

# ALANORI KRÓNIKA

147. szám  
2008.  
július-  
augusztus

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sajnos szomorú hírem van, minden kedves Krónika olvasó számára. Az idei lesz az újság utolsó évfolyama, jövőre nem jelenik meg. A részleteket a 2. oldalon, Tihor Miklós írásában olvashatjátok.

Térjünk át kissé vidámabb témára! A nyár sosem uborkaszezon nálunk. Szinte a Beholder minden területéről vannak híreink. Célegyenesbe került a KT-képesség reform a Túlélők Földjén, megjelent az új HKK kiegészítő, az Újjászületés, valamint lassan elindul új internetes játékunk, a Végzetúr. Mindezekről megtalálhatjátok a részleteket az újságban. Jó szórakozást az olvasáshoz! Ne felejtsetek a kupon számát beírni a neten, hogy megkaphassátok az ajándékot!

A címlapunkon ezúttal az Eleonóra nevű HKK lap képe, Zelenák Anikó festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 4. (147.) szám (2008. július-augusztus)

– Megjelenik kéthavonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Zelenák Anikó

**Szindinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Tihor Miklós

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

**Lapzártá:** június 13. **A következő szám lapzártája:** augusztus 15.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK), az Álomfogó Kártyajáték (ÁFK) és a Hatalom Kártyái 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

### KIADÓI LEVÉL

Az olvasóknak

2

### JÓ VADÁSZATOT, BYRON ÚR!

Shadowrun kalandmodul

3

### LAPELEMZÉS

Újjászületés

8

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Páros verseny

20

### ÚJJÁSZÜLETÉS

Gyakorisági lista

22

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### ÚJ VERSENYEK

A nyár második felében

26

### XII. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Szabályok

29

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

30

### XXIX. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

Képes beszámoló

32

### DH'EMOLATZZ

Ósók Városa novella

36

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élményei

39

### GHALLA NEWS

A TF hírei

42

### KT-KÉPESSÉG REFORM

42

### KALANDOZÓ KALAUZ

46

## Kedves Játékosok, Olvasók!

Egy szomorú hírt kell közölnünk: az Alanori Krónikának novemberben jelenik meg az utolsó száma. A fantasy és szerepjáték magazinok „piacán” az AK a maga 13 évfolyamával egyedülálló – a többi hasonló fantasy újság az AK-hoz képest mind kérészerű volt. Igyekeztünk az újságot legjobb tudásunk szerint összeállítani, berakni mindent, ami érdekelhet Titeket, gondoskodni róla, hogy mindenki találjon benne hasznos cikkeket. A Túlélők Földje indulásakor volt egy A4-es, fekete-fehér lap, a Ghalla News, egyfajta hírlevél, amelyet játékosainknak kiküldtünk, az Alanori Krónika ebből nőtte ki magát.

Az internet térhódításával a nyomtatott sajtó egyre inkább visszaszorul, manapság már szinte minden háztartásban van internet, amely segítségével az információkat egyszerűbben, gyorsabban, könnyebben, és főleg, ingyen megszerezheti. Ezzel az újságok nem versenyezhetnek, és – talán a pletykalapok kivételével – úgy gondolom, hasonló sors vár majdnem minden lapra az elkövetkezendő években. Számos dolgot megpróbáltunk (promóciós kártyák, nyereményakciók, csak az AK-ban olvasható cikkek), hogy valahogy lassítsuk a példányszám csökkenését, de az újság már igen hosszú ideje olyan magas deficitet termel, amelyet nem tudunk tovább finanszírozni. A lap szeptemberi és novemberi számát még elkészítjük, hogy teljes legyen a 13. évfolyam.

Mindez persze nem jelenti azt, hogy gyászolnánk: aki nem az AK-ból, az a weblapunkról szerzi be az információit, amely folyamatosan növekszik, bővül. Az AK megszűnése után igyekeznünk fogunk a keletkezett „úrt” betölteni azzal, hogy gyakrabban rakunk fel cikkeket a honlapra – olyan cikkeket, amelyek

egyébként az AK-ban jelentek volna meg. Tehát reményeink szerint nem maradtok információk nélkül, 2009-től a weblapon minden fent lesz, amit korábban csak az AK-ban találtak meg.

Azért mégis, kicsit szomorúak vagyunk, hiszen 13 évig csináltunk ezt az újságot, rengeteg munkánk volt benne, nekünk hiányozni fog, és reméljük, hogy azért közületek is sokaknak. A nyomtatott újságban van néhány dolog, amit az internet sosem fog tudni pótolni. Mindezek mellett kíváncsiak vagyunk a könyvkiadás elkövetkezendő éveire. Hiszen a könyvkiadás mindig is a könyvterjesztőknek volt nagy üzlet, a kiadóknak csak morzsák jutottak. Idén több nagy könyvterjesztő is csődbe ment, ezért a könyvkiadás sem néz fényes jövő elé... Nyilván az okok hasonlóak, mint az újságnál, az emberek kevesebbet olvasnak, emiatt csökkennek a példányszámok, ezért a könyvek drágulnak, és még kevesebbet lehet eladni.

Mindenesetre, a világ változik, gyorsabban, mint hinnénk. Mi igyekszünk lépést tartani, és reméljük, hogy játékokra mindig lesz igény, ha újságokra már nem is.

Tihor Miklós

Aki esetleg előfizetett az AK-ra már a jövő évre is, kérem, lépjen kapcsolatba velünk a 297-3660-as telefonszámon vagy a beholder@beholder.hu email címen. Az előfizetési díjat kívánság szerint visszafizetjük, vagy levásárolható más termékeinkre.



# JÓ VADÁSZATOT, BYRON ÚR!

A következő kalandmodul átlag 50-60 Karmás csapatoknak készült, ám a megfelelő módosításokkal erősebb vagy gyengébb csapatoknak is könnyedén lemesélhető. A modul alapvetőleg Seattle központú, ám könnyedén át helyezhető bármilyen helyszínre.

## DIÓHÉJBAN

A karaktereket egy beavatott sámán elszóktetésére béklik fel. A sámán, Serena Jones, pillanatnyilag előzetesben ül a központi rendőrsőn, és napokon belül átszállítják egy magas biztonsági besorolású, cimsiáni börtönbe, ahonnan már esélytelen lesz a szóktetés. A karaktereknek két lehetőségük van kiszabadítani a sámánt: felmentő bizonyítékokat kell keresniük vagy generálniuk, hogy újratárgyalják az ügyet, vagy az átszállításkor kell lecsapniuk a konvojra.

## A MEGBÍZATÁS

A karakterek megbízásának részleteit a játékmesterre bízuk. Lehetőség szerint kerüljük a jól bevált megbízókat, vessünk be egy teljesen új megbízót, aki a tárgyalás után el is hagyja a várost, nyomtalanul. Természetesen gondoskodjunk azért a megbízó elérhetőségéről. A felajánlott kompenzációt alakítsuk a csapat megszokott igényei szerint, azonban mindenképp ajánljunk jelentősen magasabb összeget a felmentésért, mint a szóktetésért.

## SERENA JONES

Serena egy cimsiáni állampolgár, aki engedély nélkül tartózkodik az UCAS területén. Beavatott sámán, toteme a Prérifarkas. Egy árnyvadászat során fülelték le, két társával egyetemben (lásd később). Tekintetbe véve a bűncselekmény súlyosságát, és az eseményeket körülvevő hatalmas médiafelhajtást és diplomáciai manővereket, a pert drámai gyorsasággal folytatták le. Ennek eredményeképpen Serenát 14 elsőrendbeli gyilkosságért, 7 rendbeli súlyos testi sértésért, hatóság elleni erőszakért és összeesküvés vádjával injekció általi halálra ítélték, melyet egy cimsiáni állami fegyintézetben fognak végrehajtani. A karakterek bekapcsolódásakor már csak 4 napjuk van az átszállításig, az ügyet pedig lezárták (fellebbezésnek helye csak különösen indokolt esetben van).

## A TETT

Serena árnyvadászatának célpontja egy Fort Lewis-i erdészházban megtartott republikánus gyűlés résztvevői voltak. Serena és társai észrevétlenül közelítették meg az erdészházat egy esti gyűlés során, és kijátszva a védelmet megölték a jelenlevő politikusokat (5 fő), valamint a biztonsági személyzet nagy részét. A sikeres küldetés után a csapat egy terepjárával próbált menekülni a puyalupi bekötőúton, ám a helyszínre kiérkező rendőri erők elfogták őket.

Ezekkel az eseményekkel a karakterek is tisztában lehetnek, hiszen hatalmas szenzációt kerekített a média az eseménynek.

## A KIINDULÓPONT

Amennyiben a karakterek a nyomozás mellett döntenek, több szálon is megpróbálhatják felderíteni a valódi eseményeket. Egyetlen médiaforrás sem közölt több részletet az eseményről, vagy a tárgyalásról, így a nyilvános források szóba sem jöhetnek. A karakterek megpróbálhatnak hozzájutni a tárgyalás jegyzőkönyvéhez vagy a rendőri jelentésekhez, hogy elindulhassanak. Akár a helyszínt is meglátogathatják, hogy felfedezetlen nyomokat keressenek.

## NYOMOZATI ANYAGOK

Amennyiben a karakterek rendelkeznek magasabb rangú rendőrségi kapcsolatokkal, megpróbálhatnak hozzáférni a nyomozati anyagokhoz. Végső esetben akár alvilági kapcsolatokon keresztül is próbálhatnak megfelelő kapcsolatokat találni. Tekintetbe véve, hogy az ügy még mindig nagyon forró, nem lesz egyszerű dolguk, az információ ára pedig a csillagos égbé is szökhet.

## A TÁRGYALÁS JEGYZŐKÖNYVE

Némi utánajárással kideríthető Serena védőjének, illetve a vád képviselőjének kiléte. A vádat egy pályája csúcsa felé tartó ifjú tehetség képviselte, aki a karakterek szempontjából megközelíthetetlen (érthető okokból szigorú őrizet alatt áll, ráadásul még véletlenül sem kockáztatná karrierjét azzal, hogy információkat ad ki). A védel-





met egy államilag kirendelt ügyvéd látta el, aki szinte ismeretlen szereplője a szakmának (Andrew Gallagher). Gallagherról félelmetesen egyszerű információkat szerezni, ráadásul gyerekjáték megközelíteni.

## ANDREW GALLAGER

Gallager egy ötvenes éveinek közepén járó, alkohol problémákkal küszködő, lecsúszott ügyvéd, aki gyakorlatilag csak kudarcokat élt át pályafutása során. Általában természetesen sokkal kisebb ügyeket kap, és államilag kirendelt védőként funkcionál. Serena ügyében is őt rendelték ki, mivel a gyanúsítottak nem állt módjában ügyvédet fogadni, Cimsián pedig nem törte magát, hogy segítsen bajba jutott állampolgárán (nyilvánvalóan, hogy elkerülje a diplomáciai feszültséget).

Gallager irodája Redmondban van, egy huszadrangú környéken. Magát az ügyvédet inkább az iroda melletti kocsmában lehet megtalálni, mint magában az irodában. Hála a körülményeknek könnyen vesztegethető, és minimális ráhatással megszerezhető tőle a teljes jegyzőkönyv és nyomozati anyag (másolatai). Az egyetlen kihívást a chip megtalálása jelentheti, melyet akkurátusan az elvesztett ügyeit tartalmazó kartondobozba helyezett... párszáz társa mellé. És természetesen minden chip majdnem ugyanúgy néz ki.

## JEGYZŐKÖNYV

A jegyzőkönyv szerint Serena Jones társai Jonathan Lewis és William Hooks névre hallgatnak.

Jones vallomása teljesen használhatatlan. Nem emlékszik semmire, az elfogása után végzett vérvizsgálat pedig Laés nyomait talált a vérében. Többféle vizsgálatot is vé-

geztek rajta (beleértve a gépi vallatást és a mágikust is), ám Serena nem emlékezett semmire a Laés hatására.

Hooks életét veszítette az üldözés során, így egyedül Lewis vallomására támaszkodhattak a vádemelés során.

## HOOKS

Hooksról csak annyit tudni, hogy rigó, és bejegyzett lakhelye Redmondban van (természetesen nem lakik ott). Fejében nagy mennyiségű rigóver volt. Többszörösen büntett előéletű (legtöbbször ittas vezetés és garázdaság vádjával állították elő), és gyakran lóg egy redmondi bandával, akikkel rendszeresen illegális autóversenyekbe keverednek.

A banda felkutatásához sikeres Etikett (6) próba szükséges, és egy kis szabadidő. Ha a karakterek ügyesek vagy megfelelő kompenzációt ajánlanak fel, esetleg kihívják az egyik bandatagot egy gyors versenyre, megtudhatják hol lakott Hooks (lásd később).

## LEWIS

Lewis egy „tizenkettő egy tucat” utcai szamuráj. Nincs élő hozzátartozója, barátai sincsenek, munkáit általában egy közvetítőn keresztül kapja (aki nem olyan hülye, hogy ne szívódjon fel). Utcai körökben lobbanékonyága miatt ismeretes. Sikeres Etikett (8) próbával kideríthető lakhelye.

## LEWIS VALLOMÁSA

Lewis verziója szerint a Penumbrában kapta a megbízást egy Késes Johnny nevű összekötőtől (akit természetesen azóta sem találnak), és ott találkozott Jones-szal és Hooks-szal is. A megbízás szerint el kellett intézniük az erdészházban összegyűlő politikusokat, amiért 500 ezer nujen kompenzációt kaptak volna. Vallomása szerint Jones provokálni kezdte miután elhagyták a Penumbrát az egyik hátsó kijáraton keresztül. Még mielőtt elmérgesedett volna a konfliktus, Jones egy irányító manipuláció varázslat hatása alá vonta, melyet az akció során végig fent is tartott.

A csapat a Penumbából egy redmondi mélygarázsba hajtott, ahol Hooks ellopott egy terepjárót. A lopott járművel folytatták útjukat az erdészházig.

Lewis vallomásában tényszerűen szerepel, hogy végig mágikus befolyásoltság alatt tevékenykedett, amire csak minimális behatása volt. Vallomása szerint parancsot kapott, hogy az erdészház körül örökös biztonságiakat megkerülve megszakítsa az áramellátást, és felrobbantsa a ház mögött felállított parabola antennát. Ezzel egyidőben Hooks elektronikus támadást intézett a házat védő rigó ellen, és kilökte saját rigóhálózatából. A jegyzőkönyv tanulsága szerint a védekező rigónak még sikerült rádiós





riasztást kezdeményeznie, mielőtt kiütötte volna a kilökö-dési sokk.

Az események ezután villámgyorsan zajlottak: Jones előlről támadt, és két Ruger Thunderbolttal hatástalanította a külső őrséget, majd a bentlevő politikusokat. Lewis hátulról támadt, egy bénító idegméreggel töltött Ares SuperSquirttel hatástalanítva a kiszolgáló személyzetet. Miután végeztek, visszavonultak a terepjárához, és menekülésbe kezdtek. A puyallupi bekötőúton érték őket utol a kiérkező rendőri erők, ahol egy gyors üldözés után megállásra kényszerítették a rigót. Hooks ezután kipattant a járműből egy Thunderbolttal a kezében, és tüzet nyitott a rendőrökre. A rendőrök viszonzták a tüzet, melynek hatására Hooks életét veszítette. Az összecsapásba a Pokol Angyalainak motorosai is belekeveredtek 4-en, akik épp arra motoroztak, és egyből beszálltak a „buliba”. Egyetlen Angyal élte túl, ő fogdában van pillanatnyilag. Lewis és Jones megadta magát. Lewis vallomása szerint ekkor foszlott le róla a mágikus hatás, ám előtte még látta, hogy Jones egy tablettát vesz be.

## BIZONYÍTÉKOK

Lewis vallomása enyhén szólva is megrendeztetnek tűnik, ám a bizonyítékok egyelőre mellette szólnak. Mondani sem kell, hogy jelenlegi állás szerint Lewist felmentik egy vádalkuval (és nem letöltendő büntetést kap). A jegyzőkönyv szerint Lewis beköpte pár társát a vádalku részeként.

Helyszíni felvételek: Az erdészházban működő zártláncú rigórendszer rögzítette az eseményeket, és megerősítette Lewis vallomását. Jones előlről támadt, két Thunderbolttal. Bár nem rendelkezik fegyverkapcsolattal, lövései így is halálosan pontosak voltak. A jegyzőkönyv szerint Jones jobbkezes, mégis láthatóan egyszerre jól használta mindkét kezét. A szakértők szerint mágiával segítette képességeit.

Túlélők vallomásai: A túlélők vallomásai használhatatlanok, hiszen többségüket azonnal elkábította Lewis idegmérgé. Páran emlékeztek csak a berúgott hátsó ajtó hangjára, és egy elmosódva mozgó alakra.

Lewis fegyverkapcsolata: A beépített naplózás szerint Lewis csak a SuperSquirtet használta (fegyverkapcsolata nyilvánvalóan legális darab).

Lőpornyomok: Lewis testén nem találtak lőpornyomot, Serena viszont szinte búzított tőle.

## A HELYSZÍN

Az erdészházat lezárták, és rendőrségi őrizet alá vonták. A helyszínen négy rendőr tartózkodik, egyikük pedig mágikusan aktív (idéző). Az erdészházhoz vezető bekötőutat is lezárták (két másik rendőr állomásozott ott), ám az



erdőn keresztül viszonylag könnyen megközelíthető a hely (jó lopakodás próbákkal természetesen).

A hely szellemét megtörték, így asztrális küldetést kell tenni, mielőtt megpróbálják megidézni (küldetésszint: 5). Amennyiben sikerül, a szellem megpróbálhat visszaemlékezni az eseményekre (Intelligencia próba, 6-os célszám). Sikeres próba esetén elmondja a megtörtént eseményeket, de pont fordítva, mint ahogy a jegyzőkönyvben szerepel (Lewis ment elől, Jones hátul). Természetesen egy szellem emlékei nem szolgálhatnak bizonyítékként.

A szellem viszont emlékszik még arra is, hogy Lewis eldobott valamit az erdőben, miközben menekültek, és csinált valamit az asztrális küldetésre induló sámánnal (aki megtörte a szellemet).

A szellem nagyjából tudja csak belőni az eldobott tárgy helyét, a kutatáshoz így egy sikeres Intelligencia (8) próba szükséges. Ha a karakterek „csak úgy” akarják átkutatni a helyszínt, akkor a próba célszáma 12-re emelkedik. Sikeres próba esetén két megerősített kesztyűt találhatnak, melyekben egy zuhany-a-sprayben sprayt és egy másik, címkézetlen sprayt találhatnak. A címkézetlen spray erősen lőpor szagú (Intelligencia (4)). A kesztyűben ezeken felül egy chipet is találnak, ami dekkben nem lejátszható. Sikeres Számítógép (5) próbával fény derülhet a funkciójára: a chip kitörli az esetlegesen kapcsolt fegyvercsatló memóriáját, és Ares SuperSquirt lövéseit jegyez be a csatló naplófájlijába.

Innentől egyszerű összerakni a képet... Lewis ment be elől, lelőtte az őröket és a képviselőket, majd lefújta a ka-

ba sáránt, és letisztította a löpornyomokat magáról. A bizonyítékokat pedig megpróbálta eltávolítani. Már csak bizonyítani kellene... A helyszínen viszont nincs más nyom. A karaktereken áll, hogy elviszik a bizonyítékokat, vagy a helyszínen hagyva megpróbálnak tippet adni a zsaruknak.

## A POKOL ANGYALAI

A banda egyik tagja előzetesen van, mivel a banda pont belekeveredett a menekülés után kialakult lövöldözésbe. Raul, a „szerencsés” túlélő, szabadon látogatható, és szívesen mesél az eseményekről egy kis zsebpénzért cserébe. Elmondása szerint Hooks („a kopasz csávó, aki előpattant a sofőrülésből”) láthatóan zavarodott volt, és szinte robotszerűen viselkedett, amikor a rendőrökre emelte a fegyvert. Ráadásul láthatóan bénázott a méretes fegyverrel. Lewis szinte rögtön utána megadta magát, Jones viszont sztoikusán ült csak a hátsóülésen.

## PENUMBRA

A Penumbra felvételeinek megszerzéséhez jó kapcsolatok vagy jó beszélőke kell. Vagy egy rendőrigazolvány, de ezt már eljátszották a tárgyalás előtt. A hátsó kijáratnál készült felvételek megerősítik Lewis vallomását. Ahogy kijöttek, vitatkozni kezdtek (hangot persze nem rögzítettek), majd Jones látványosan kalimpálva uralma alá vonta a szamurájt.

## JONES HOLTTESTE

„Sajnálatos módon” pont két napja törtek be a városi hullaházba, hogy megsemmisítsenek egy holttestet, és az akció során Jones földi maradványai is megsemmisültek (több másik holttesttel együtt). Az elkövetők orkok voltak (négyen sitten, hárman már ki sem jöttek a hullaházból), egy ismeretlen humán bizta meg őket, hogy semmisítsenek meg egy másik holttestet. Hogy miért C-4-et kellett használniuk, az állításuk szerint, a megbízó kikötése volt.

## JONES LAKÁSA

Jones kapszulaszállodákban tengette UCAS-ban töltött napjait. Ezekben persze felesleges nyomokat vagy otthagyt dolgokat keresni.

## LEWIS LAKÁSA

A szamuráj lakását a helyi gettóban kell keresnünk. Hivatalosan bejegyzett lakóhelyét persze teljesen máshol, Rentonban, ahol természetesen sohasem lakott. Puyallupi lakását egy helyi banda védi és figyeli. Bár megvesztegethetők, horrorbilis árat kérnek a szemhunyasúkért (aláítsuk a karakterek lehetőségeihez az árat). Lewis lakását

ezen kívül egy 6. szintű tüzelemmentál védi, aki megtámad mindenkit, aki nem Lewis, és átjut a nem túl eszmei védelmet nyújtó kártyászaron (szintje 5).

A lakásban katonás rendet találhatnak a karakterek (amennyiben időben sikerül megsemmisíteniük az elemmentált). Látszólag csak pár pisztoly és páncéldzseki van a lakásban. A karakterek Intelligencia (5) próbát tehetnek. Sikeres próba esetén találhatnak ugyanolyan lőpor sprayt és megerősített kesztyűt, amit a helyszínen is találhattak.

A hőlátással rendelkező karakterek, akiket remélhetőleg megvakított a tüzelemmentál, egy speciális festékekkel felvitt feliratot vehetnek észre a plafonon („Jó vadászatot, Byron úr!”). Szabad szemmel a felirat láthatatlan.

## HOOKS LAKÁSA

Hooks lakása, jó rigó lakásához illően, igencsak megerősített. Alapvetően egy kertes ház, aminek a tetőpereme alatt Sentinel-P kategóriás robotok bújnak meg (2 darab). Ezek sánpályái könnyen észrevehetőek (Intelligencia 6 próba vagy Biztonságtechnika 4). A bejáratként funkcionáló megerősített biztonsági ajtó sem kecsegtet a könnyű bejutás reményével. Az ajtót két zár védi, egy retinaelolvasó (8) és egy kártyaszár (8). A robotok először felszólítják a behatolókat, ám ha nem hagyják el a helyszínt, tüzet nyitnak (könnyű géppuskákkal vannak felszerelve). Hooks láthatóan nem sokat adott a jogi megkötésekre.

A házban is megtalálható a speciális festékekkel festett felirat („Jó vadászatot, Byron úr!”), emellett azonban csak szerszámok, pótalkatrészek és munkagépek találhatók a szebb napokat is megélt kertes házban. A lakásban egy terminál is van, amit egy 8-as erejű Szürke JG véd. Amennyiben nem sikerül legyőzni a jeget, törli a terminált, és megsemmisíti önmagát is. Sikeres feltörés esetén az erdészház felvételeit találhatják a terminálban... legalábbis azokat a felvételeket, amiket Hooks töltött be a leigázott rigórendszerbe. Alapos vizsgálattal (majdnem fél nap alatt) kideríthető, hogy a terminálon levő felvételek és az erdészház felvételei hamisítványok.

## „JÓ VADÁSZATOT, BYRON ÚR!”

A felirat nem kapcsolódik semmihez. Matri克斯kereséssel kideríthető, hogy egy 2030-as szindarab záró sora a mondat. A szindarab egy amnéziás katonáról szól, aki fogságba esik, és miután félrevezetik, beáll az ellenség sorai közé.

A mondat önmagában nem ér semmit, de könnyen asszociálhatnak róla Jonesra vagy Lewisra. Mivel Jones nem elérhető, egyedül Lewis tesztelhető.

Lewishoz még be lehet jutni, ha a karakterek eligazodnak a jog és bürokrácia útvesztőiben (Etikett próba, célszám 8), vagy beküldenek neki egy ügyvédet, riportert



vagy házilag barkácsolt családtagot. Lewis állja a sarat, folyton a megagolt jegyzőkönyvet ismételve. Vallatási és meggyőzési próbák ellen 10 kockával ellenáll (vagyis effektív Akaratereje 10-es). A karaktereknek is feltűnhet, hogy Lewis nagyon kemény dió, holott utcai hírneve szerint könnyen bepöccen.

Amennyiben a karakterek bemonadják az idézetet a számúrajnak azt tapasztalhatják, hogy Lewis először zavartodott lesz, majd nekikesik. Mivel bilincsben van, könnyen leteríthető.

Lewis valójában egy beépített személyiségprogramnak köszönheti, hogy szemrebbenés nélkül el tudta mondani többször is hamis tanúvallomását. A személyiségprogram akkor kapcsol ki, és akkor tér vissza az igazi Lewis, amikor valaki kimondja előtte az említett mondatot. Attól a ponttól fogva Lewis már nem tud hitelesen átmenni egy újabb igazságvizsgálaton (eredeti Akaratereje 4).

Ezzel véget is ért a bizonyítékok listája. Ha sikerül felderíteniük a nyomok többségét, a karakterek felmenthetik Jonest, és bezsebelhetik jutalmukat. Amennyiben nem sikerül a nyomozásuk, vagy nem is érdekeltek benne, csak abban reménykedhetnek, hogy sikerül lecsapniuk az átszállításkor.

## AZ ÁTSZÁLLÍTÁS

Az átszállítás részleteit a játékmesterre bizzuk. Ne ragadjunk le a klasszikus furgonos átszállításnál, hiszen komoly bűncelekményekért elítélt személyről beszélünk. Nyugodtan válasszuk a vízi vagy légi szállítást is, ha a csapat erőszintje megengedi. Természetesen a csapat

sem feltétlenül lesz tisztában a szállítás módjával. Ha nem mozgósítják kapcsolataikat, és nem vetnek be elegendő erőforrást, könnyedén felsülhetnek. Ha azonban túlságosan felkavarják a vizet, számíthatnak rá, hogy a rendvédelmi szervek álcázott manővereket vagy csaljár-műveket is bevethetnek, hogy megnehezítsék a dolgukat. Izzassuk meg a karaktereket és játékosaikat alaposan, ha a „könnyebb” utat próbálják választani.

## A SZÍNFALAK MÖGÖTT

Az események valódi hátterében Lewis és Hooks áll. Ugyanannak a megbízónak dolgoznak, akinek Serena is, aki pár héttel ezelőtt tűnt fel a városban (és zsebelte be egyből munkáik nagy részét). A lobbanékony Lewisnak hamar elege lett, a megfontoltabb Hooks azonban egy ravasz tervet eszelt ki. Lewis hamarabb megkapta a munkát, mint Serena, ám a megbízó feltételei között szerepelt, hogy együtt kell dolgozniuk az ügyön. Hooks ezért felbérelt egy denveri fickót, aki eljátszotta a Penumbra-ban a megbízó szerepét, majd elhagyta a várost. Lewis ismer-te már annyira Serenát, hogy tudja, a nő mindent mágiával akar elintézni. Épp ezért jött kapóra a Penumbra biz-tonsági kamerája, ahol miután gyorsan eljátszotta a lobbanékony számúraját, rögzíthette, ahogy a nő varázsol rá.

A Hooks által beszerzett személyiségchiptet készenlétben tartva Lewis behatolt a főbejáraton, és lemészárolta az őröket és a vendégeket. Serena eközben hátulról hatolt be, és egy AresSquirt segítségével hatástalanította a személyzetet. Hooks feltörte a rendszert, kiütötte a rigót, és betöltötte a hamis felvételt. Menekülés közben Serena gyorsan tranzsba esett, hogy egy asztrális küldetéssel megsemmisítse a hely szellemét. Ezt az időt használta ki Lewis, hogy megszabaduljon a löpornyomoktól, kitorölje fegyverkapcsolata naplóját, és befújja löpörgézzel az eszméletlen sáránt. Hooks eközben egy ájult hasonmását ültette a kormány mögé, ébrenlét tapaszt nyomott rá, majd távirányítással továbbvezette az autót a fák közül.

Jones nem vette észre a cserét, csak akkor kezdett volna gyanakodni, amikor az ébredező rigó hasonmás öngyilkos küldetésbe kezd azzal, hogy kiszáll az autóból egy fegyverrel, ám gyanakvását gyorsan megszüntette Lewis, aki letepert, és Laést adott be neki. Majd aktiválta személyiségchiptet, és végighazudta a jegyzőkönyvet.

A hamis bizonyítékok és vallomások hatására Lewis eltehetette volna láb alól riválisát, és megúszhatta volna megbízója gyanakvását és bosszúját. Arról nem is beszélve, hogy nyugodtan kitergethette egy-két riválisa szennyesét a rendőröknek (azok gyanakvása nélkül). Hooksnak is kapóra jött az incidens, mivel így hivatalosan holtan minősíthette magát.





# Újjászületés™

## LAPELEMZÉS



Sajnos, mivel az Alanori Krónika kéthavonta jelenik most meg, ezért egy számba kell bezsúfolni az új kiegészítő elemzését. Emiatt kicsit szűkszavúbb leszek azoknál a lapoknál, amelyek egyszerűbbek.

### SZÍNTELEN

**Főparancsnok (7):** Egyértelműen csak lényektől hemzsegó paklihoz lehet értelmesen használni. Ha elég olcsókkal játszunk, akkor nem lesz túl nagy művészet összehozni két lényt egy körben, s akkor már vissza is kaptuk a laphát-rányt, amit a követő okozott. *Lépéselőny* vagy *Lassan járj!*-jal összerakott hordárok ideálisnak tűnik.

**Taumaturgia (7):** Leginkább egy *Specializáció* pakliba tudnám elképzelni, ahol sok varázslatot játszunk ki, s nyilván sebzó varázslatokkal nyerünk. Külön öröm, hogy ez nem varázslat, így nehezebb megakadályozni, de leszedni persze ugyanolyan egyszerű. Szerintem érdemese mellé *Redukcióval* és *Lady Terillien*el is játszani (és persze *Apró kívánsággal*), hogy még könnyebben pörgethessük a paklinkat. Aki kedvet érez hozzá, végigtúrhatja az ősrégi lapok kupacát is, hogy *Tudatturbót* és *Napfókuszt* is kipróbálja a pakliban.

### CHARA-DIN

**A fattyak ura (6):** Fura dolog, hogy az utóbbi időben a poén pakli is már-már versenypakli erősségűre emelkedtek fel. Jó példa erre a fattyas pakli, ami tulajdonképpen tők nevelés dologra, 1 VP-ért jövő 2/1-es, képesség nélküli lényekre alapoz, mégis megfelelően összerakva, kis szerencsével és tudással komolyabb paklikat is megverhet. Ezt még jobban erősíti *A fattyak ura*, aki sebzést ad, lapokat keres, majd hogyanem ingyen. Tulajdonképpen ezt szeretnénk lent látni mihamarabb.

**A feledés szelleme (8):** Dobatni mindig is jó móka volt a HKK-ban. Sajnos az utóbbi időben csak *Zarknod bőrtőnében* és *bilincsbén* funkcionált igazán (ha az anti-mágiát nem számítjuk). Ezúttal már érdemes nélkülük is elgondolkodni egy ilyen koncepción, hisz egy igen hatékony fegyvert kaptunk hozzájuk. Ráadásul a saját lapjaink elhajigálása is hízalaja, így *Arany gugyolával*, *Mandulanektárral*, *Okulüpj kacagásával* igen jók lehetünk. Egyetlen problémám a lap-pal, hogy az esetek többségében – főleg a játék elején –

előbb szeretnénk magát a dobást kijátszani, mint *A feledés szellemét*. Sajnos kérdéses lehet, hogy megéri-e ezt a fázis-késést az a pár izomjelző.

**A sürgetés rúnája (6):** Két képesség egy lapon, ebből jó dolgok szoktak kisülni, főleg, ha mindkettőt ki is tudjuk használni. Sajnos most nem ez a helyzet. A varázspont termelést nyilván nem olyan nagy művészet összehozni, egyszerűen csak pakolásszuk a lapokat, aztán kapunk valamennyi manát. Ez sajnos csak hosszabb távon fog igazi előnyt jelenteni, hisz a negyedik sikeres lapnál még talán gyengébbek vagyunk, mint ha *Ozorindumi mágiával* próbálkoztunk volna (hisz az azonnal adja a manát), s legtöbbször egy *Redukcióval* is jobban jártunk volna (főleg mert az cantrip). A dobatós része még gyengébb, hisz igen nehéz rábeszélni az ellent, hogy ne játsszon ki lapot, esetleg counterekkel meg lehet erről győzni.

**Árnyéktűz (7):** Manapság már szinte csak lapleszedéssel operálnak az emberek, kizárólag a legtrikább esetben vetnek be valamilyen speciálisabb irást. Ez teljesen érthető, hisz a lapleszedések meglehetősen univerzálisak, ráadásul már meglehetősen olcsók. Ezek után kissé értetlenül nézek az *Árnyéktűzre*, ami igaz, hogy mindenféle negatív hatás nélkül végleg eltávolít egy lényt, mégis kissé drágának hat. Szép és jó ez a képesség, de sajnos az esetek többségében jobban örülünk egy *Trinigan dilemmájának*, ami nagyságrendekkel univerzálisabb, s ugyanúgy 3 VP-be kerül.

**Áruló Yathmog (7):** Ebben a kiegészítőben igen szép számmal jelentek meg hordalények. Ez a jobbak közé tartozik, ráadásul thargodan pakliba is jól illeszkedik.

**Bestia (9):** Az utóbbi időben igen szegényes volt a felhatalom normális kontroll lények terén, *Gakk* és *Zu'lit sárkány*a óta nem is tudom mi jelent meg, amit kimondottan szívesen rakok be. Szerencsére ezt a hiányt pótolja a *Bestia*. Önmagában annyira nem lehet vele gyorsan nyerni, viszont eléggé fenyegető ahhoz, hogy ne lehessen nem észrevenni. Ráadásul meglehetősen stabil, nem annyira egyszerű elintézni, erről az élet és a gyógyító képessége gondoskodik. Valamint az idő múlásával extra jutalomként némi izmot is kap.

**Chloe (7):** A dobató lények mostanság nem remekelnek túlzottan, kivéve talán a *Villámkezü Tomot* és a *Kártékony*



**ézősködőt.** Velük száll versenybe *Chloe*, aki szintén körönkénti lapdobásra specializálódott, ráadásul még kijátszásakor is dobhat egyet. Ez mind szépen és jól hangzik, azonban az ellenfél választja ki, hogy mit hajtsjon el, így garantáltan a legnagyobb szemétket fogja hajigálni. Ennek folyománya, hogy egyedül börtönben tudom elképzelni a lapot.

**Csápmester (5):** Ha valakinek hordáznia támad kedve, akkor ideális sebzésadó lapra lelt a *Csápmester* személyében.

**Dhajaktra (9):** Tesztelésen az egyik leggyakrabban használt lap volt, vélhetőleg máshol is így lesz. Mindenféle lényes pakliban ideális, de börtönben és bilincsből is hatékonyan működik. Hatalmas előnye, hogy az ellenfél körében is szedhet le lapot. Sajnos ezt nem élvezhetjük a végtelenségig, szép lassan a halálba megy *Dhajaktra* is. Ezen persze segíthetünk *Morgan pálcájával*, vagy *Megfelelő alkalommal*, de akár a leölt torzszülötteteket is felzabálthatjuk vele, hogy életben maradjon.

**Ében íjász (7):** Az első lap, amiből már hét darabot is lehet használni. Igaz erre szükségünk is lesz, hiszen önmagukban elég gyöngécské, csak csapatban hatékonyak. Igazán jól *Hatásvadászattal* vagy *Tomboló csatával* működnek. Vállalkozó kedvűek *Kedvencet* is használhatnak mellé.

**Éjszárkány (9):** Egy másik gonosz, nagy lény. Az idézési költsége már igen magas, ehhez mérten a képessége se gyenge. Miután letakarítottá az asztalt, elvileg akadály nélkül be tud ütni 8-at, ami nem csekélység, de ez ennyi VP-ért el is várható. A lap leggyengébb pontja, hogy gyakorlatilag nincs semmilyen védelme, az 5 EP-s büntetés elég sovány vigasz, ha kétfőért letraxozzák ezt a brutál drága lapot.

**Eleven rettenet (7):** Egyfajta korszerűsített *Szibarita váz*. Egy dolog kivételével mindenben jobb nála, ez sajnálatos módon nem repül. Kifejezetten idegesítő, sokszor meccsek mulhatnak rajta, bizony nem egyszer fogjuk kívánni, hogy bárcsak a vázzal játszanának. Az esetek döntő többségében jobban fogunk örülni a +1/+1-es jelzők tömkelegének, meg annak, hogy amint bement az őrsosztba, az ellenfél el is felejtheti, hogy megüt minket a lényeivel. Ráadásul erre a saját lényeink képességei sem hatnak, így egy *Csáp-isten-ség* után még vígan fennamarad.

**Galetki hadvezér (7):** A galetki pakli eddig nem a nagy ütős-vágásról volt híres, ezért itt az ideje, hogy új profillal gazdagodhassanak. Önmagában nézve (követővel, ugyebár) sem annyira mehökkentően gyenge, 3-ért 2/2 repül. Nyilván ennél valamivel jobbra számítunk tőle, amit nem túl nehéz összehozni. Általában 6/6-osként, vagy 8/8-as ként szokott megérkezni, s ez már elég agresszívnak számít.

**Hamis istenek (7):** Egy újabb lap, ami egyszínű pakli összerakására inspirál. Ez nem annyira bonyolult feladat, hisz több hatékony pakli is van lilából (orgling, xenó), de egyéb összeállításokon is lehet töprengeni. Érdemes lehet *Tomboló csatával*, *Hatásvadászattal*, vagy *Fájdalom szépségével* használni, velük igen csúnya dolgokat lehet művelni, feltéve, hogy az ellenfél szeretne lapokat kijátszani.

**Kritikus tömeg (9):** Nem szeretek igazi, izig-vérig side lapoknak ennyire nagy pontot adni, de ez megérdeml. Hatalmas pusztítást tud véghez vinni, rendkívül olcsón, ráadásul azonnaliként. Épület, bübáj, galetki és tárgypakli ellen hihetetlen hatékony, de szerencsés esetben az áldozós paklit is el tudja csipni. Csak arra kell figyelniünk, hogy pontosan három célpontnak kell lennie, tehát két lapnál nem ér fabatkát sem.

**Orgling birkózó (6):** Eddig a versenypaklik határmezsgyéjén ólálkodtak az orglingok, s most szép lassan közelebb sompolyognak ehhez a csoporthoz. Igaz, ebben nem a birkózó lesz a legnagyobb segítségünkre, viszont simán elfér a pakliban. A magam részéről egy nagyon picikét drágának érzem, ráadásul sokszor nem igazán erre a képességre vágyunk. Mindenesetre a győzelmiünket gyorsítja, így túl nagy baj nem lehet belőle.

**Orgling sámán (8):** Meg kell vallanom, mikor tesztelésen először kipróbáltam a lapot, elképzeléseim szerint gyengének kellett volna lennie. Mglepetésemre hatékonyan működött, talán leggyakrabban *Orgling használatot* hozott vissza, vagyis manával kevés gondom volt, ami nem is baj,





használni a képességét, hisz egy natúr kyorgos paklihoz fölöslegesek a villám varázslatok, thargodanok közül csak ő jöhet számításba. Thargodan pakliba meg döbbetenesen drága, persze ha kijön, akkor az ellenfélnek meszeltek.

hiszen a többi képessége már igen borsosnak mondható. Gyakran tudja megmenteni a meccset, akár a teljesen letarolt asztalról és üres kézről is visszajöhetnek vele.

**Orgling szatócs (5):** Ha már a birkózó is határeset lap volt az orglingokhoz, akkor a szatócs már biztos, hogy nem fog beférni. Manapság jóval hatékonyabb dolgot szeretnénk egy laptól, mint +2 ÉP, és mágikus védelem. Ez a képesség maximum egy másik lényes pakli ellen jó, ahol lény-lény elleni harcok alakulnak ki. Épp ezért egy darabot berakhatunk, s kikeressük ha kell, de inkább a side-ba javaslom a használatát.

**Orgling törzsfőnök (7):** Szintén a jobbfele orglingok közé tartozik. Legnagyobb előnye, hogy jöhet ingyen is, ehhez csupán egy haszontalan lényt kell bedobnunk (az *Orgling kártevő* igen optimális erre a célra), ez első körben igen kellemes. Amint aktivizálódik, meg kell hoznunk a döntést, hogy a kiterülésre gyúrunk, s keresünk vele, vagy pedig ész nélkül elkezdjük csépelni vele az ellenfelet. A legtöbb esetben én az első megoldást javaslom.

**Tulajdonságlopás (7):** Ránézésre durva dolgot tud, vélhetőleg kioszt egy rakás izmot, szerencsés esetben leszed az ellenféltől egy csomó lényt, majd húzunk sok lapot. Gyakorlatban ezt már jóval nehezebb összehozni, főleg, mert a jelző lényekkel operáló paklik már jócskán kikoptak a mezőnyből.

**Tüskés Végzetúr (6):** Amolyan *Rovarsámán* light. Nem is repül, nem is mérgez, s a saját forrásaink kíméletlenül leszedik. Galetki pakliban viszont pár testrésszel felszerelve már nem annyira könnyű megoldani.

**Ygoroth (8):** A régi szép nagy lényes idők lehet, hogy megingt visszatérnek a HKK-ba. Igaz, most már csak *Kyorg ősmágussal* vehetjük valami hasznát ennek a sok szép nagy monszternek. *Ygoroth* nem csak impozáns méretével csábítgat minket, hanem a kissé bolondos képességével is. Igaz, kissé meg kell feszülnünk, hogy valóban ki tudjuk

## DORNODON

**A gyenge pusztulása (9):** Rendkívül olcsó leszedés, egyetlen problémája, hogy semmi beleszólásunk nincs, hogy melyik lapot szedje le. Értelemszerűen nem érdemes mellé olcsó kis nem-lény lapokat használni.

**Betelgeuse (9):** Garantáltan rühellni fogja kedves ellenfelünk, főleg ha a védelme alá jó sok szemét lényt sorakoztatunk fel. Mellette bátran bízhatunk pl. *Ében íjászaikban*, nem kell attól tartanunk, hogy holmi leszedések tönkreteveszik szépreményű terveinket.

**Démonporonty (5):** Talán csak az áldozós pakliba illeszkedik normálisan, de ott is meglehetősen gyengének számít. Már jócskán túlhaladt a játék azon, hogy egy 3/3-as passzív lény miatt aggodalmaskodjon az ember.

**Északi tűzsárkány (8):** A többi nagylényhez képest olcsó, nagy, viszont az égvilágon semmit se tud, amit ők nem. Puritánsága azért mégis meggyőző tud lenni Kyorggal.

**Görényteknőc (7):** A sokat emlegetett horda egy kitűnő lapja.

**Helvir (6):** Frissen bontott paklik versenyén ideális lényirtás.

**Királyi orgyilkos (5):** Frissen bontottn is kissé speciálisnak fog számítani ez a lényleszedés. Legalább néha ütögetni tud kettőket.

**Lohd Haven sáhkánya (7):** Ha már ennyi sok sárkány jelent meg, akkor igazán dukál melléjük valami jó kis leszedés is. Önmagában meglehetősen gyengécske, ahogy a speciális lapoktól el is várható. Ha már van rajta kívül egy sárkányunk, akkor egy *Ősellenség*nél jobb, ha több is van, akkor már igen durva lappá válik.

**Negatív energia (8):** Szintén egy kifejezetten egyszerű és hatékony lap. Olcsó dolgokat kitűnő leszedni vele, drágább kártyáknál már kicsit kellemetlenebbül érezzük magunkat. Szerintem 3-4-et seböződni kifejezetten rossz dolog, s ennél





sokkal rosszabb dolgok is előfordulhatnak, ha például egy *Zu'lit sárkányát*, vagy egy *Ylgoth-ot* kéne megoldanunk.

**Nord (7):** Rendkívül speciális lap, de ehhez mérten meglehetősen erős dolog is tud. Önmagában ugye nyilván teljesen hulladék, s egyelőre sajnos meglehetősen kevés olyan értelmes lap van, amivel ki tudjuk sütni a képességét. Én ezeket találtam: *Gormathion bosszúja*, *A mytokronitok átka*, *Tirranda átka*, talán *Sárkánymágia*. Ha sikerül a manőverünk, akkor igen gazdag jutalomban lesz részünk, leesik minden lap, s kapunk egy rakás izmot, ráadásul az ellenfél körében is megtehetjük ezt. A kivétel pedig *Dornodon bűbájának* a használatára csábít minket, s valóban elég hatékonyak együtt.

**Öngyilkos féreg (7):** Hatékony lényirtás, főleg mert elintez kicsi a befektetés, így a counterek és leszedések ellen majdhogynem semmit sem bukunk. Viszont ha tudjuk használni, akkor garantáltan megéri azt a további 3 VP-t. Sajnos a mi lényeink is leesnek, de nem lehetünk telhetetlenek.

**Ósféreg (7):** Oly rég jött ki valami értelmes a féregpaklihoz, igazán megérdemelnek ők is valamit. *Ósféreg* segítségével végre nem érezzük majd annyira szájalmasnak az egyet ütő lényeink tömkelegét, valami erőt is reprezentálhatunk velük.

**Termonukleorodon (6):** Első olvasatra azt gondolná az ember, hogy ez egy tömegirtás után mennyire jó lesz, hisz van egy csomó izommal megpakolt lényünk. De jobban belegondolva sokkal jobban járunk, ha inkább ott maradnak a lényeink, s talán valami counter vagy *Bohócmolod* használatán kéne elgondolkodnunk. Ezer szerencse, hogy az ellenfél lényei után is kap izmot, így talán van remény arra, hogy játszunk is ezzel.

**Tirranda átka (8):** Három VP-s lapeszedés még a mai napig korrekt üzletnek számít, főleg ha egy alternatív képességgel is számolhatunk. Csúnya meglepetéseket okozhat a VP-pusztítás, ráadásul még laphátrányt se fog okozni nekünk.

**Tűskés hólyag (5):** Újabb hordalék, de még oda is komoly fenntartásokkal raknám be.

**Tűzcsapás (8):** Egyszerű és hatékony lap. A legjobb direkt sebzések közé szerintem simán odafér.

## ELENIOS

**Álomsárkány (7):** Szinte akadály nélkül tud örösztből lényeket eltüntetni, lényel leütni is nehéz feladat. Kérdés persze, hogy mit kezdünk ezzel a situációval, az *Álomsárkány* kettes sebzésére csak nem bízhatjuk a győzelem kivívását.

**Az idő kerek (9):** A tesztelés egyik legvitatottabb lapja volt, sok átalakításon esett át, mire elnyerte eme végső, egyszerű formáját. Kétségkívül igen hasznos, szinte mindenhova, valahogy mindig ki lehet használni a plusz egy kört. Ha abszolút semmit se tudunk kezdeni magunkkal, akkor is érdemes kijátszani, hisz gyakorlatilag 4 VP-ért kapunk 5 VP-t és egy lapot, valamint egy lehetőséget, hogy valami értelmes manővert is tető alá hozzunk. Igaz, ekkor nagyot kockáztatunk kicsi nyereség reményében, de ez csak a legrosszabb eset. A helyzet nyilván nagyságrendekkel tud javulni, ha van lent egy-két lényünk vagy egyéb lapunk, aminek aktiválást igénylő képessége van, vagy esetleg a kör végén felhúzódnó tíz lapot szeretnének mihamarabb megkaparintani.

**Ehknagorhu (5):** Újból egy buta agresszív madárkára bukkantunk. Feltámadása sokszor hasznos tud lenni, még egy komolyabb paklit is szorult helyzetbe hozhat.

**Kronobogár (7):** Gonosz egy kártya. Tárgyak, épületek, bűbajok, repülő lények nagy ellenfele, egy teljes körrel elodázza a lap használatát. Mielőtt nagyon beleszeretnénk, vegyük észre, hogy az *Unaloműző* is kb. ugyanezt csinálja, csak ráadásul sebez is. Ebben csak az a jó, hogy már az első körben is lejöhet.

**Kronopók (7):** Manapság már szinte minden lap aktívan jön játékba, így igencsak kérdéses, hogy vajon mihez jó ez



a lap. Egyedül *Morq Fan Gorhoz* van értelme használni (ahhoz nem is kevés), csinos kombót alkotnak ketten együtt.

**Légelementál idézése (8):** Ha játszunk közepesen drága, sőt drága repülő lényekkel, akkor *Légelementál idézésével* is játszunk. Mivel nehezen megjósolható, hogy pontosan mit tartalmaz a felső tíz lapunk, lehet, hogy épp nincs benne semmi igazán hasznos, de még az is elképzelhető, hogy nem is lesz benne egyáltalán repülő lény. Hogy ezt elkerüljük, 45 lapos paklihoz érdemes legalább 9 olyan lényrel játszani, amit az esetek többségében szeretnénk kirakni. Sárkány pakliba kifejezetten ideális, de *Zarknod börtönében* is jól működik.

**Lélecsapda (9):** Kitűnő lényellenes lap, a legtöbb, versenyesen használt lényt potom 1-2 VP-ért fogja meg, ami ugye óriási előnyt jelent, ha az ellenfél 3-4 VP-t bukott a dolgon.

**Molítár dob (7):** Ezernyi, valóban hasznos dolgot csinál, ráadásul még kincsek is. De az ilyen kártyáknál mindig felmerül a kérdés, hogy pontosan miben, mihez fogjuk tudni használni. Itt már hirtelen megáll a tudomány, hisz nem sok pakli dolgozik KF-es lényekkel és csonttal is. Talán goblinokhoz a legjobb, de ott meg zavarja kicsit a *Tharr bűbáját*.

**Piroslámpás ház (8):** Ha könnyen elképzelhető, hogy fel tudjuk építeni, akkor mindenképpen a paklinkban a helye. Minden lapunk lapleszedéssé válik, ráadásul azonnaliként, ez igen jó dolog. Ha minden mást sajnálunk is, akkor még mindig be tudjuk dobni a házat.

**Psziernyő (8):** Az egyik legjobb keresés. Igaz csak viszonylag szűk adag lapból halászhatunk ki valami nekünk tetszőt, vagyis nem számíthatunk arra, hogy kikeressük azokat a lapokat, amiből csak egy-kettővel játszunk. Még az sem biztos, hogy azt megtaláljuk vele, amiből hárommal játszunk. Ez fokozottan igaz nagyobb paklik esetén.

**Sahran rák (5):** Bár töltelek lap, annyira mégsem rossz. Lényes paklik garantáltan nehezen oldják meg, de szerintem

már egy *Tuskés végzetúrral* jobban járunk, a *Rovarsámánról* és az *Eleven rettenetről* meg ne is beszéljünk...

**Száguldó idő (7):** Mostanság igen kevés olyan erőforrás jön ki, ami vagy csak manát, vagy csak lapot ad. Egy lapért ötöt húzni igen csábító dolog, leginkább olyan pakliba tudom elképzelni, ahol sok olcsó dolgot tudunk ki-pörgetni, s így egy lappal fel tudjuk tölteni a kezünket. Szerintem a lap egyik legnagyobb gyengéje, hogy nem lehet olcsóbbítani, így nehezen tudjuk berakni egy *Taumaturgia*s, *Redukciós*, olcsó pörgős pakliba, pedig oda nagyon ideális lenne.

**Szörnyhűvölés (9):** Rég láttam ennyire speciális lapot, amivel mégis szívesen játszok. Ki akar manapság olyan leszedést használni, amit csak a saját körünkben játszhatunk, csak lényre hat, ráadásul ha leszedi, az ellenfél visszakapja a lényét. Ezen dolgok miatt egy hulladéknak kéne lennie, de a gyakorlat azt mutatja, hogy igenis megéri elcsenni az egyik lényt, főleg mert az eddigi lopásokkal ellentétben aktívan kapjuk, és még az élet sem akadályozza meg a tervünket. Ha már lények ellen készülünk, inkább ezt ajánlom, mint az *Árnyéktűzet*.

**Ügyességpróba (6):** Leszedünk egy lapot, vagy dobattunk párat, potom kettő VP-ért. Mindkettő nagyon jól hangzik, de sajnálatos módon az ellenfél dönti el, hogy melyik legyen. Vagyis mindig a számunkra kedvezőtlenebb dolog fog történni.

**Virágoskert (7):** Első olvasatra áldozós pakliban tűnik a legoptimálisabbnak, de épület pakliba is jól beleillik. Igaz, hogy kicsit lassúcskának ígérkezik, viszont elég jó a képessége ahhoz, hogy megérje rá varakozni. Legtöbb esetben igazából sosem fogjuk használni (főleg ha az első körben egy ilyenrel nyitunk), hiszen ki az az örült, aki egy aktív kert mellett értelmes lapokat kezd el lepakolászni. Lopni nyilván akkor fogunk, ha már eleve van lent valami, vagy végső kétségbeesésben az ellenfél lerak sok mindent, hátha valami megmenti még az irháját. Legnagyobb probléma, hogy a terülésünket akadályozó *Ósi béklyóra* csak félmegoldást nyújt, hisz nem sokra megyünk azzal, hogy immáron nálunk van, ki kell várni a negyedik kört, hogy beáldozhassuk.



## FAIRLIGHT

**A hatalom örülete (7):** Sok erőforrással játszó paklik ellen ideális lap, nem fog nagy nehézséget okozni a kijátszása. A counterrelhetetlensége igencsak el fog kelleni a vélhetően jelentős erőforráselőnyben lévő ellenfél ellen. Bármennyire furán hangzik, szerintem leginkább akkor hatékony, ha pont az alsó határ környékén mozog az ellenfél lap és varázspontkészlete, ugyanis ekkor lesz a legnagyobb érvágás elveszteni a lapokat és a VP-t. Amikor már tíz vagy több lap van a kezében, nem lesz annyira meggható a veszteség, (bár számszerűleg nagyobb) hiszen könnyen lehet, hogy még úgysis előnyben marad. Ha véletlenül kettőt is behúztunk belőle, akkor már érdemes lehet hagyni, hogy elszaladjon kicsit az ellenfél, hogy utána lenegyelhessük az erőforrásait.

**A szkarabeuszok átka (10):** Körönként ingyen lapleszedés (jó, majdnem ingyen, egy nekron nem nagy ár egy lapért). Nehezen tudnám bármelyik másik permanens leszedéssel úgy összehasonlítani, hogy ez tűnjön gyengébbnek.

**Bérmágus (9):** A méltán népszerű *Uwalla (új)* vetélytársára lelt. Igaz, hogy *Uwallát (új)* majdhogynem semmilyen módon nem lehet levakarni az asztalról, mégis jobbnak érzem a *Bérmágust*. Lények ellen jócskán sérülékenyebb, hiszen le tudják ütni (igaz a lehelete miatt ez annyira nem lesz egyszerű), viszont sokkal hatékonyabb ölés tud lenni, akár hatot is tud sebezni. A varázslatok olcsóbbítása is szintén hasznos tudománya, garantáltan vissza fogja termelni az árát, úgysis lassabb paklikba fogjuk belerakni, ahol sok varázslat kijátszására számítunk.

**Elemi Argon (7):** Tesztelésen sokáig 3/3-as volt, úgy kifejezetten jónak tartottam, így valahogy már nem érzem annyira jónak, pedig jelentősen nem csorbult a lap éle. Lehet, hogy már túlságosan megszóktam, hogy minden, melékesen termelt lény hármat üt (*Árnylélek befogása, Csontpözdorja*), s azok fényében már tényleg nem annyira nagy szám. Összességében azért nem rossz kártya, van benne fantázia, sokat dob rajta, hogy *Apró kívánsággal* elő lehet kotorni, így legalább sok pakliba befér. Ha valaki varázslatokkal rakja össze a galetki pakliját, akkor oda kifejezetten jó.



**Fairlight sárkánya (6):** Így első ránézésre a *Lángok küldöttével* tudom összehasonlítani, ami meglehetősen ritkán használt lap. Ebből kiindulva azt mondhatjuk, hogy mivel igen hasonló a két lap képessége, a *Fairlight sárkányának* sem lesz nagy jövője.

**Láncvillám (7):** Bár nagyon egyszerűnek és hatékonynak tűnik, mégis rendkívül helyzetfüggő lap. A tapasztalat azt mutatja, hogy sokszor nem fogjuk tudni optimálisan kijátszani, párszor pedig egyáltalán nem (amikor nincs lény és épület az asztalon), s ez igen bosszantó, ha pont ki tudnánk löni az ellenfelet. Ha már van lent egy-két célpont, akkor legtöbbször gond nélkül kijátszhatjuk, de ezzel könnyen lehet, hogy a saját sorainkat is ritkítjuk, vagy bevállalunk egy adag sebzést. Persze ha játszottunk *Rovarsámmal*, akkor túl nagy baj nem lehet, rá szivesen lövünk.

**Megszakítás (7):** Újabb counterrel bővült Fairlight fegyverarzenálja. A régi verzióhoz képest, igazából egy dologban erősödött, hogy sárgából elég egy lapot dobni, ha ki szeretnénk játszani. Ez meglehetősen lekorlátozza a használatát, csak olyan pakliba raknám be, ahol jelentős mennyiségű sárga lap van.

**Ősi tegercsek (9):** A képessége nagyon jó, de sajnos elég sokba kerül kirakni. Mondjuk, megtehetjük azt is, hogy kifejezetten a tegercserk építjük a paklinkat, extra mennyiségű csonttermeléssel (*Goblin ügyeskedő, Kürttel, Ramónával* és egyebekkel, amik aktivizálják. A *Mindentudóval* is elég hatékony tud lenni.

**Ősöreg göliát (5):** Szép nagy dög.

**Ősvillám (5):** Meglehetősen kiszámíthatatlan direkt sebzés. Gyakorlatban az esetek többségében valóban lő hetet, ami nem rossz dolog háromért, de bizony előfordulhat, hogy csak 3-4-et vagy éppenséggel semmit sem sebez. Egy *Gömbvillám* sokkal kiszámíthatóbb nála, fixen lő hatot, és még lényt is le lehet szedni vele. Ráadásul a *Gömbvillám* is igen ritkán kerül be egy pakliba.





**Phoebius (8):** A nehezen megoldható lények csapatába egy új játékos érkezett. Az árához képest meglehetősen parányi, sokáig tartana vele nyerni, szerencse, hogy meg tudjuk tápolni, így már nem annyira reménytelen eset. Persze kalandozó pakliba a leghatékonyabb, de máshova is berakhatjuk. Ha mást nem, side-ba lények paklik ellen.

**Rakonc (8):** Az utóbbi időben meglehetősen kókadtnak lehet mondani a kalandozó paklikat, szerencsére kaptak ebben a kiegészítőben egy kis vérfrissítést, elsősorban a gnóm pakli erősödött meg, leginkább *Rakonc*-nak köszönhetően. Nyilván valamilyen szintlépést adó követővel játszunk (*Törpe-gnóm glion* vagy *Kalandozók védőszentje*), így biztosnak mondható az erőforrás, amit halálakor kapunk. Igaz, valahogy arra is rá kell bírunk az ellenfelet, hogy leszedje, amire nem biztos, hogy hajlandó lesz, annyira azért nem durva a sebzése. Sajnos a legkeményebb paklik ellen ez a lap (és az egész pakli) nem igazán tud labdába rúgni, de hát nem csak versenyről szól a játék.

**Riomarilliondi (7):** A gnómpakli másik élharcosa. Gyógyítása a követővel játszó paklik ellen teszi igen vonzóvá (annyira azért nem, hogy más paklikban is próbálkozzak vele). Ha kell, a csatában is megállja a helyét, sajnos csak védekezni jó igazán. Ha pedig van annyi lényünk, amivel az őrszót teletömjük, akkor hátulról lövődözi a lényeket vagy az ellenfelet.

## LEAH

**A dimenziók háborúja (9):** Nagyon jó dobátás. Egy VP-ért egy lapot dobathatunk, ráadásul mi választunk! Igéretesen hangzik. Persze arra nem igazán számíthatunk, hogy mindig három lapot el tudunk dobni, de egy-két lap biztosan akad. Ezért az esetek többségében érdemes kettőért ki játszani, valószínűleg találunk két azonos színű lapot, de van amikor mégis inkább egyet választunk, mert az jobban

zavarna minket. Kétszínű versenyen bátran nyomjuk három VP-ért.

**A halál szele (7):** A lényirtások manapság már nem annyira kiemelkedő fontosságúak, mint pár éve, inkább a lapleszedéseket használja mindenki. De ha speciálisan

lények ellen kifejlesztett kártyára vágyunk, akkor a halál szele igen jó választás. Az ellenfél körében kijátszva kevésbé optimális, nyilván csak akkor fogjuk kijátszani, ha valamit azonnal el kell tüntetnünk. Ha kissé ráérős a helyzet, akkor inkább a saját körünkben játszunk ki, így mikor átadjuk a kört, rögtön dupla hatékonyságúvá válik, ami már a legnagyobb lényeket is elpusztítja.

**Csőpögő sav (5):** Speciális versenyeken jó side lap lehet, ha olyan paklikra számítunk, ami 1 ÉP-s lényekkel dolgozik (pl. quwargok).

**Halálmadár (8):** Szintén *Fájdalom szépségével* a legoptimálisabb, de önmagában is megállja a helyét. Ha a paklink bírja, akkor igen masszívan tud sebezni, szükség esetén akár lényekbe is.

**Halálmester (7):** A lényes paklik réme, mindent kiírt maga körül, s még egy minimális módon meg is tudja védeni magát. Ha mást nem, side-ba használjuk bátran.

**Ka-Boom (4):** Rég akadt a kezembe ennyire döbbenetesen gyenge lap. Elsőre kellemesnek tűnik, a megfelelő költség/sebzés arány miatt, a hátránya se tűnik annyira durvának, de egy kis próbálgatás után kiderül, hogy a hátránya végzetes. Egy lapot még el lehet neki dobni, de már akkor sem érte meg túlzottan a lény, de kettő, vagy több lapot befektetni egy négy sebzésű, képesség nélküli lénybe...

**Levi (7):** Tesztelésen sokan esküdtek a *Levire*, de szerintem kicsit túl lelkesek voltak vele kapcsolatban. Igaz, sok lapot elég jól meg tud oldani, viszont rendkívül kellemetlen, hogy igazából nem tudunk rá számítani, hisz abszolút megjósolhatatlan, hogy mennyire lesz jó, mivel a legjobb képességeket nem kapcsolja ki. Galetki pakliba megerhet egy próbát, ott már elég olcsó, így nem baj, hogy kissé rizikós.

**Mélységi zombi (5):** Ha meghal, akkor lesz nemulass, csak el kell intézni, hogy ez megtörténjen. Ha ehhez a saját lapunkat tékozzoljuk, akkor ugye túl sokat nem kerestünk a bizniszen, az ellenfél pedig nem ezt fogja elsőként megsem-



misíteni. Talán ha le tudunk csapni vele egy lényt...

**Misztikus sötétségkő (8):** A kiegészítő megjelenésével az előtérbe léphet egy rég elfeledett lap: *A fájdalom szépsége*. Mondanom sem kell, hogy a sötétségkővet szinte egyenesen ehhez a szabálylaphoz találták ki. Ha minden jó megy, körönként sebünk vele hármat és kapunk három VP-t. Ennél többet azt hiszem nem is kell tudnia egy lapnak. Sajnos szabálylap nélkül nem annyira ideális a lap (és a pakli).

**Morgan átkozott ajándéka (8):** Régi kedvenc lapom visszatért. Az egyik legjobb direkt sebzés mostanában, annak ellenére, hogy minden költséghatékonyabb nála. Meglehetősen nagy kontrollunk van a lap működéséhez, pontosan a helyzethez igazíthatjuk. Kicsit beáll meccsünkél, amikor meggyűlt a VP akkor pontosan erre vágyunk: egy lapra, ami akár 20-at is tud sebezni egy körben. *Fájdalom szépségével* kifejezetten durva.

**Morgan kisujja (8):** Egyszerű és hatékony lap. Szinte minden pakli ellen optimálisan lehet használni, igaz semmi esetre sem ez lesz a legdurvább lapunk.

**Morgan könyve (7):** A pakliégető koncepció az utóbbi időben nem nagyon kapott semmit, ezért már épp itt az ideje a *Morgan könyvének* a megjelenéséhez. A paklinkat nyilván *Morgan tanítványára* építjük, s vélhetőleg sok kis, olcsó lapot le fogunk rakni, amiket adott esetben fel is áldozhatunk a könyv aktivizálásához. *Sírrablóval*, vagy egyéb olcsó feltámadós lénnyel meglehetősen optimális.

**Mutáns mágiafaló (8):** A sok varázslattal játszó paklik ellenesere. Egy kis anti-mágia után lerakjuk, s az ellenfél nem kap túl nagy teret varázslat kijátszásához. Ha egy életjelzőt is rá tudunk csempészni (*Halhatatlanok nagymesterével* ez nem túl nehéz), akkor már szinte nyert ügyünk van.

**Syejjc (8):** Rendkívüli módon hasonlít *Lady Lucitániára*, ez talán egy kicsit rosszabb nála, hisz a saját lényeket is kiirtja, s nem is gyógyít. De gyilkolásra sokkalta alkalmasabb, hisz nekronból is tud lehelni, így akár igen gyors győzelmet is elérhetünk vele. Emiatt másképp is lehet kezelni mint a Lucit, ezt egyáltalán nem hülyeség kirakni a második körben, főleg lényes paklik ellen.

**Vámpírféreg (6):** Férges pakliba beleférhet, legalább útni is tudunk valamivel. Amúgy frissen bontotton kítúnó lap.

## RAIA

**A középszer pusztulása (8):** Az ember azt hinné, hogy mennyire brutális tömegirtás, igen sok lapot leszed, valójában meglehetősen kiszámíthatatlan. Sokszor szeretnénk olyan dolgokat kiirtani, ami pont kívül esik a határértékeken. Ha nem is jó minden ellen, nyugodt szívvel használhatjuk, azért elég hatékonynak mondható, legfeljebb bosszankodunk kicsit.

**Áldozat a holnapért (6):** Igazán durva kijátszási feltétellel látja el az összes lapot, de sajnos ránk is hat. Ez mondjuk nem lehet akkora probléma, ha sokkal több lap van nálunk, vagy kiszórtuk a kezünket, s végezettel kirakunk egy *Áldozat a holnapért*. Persze ilyenkor inkább egy békyóval zárnam a kipakolást, az valóban bekorlátozható az ellenfelet. *Vészkijáratall* lehet trükközni, el lehet vele intézni, hogy csak az ellenfélre hasson.

**Az utolsó mondasok könyve (8):** Mint annak idején, most is a legjobb keresés. Potom kettő VP-ért (és 3 ÉP-ért) kereshetünk egy lapot, ennél olcsóbban nem tudjuk megcsinálni. Minden kombó pakliba kötelező.

**Bohócmod (7):** Tömegirtások ellen jó kis védő lap. *Betelgeusével* igazán gusztustalan párost alkot, kemény dió lesz megoldani az ellenfélnek a lényeket.

**Energiaspirál (4):** Teljesen érthetetlen számomra, hogy hogyan jöhetett ki ennyire gyenge lap ebben a kiegészítőben. Matematikai megközelítéssel nézve átlagosan 3,5-et sebez, ami épp gyengébb, mint egy *Tűzcsapás*. Átlagosan gyengébb, s a szélsőértékei sem indokolják a használatát. Gyakorlatban legtöbbször 3-5 lap van a kezünkben, ekkor 2-4-et sebez, vagyis a felső határa legtöbbször nem haladja meg a *Tűzcsapás* sebzését! S ennél bizony kevesebb lapunk is lehet, s ekkor egy *Energiaspirál* SEMMIT sem csinál. Sok





lapunk pedig feltehetőleg sok erőforrástól lesz, s ennyi lapból bizony én már jócskán hatékonyabb manővereket is el tudok képzelni, mint 7-et sebezni.

**Fantalas (6):** Újabb permanens lényleszedés, igaz, ez jóval vérszegényebb, mint az eddigiek. Ugye eleve csak az ellenfél körében tud igazán csinálni valamit (ez már rég rossz), s semmi sem garantálja, hogy valóban le tud szedni egy lényt (igaz, akár kettőt is lelőhet, de manapság már annyira nem gyakoriak az 1 ÉP-s lények).

**Fényfőnix (7):** Kellemes hordalénya, 1 VP-ért körönként hármat sebezhetünk, ha kicsit jobban bírjuk VP ügyileg, akkor akár ötöt is odacsaphat. Igaz, nem túl nehéz leszedni, viszont nem is került nagy befektetésbe. Ráadásul a hordák nagy ellenfelét, *Phoebiust* is elintézi.

**Fénysárkány (4):** Nem sokkal nagyobb, mint a hasonló költségű lények, három VP-ért már akár nagyobbat is tudnánk ütni (*Tűskés hólyag*). Az időleges költséget viszont már biztos nem éri meg kifizetni, főleg nem kétszer. Összehasonlíthatatlanul rosszabb egy *Fényfőnixnél* vagy *Védőangyalnál*.

**Ördögűző pálca (8):** Ha valamilyen (bármilyen) módon reális községbe kerül egy csont, akkor nyomban vágjuk be a pakliba. Működés közben meglehetősen undorító, az ellenfél kétszer is meggondolja, hogy lerakjon-e valamit, ugyanis elég borsos árat fizettetünk meg vele, ha ott akarja tartani. Legtöbb esetben persze jobban örülnénk, ha nyomban visszavenné, de ha a játék elején ki tudjuk rakni, akkor kellemesen be tudjuk lassítani az ellent, később pedig manapszítással lehet hatékony. Ezek mellett egyáltalán nem elhanyagolható, hogy a saját lapjainkat is vissza tudjuk venni vele.

**Sárkányidomár (7):** Ebben a kiegészítőben kifejezetten sok sárkány jelent meg, ezzel valószínűleg sok örömet okozva a játékosoknak (a sárkányok igen népszerűek). Az eddig leginkább mókapaklinak számító sárkány deck most lépheti át a határt, s talán besorol a versenypaklik közé (nem feltét-

len hagyományosan, persze). A rengeteg nagy és közepesen nagy bestia mellé egy újabb olcsóbbítást kapunk (a *Sárkány úrnő*, *Hívó kürt* és *Sárkánylárva* mellé), szinte ingyen fognak kiröppenni a hatalmas bestiák. Ez ráadásul a lapjaink elfogyásán is tud segí-

teni, ha minden jól megy, akkor körönként plusz egy lapot húzunk, ami nem csekélység, a lény visszavételét ritkán fogjuk választani, de bizony az is jól jöhet.

**Tűzfőnix (5):** Kalandozó pakliba esetleg be lehet rakni.

**Üszó, a kidobóember (8):** Undorító kombólap. Rengeteg helyzetben lehet jó, nagyon sok lap van, amit szeretnénk újra kijátszani, s ezt viszonylag olcsón visszavehetjük. *Vészki-járatnál* egy kicsit olcsóbb, viszont nem cantrip és emiatt önmagában nem annyira erős. De ez az első olyan kombólap, amivel meg tudjuk oldani a legdurvább ellenlapot, az *Ősi bélyéket* (és persze minden más zavarót is). Galetki pakliba a legjobb, ott még olcsóbb.

**Védőangyal (9):** Lényleszedés és ölés is egyben. Ilyet már sokat láttunk, többnyire valami direkt sebzés tölti be ezt a funkciót. Ez minden ilyen lapnál sokkal jobb. Lényt sajnos kissé speciálisan tud leszedni (csak az őrszttból, s onnan se feltétlen), de szerencsés esetben rendkívül durva károkat lehet velük okozni. Ha jól jön ki a lépés, leszedünk két lényt, s nekünk marad két védőangyalunk (nem sűrűn lesz ilyen). Üres őrsztt esetén nem rossz döntés kijátszani, s megkezdeni az ellenfél szeletelését, körönként négyet sebezni nem a világ legbrutálisabb dolga, de kettő VP-ért nem rossz. Külön öröm, hogy nem foglalnak helyet az őrszttban.

## RHATT

**A bélyégek lerázása (7):** Amikor már lassan minden színben van kettő VP-s lapleszedés, akkor egy kissé drágának hat az 5 VP-s, még ha két lapot is szed le és counterelhetetlen. Viszont nem azonnali, ráadásul semmi sem garantálja, hogy nem csak egy lapot akarunk leszedni. Szerintem leg-többször jobban járunk ha *Thraxot*, *Ezer világ őret* és egyéb, olcsóbb, univerzálisabb lapokat használunk.

**Általános csodatétel (6):** Körülbelül egy *Remira haragja* erősségű lap. *Specializáció* mellé talán belefér.



**Blokkoló (7):** Ha sok lényes paklira számítanék egy versenyen, akkor beraknám a blokkoló paklimba. Érdekes elképzelés, ha *Kragoru familiárisával* rakjuk össze, ekkor ez, a *Belónia őrszobra*, *Kamarcs*, *Hitehagyott* és *Tündérsárkány* vicces dolgokat tud csinálni.

**Eleonóra (6):** Majdnem jó lap, kevés választja el tőle. Maga a lény ugye nyilván nem ér 1 VP-nél többet, három VP-ért pedig nem túl jó bizniss counterelni, főleg úgy nem, hogy előre lekötjük a VP-t. Egy *Árnylélek befogásával* szerintem a leglényegesebb szempontokból jobban járunk (olcsóbb, nagyobb a lény, nem kell előre kifizetni), s azt se gyakran használják.

**Időszaggatás (7):** Ránézésre nagyon jó lapnak tűnik, de kicsit utánagondolva kiderül, hogy nem túl erős kártya. Az idézési költsége kicsit drága, gyakorlatilag minden helyzetben jobban járunk egy *Rend erejével*, kivéve, ha az első körben kell kijátszani, de ez meglehetősen ritka eset. Az első és a negyedik körben ugyanannyiba kerül a két lap, minden más esetben ez drágább. Ráadásul ennek meglehetősen nagy a rizikója, könnyen lehet, hogy egy saját lapunkat szeretnénk megvédeni vele, de csak ez maradt counternek, s komoly hátrányt okozhat, hogy véget ér a körünk.

#### Picinyke csoda (4)

**Rubin nektár (8):** Egy lapért nem sűrűn kapunk négy VP-t, főleg ha ilyen keveset kell csak befektetnünk. A mai környezetben már igen veszélyes szerintem lemondani az első körökben való cselekvésről, egyedül akkor vetném be, ha én kezdenék. A negyedik körre tartogatni már annyira nem nagy kaland, akkor már nem válik akkora dologgá, talán még egy *Földanya bölcsességével* is jobban járhatunk, hisz azt előbb ki tudjuk játszani. Lassúbb paklik ellen viszont meglehetősen ideális.

**Trapéz (7):** Nekem amolyan *Bo'adhun varázssal* lightnak tűnik. Gyakorlatilag ezzel is szinte ingyen játszunk ki a tárgyainkat, viszont csak a kör végén termeli vissza a csontokat. Ha nem tudná *Xedet* előkeresni, akkor abszolút felejtendő lenne.

**Vándor, a tündöklő (7):** Manapság már kissé drágácskának számít a 3 VP-s speciális keresés, még ha kapunk is mellé egy kis lényt, korrekt képességgel. Én leginkább *Fókusz megeléje* pakliba tudom elképzelni, elég jó lehet előkeresni mondjuk egy *Agydöbbszűtő Benőt* (amit ugye rögtön kétszer is lehet használni). Másik felhasználási lehetősége a *Zarknod börtöne*, ahol szintén Benővel tűnik a leghatékonyabbnak, de egy *Szomogyert*, vagy egy *Ezer világ órát* is jó lehet előszedni.

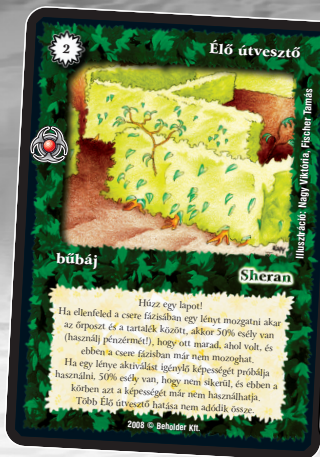
**Xed, az artista (7):** A magam részéről biztos, hogy beraknám tárgypakliba. A legnagyobb bajom vele, hogy kissé nehéz egybehangolni a *Bo'adhun varázssal*, ami szerintem a tárgypaklik legerősebb lapja jelenleg. De ha nem aggodunk ilyen kis problémá miatt, s bizunk magunkban, hogy elég jól el tudunk majd manőverezni vele, akkor nyugodtan próbáljuk ki. Ha a leggyengébb használati módját nézzük, akkor gyakorlatilag aktivizál egy tárgyat (amit visszakeverünk, és már ki is keressük újra). Ennél persze nyilván izgalmasabb lehetőségeket rejt, hogy gyakorlatilag mindig a helyzethez legmegfelelőbb lapot tudjuk előkapni, s ez igen kecsegtető, főleg, ha már egy passzivizált tárgyat pörgetünk el.

### SHERAN

**A hármas mágikus ereje (9):** Amolyan *Isteni kegy* jellegű lap. Legtöbbször ugyanarra lesz jó mindkettő, ad 3 VP-t. Mivel a kegy kissé kiszámíthatatlan, ezért mana természetben kissé hatékonyabb (visszakapjuk a lapot). Ezzel viszont még tudunk gyógyulni is, igaz ezt nem sűrűn fogjuk alkalmazni (kb. 20 esetből egyszer), de azért jó, ha van ez a lehetőség is.

**Az élet vize (6):** Leginkább tárgypakliba tudom elképzelni, s oda abszolút szükségtelen. Azért laphelyet nem foglalunk, hogy néha gyógyulgassunk egy kicsit, sokszor tékozlás rá csontot pazarolni. Ha már az életünket féltjük, akkor





(pl. *Akmal-Sziturena*), vagy sok erőforrásal játszós kontrollba.

**Lady Terilien (8):** *Redukcióra* kísértetiesen emlékeztet, ez talán egy mákszemnyivel gyengébb. Igaz ez egy lény (könnyebb leszedni, nehezebb counterelni), talán még

inkább *Gemina gyógyítást* ajánlom, az biztos megmenti az irhánkat. Olcsó cantrip tárgyakból meg elég a *Zu'lit védőtekerce* és az *Ilgarathi védőháló*.

**Bjölteodrok (8):** *A Lassan járj!* szerelmesei végre kaptak egy elég jó lapot ahhoz, hogy leporolják a kissé elavult paklijukat, s ismét próbát tegyenek vele. Mondanom sem kell, önmagában meglehetősen gyatra, de rövid idő alatt bőven behozza az árát. Ha esetleg kettőt is ki tudunk rakni (talán *Elfeledett szingularitást* is érdemes mellé alkalmazni), akkor nagyon be tud indulni a pakli, s pár kör alatt ki tudjuk szórni az egész kezünket. Bármennyire neveltségnek hangzik, épp ezért érdemes lehet egy *Szirének énekét* is beraknunk, hogy a rengeteg lapot ki tudjuk használni valamire.

**Boszorkánylány (4):** Ettől ugyan nem fogjuk előkeresni és újra összerakni a mérgező paklit.

**Élő útvesztő (7):** Jópófa, s meglehetősen idegesítő lap tud lenni, ha az ellenfél lényekkel játszik. Frissen bontotton szerintem elég jó lap, máshova csak akkor raknám be, ha nem tétre megy a meccs.

**Gemina amulettje (6):** Olyasmi erősségű, mint *Az élet vize*. Az cantrip, ez meg ad egy kis manát és csontot. Amulettel talán már jobban járunk.

**Kamionsaurusz (6):** Nagyon szeretem ezt a lényt, annak ellenére, hogy tudom, kevés esélye van labdába rúgnia bármiféle versenyen.

**Korrer Varror (8):** Az egyik kedvenc kombólapom a kiegészítőből. A legszembetűnőbb haszna a galetkipakliban és *Fájdalom szépsége* pakliban van. Galetkik közé azért jó, mert igen sok cantrip testrész van, s azokkal szép lassan fel tudjuk emészteni az ellenfelet. *Fájdalom szépsége* mellett meg nem kérdéses: minden húzásunk egyel olcsóbbá válik gyakorlatilag, miközben még sebezgetünk is. *Második eséllyel*, *Visszalépéssel* meglehetősen hatékonyan működik. Ezek mellett még bármilyen pörgős kombópakliba is jó

sebezgetni is fogunk vele, de azért nagy veszélyt nem jelent. Leginkább a húzás hiányzik róla, ezt azzal kompenzálja, hogy nem esik le a negyedik lapnál, s visszavehetjük a gyűjtőből. Utóbbi már nem akkora bomba biznysz, de ha van rá keret, akkor miért ne?

**Lohd Haven hiktóása (10):** Leginkább *Trinigan dilemmájra* emlékeztet, de annál szerintem sokkal jobb. Egyrészt lapot is tud counterelni, s ami sokkal fontosabb, pusztán 1-2 VP-be kerül. Igaz nem minden lap ellen jó, de hát semmi sem lehet tökéletes. Bármilyen Sherannal játszós pakliba kötelező. Na jó, teknősök mellé nem olyan jó.

**Rovarsámán (10):** Mostanában nem nagyon sikerült értelmes kontroll lényt kiadni, de végre ez a hiány is pótolta. Természetesen berakhatjuk bárhova, ahova egy kicsit is illeszkedik. Szép lassan szinte bármilyen lényt megöl, akár egymaga is, s közben igen nagyra hízik. Érdemes mellé sebző lapokkal is játszani, hogy kicsit felturbózzuk a sebzését, ha az ellenfél nem méltóztatna kirakni semmit.

**Toxikus Spóra (6):** Frissen bontotton szívesen elviselnék belőle akár hármat is.

**Tyrannosaurus rex (6):** Drága, passzív. Ez a kettő dolog, amit utálok egy lénynél. Még ha ennyire nagy és jó képességei is vannak. Mondjuk én ezt a lapot is szeretem, de ez még nem azt jelenti, hogy beraknám egy versenypakliba.

**Visszavágás (8):** Egy igazi side lap. Gyors ölésre gyűrő koncepciók ellen kifejezetten hasznos, akár teljesen ingyen kiragad minket a halál torkából, leszed egy lapot, s mindezt counterelhetetlenül. Egy jól összerakott kontrollba hatékony védelem lehet.

## THARR

**A titánok szele (5):** Jól hangzik, bár nem tudom hova raknám be.

**Fejvadász (5):** Nem hinném, hogy bárki is beizzítaná a jó öreg Kragoru paklit a *Fejvadász* miatt. Szóval maradjunk



annyiban, hogy kis lényekkel játszó paklik ellen egész jó, igaz elég kevés ilyen koncepcióval fogunk találkozni.

**Gaddar (4):** Ilyen is van.

**Goblin kürt (7):** Ej, de sok a goblinos cucc ebben a kiegészítőben. Ez a mennyiség már remélhetőleg meghozza a kedvet hozzájuk. Ráadásul ehhez a laphoz is szükségünk van egy goblin mennyiségre, én legalább kétharmados goblin arány mellé használnám, de még így is elgondolkodnék, hogy inkább *Moa ékszerrel* játsszak (stabilabbnak tűnik, de sokat számít, hogy hogyan rakjuk össze a paklit). Ha nem vagyunk pechesek, akkor rövid idő alatt korrekt hasznot tud termelni, viszont rendkívül idegesítő lesz, amikor meccset bukunk el amiatt, mert kétszer egymás után besül.

**Goblin orgyilkos (7):** Ha goblinokkal való játékra szottyan kedvünk, akkor készüljünk fel, hogy ez lesz az egyik legerősebb lapunk. Ha már összefesültünk némi fölös csontot, akkor gyakorlatilag 2 VP-ért 8/1-es, láthatatlan lényünk van.

**Goblin ügyeskedő (8):** Ha sok csontra van szükségünk, akkor ő a mi emberünk. Rövid idő alatt összeszerak 4-8 csontot, ez már szinte mindenre elég lesz. *Lépéselőny*vel akár már az első körben gazdálkodhatunk négy csontból, amiből akár egy *Három kívánság gyűrűje* is kifér. Bármilyen csonttal játszó pakliba érdemes lehet legalább párat betenni, könnyen meg tudja oldani még a komolyabb komponens problémákat is.

**Goblin vezér (7):** Goblinokhoz kötelező, de talán egyéb csonttal működő pakliba is betuszkolhatjuk, bár gyanítom, hogy egy *Ezer világ órével* jobban járánánk. Ez olcsóbb nála, útni is tud a leszedése mellett, ráadásul a saját és ellenfél körében is alkalmazhatjuk. Az örnek viszont élete van és ingyen is használhatjuk. Összességében ha bírjuk csonttal, akkor ez egy picit talán jobb.

**Hajtógép (7):** Igazán jönnek tűnik, gyakorlatban viszont még goblin pakliba is kissé nehézkesen tudtam kirakni úgy, hogy megfelelő mennyiségű municiót tudjak belerakni. Ráadásul gyakran azzal se megyünk túl sokra, hogy dugig van, hisz ölni csak lassan tudunk vele, az ellenfél meg nem lesz olyan hülye, hogy lényeket rakjon le elé fölöslegesen. *Rovarsámmal* kitűnő kombót alkot.

**Ichinedar (5):** Frissen bontottn jó kártya.

**Kérdő moagrin (7):** Elgondolkodtató jószág, meglehetősen undorító módon drágítja a varázslatokat. Az én izlésemhez képest drágácska kissé, egy *Fintor* sokkal jobban tetszik, hisz egy körrel előbb jön le, kettővel olcsóbb. A drágítások közti különbség szerintem nem jelentős, nem ér ennyi manát. Érdekesebb kérdés, hogy vajon megéri-e költeni arra, hogy ne lehessen leszedni.

**Mamutóriás (6):** Hatalmas dög, ha nem kéne a pakli javát elpörgetni neki, akkor egész szimpatikus lenne. Így viszont eléggé rizikósnak érzem, hisz innentől kezdve csak rá és a kezünkre számíthatunk igazándiból, könnyen lehet, hogy sok szemét marad az utolsó lapok közt.

**Monozoid (6):** Leginkább side-ba tudnám elképzelni, hisz nem sok minden ellen tudjuk optimálisan használni, viszont kissé naiv elképzelésnek tartom ezt side-ba berakni, inkább valami pusztításra szavaznék.

**Muhartalpú mameluk (7):** Nehogy elfeledjük már a jó kis óriás paklit, ezért megjelent a mameluk. Ha elég szerencsések vagyunk, akár az első körben is lejöhet, szépen tapogatja az ellenfél manáját. *Nyugodt pentadronnal* és *Lassan járjál* egész jól működik, főleg ha *Bjölteodrokkal* is megfűszerezünk a decket (ez esetben nyilván le kell mondanunk a *Hívó kütről*).

**Nedonkutyá (4):** Ez még ingyen se jó.

**Nyálkacsiga (8):** Ha már a varázslat szivatásnál tartunk, akkor ideje megismerkednünk a *Nyálkacsigával* is. Majdnem 1:1-ben *Fintor*, kicsit kevésbé drágít (feleannyira, az elég jelentős), viszont olcsóbbítja a lényeinket. Ha ezt eléggé ki tudjuk használni, akkor mindenképpen rakjuk be a paklinkba.

**Szaporodó féreg (7):** Jó kis erőforrás féregpakliba. Más-hova egy *Vészkijárat* sokkal jobb.

Baross Ferenc



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Baross Ferenc és Panyik Zoltán győztes paklija:

Szabálylap: Lépéselőny

### Baross Ferenc:

- 1 Rundhal, a gyűjtőgető
- 1 Az istenek rokkája
- 1 Gemina gyógyitala
- 3 Moa ékszer (új)
- 3 Topáz fókuszkrisztály
- 3 Gyémánt fókuszkrisztály
- 3 Zafir fókuszkrisztály
- 3 Rubin fókuszkrisztály
- 2 Jáde fókuszkrisztály
- 3 Smaragd fókuszkrisztály
- 3 Zu'lit védőtekerce
- 3 Ilgarathi védőháló
- 3 Fintor
- 3 Mok'habut fétis
- 3 Boadhun varázssital
- 3 Antimágikus ballaszt (új)
- 3 Aranyosó serpenyő
- 1 Trinigan iszákja

### Kiegészítő pakli:

- 3 Földanya gyümölcsei
- 3 Teknős renegát
- 3 Apró kincs
- 1 Vén Doemon
- 2 Pihenő
- 3 Orzag managömbje (új)
- 3 Antitalentum
- 3 Sziklarepezs (új)
- 3 Víziszűrő teknős
- 1 Jáde fókuszkrisztály

### Panyik Zoltán:

- 1 Rundhal, a gyűjtőgető
- 1 Gemina gyógyitala
- 3 Moa ékszer (új)
- 3 Topáz fókuszkrisztály
- 3 Gyémánt fókuszkrisztály
- 3 Zafir fókuszkrisztály
- 3 Rubin fókuszkrisztály
- 2 Jáde fókuszkrisztály
- 3 Smaragd fókuszkrisztály
- 3 Zu'lit védőtekerce
- 3 Ilgarathi védőháló
- 3 Fintor
- 3 Mok'habut fétis
- 3 Boadhun varázssital
- 3 Antimágikus ballaszt (új)
- 2 Trinigan iszákja
- 2 Aranyosó serpenyő
- 1 Apró kincs

### Kiegészítő pakli:

- 1 Ezer világ óre
- 3 Teknős renegát
- 2 Matilda
- 2 Apró kincs
- 3 Antitalentum
- 1 Rhatt papja
- 2 Pihenő
- 2 Vén Doemon
- 3 Sziklarepezs (új)
- 3 Csonttű
- 3 Víziszűrő teknős

## Csető Zsolt és Pohner Ádám paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség

### Csető Zsolt:

- 3 A gyenge ereje
- 3 Cselvetés
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Zu'lit sárkánya
- 3 Owooti trükk
- 2 Megújulás
- 1 Tomboló vihar (új)
- 3 A rend ereje
- 3 Eltörés
- 3 A felhők asszonya
- 3 Arany gugyola
- 3 Ezer világ óre
- 3 Az erős ereje
- 3 Manacsapda
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Majd legközelebb

### Pohner Ádám:

- 3 Az erős ereje
- 3 Manacsapda
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Solisar aurája
- 3 Eltörés
- 3 A felhők asszonya
- 3 Arany gugyola
- 3 Ezer világ óre
- 3 Ősi manifesztáció
- 1 Tomboló vihar (új)
- 3 Owooti trükk
- 3 Szűnyogirtás
- 2 A mógokos szövetsége
- 3 Cselvetés
- 3 A gyenge ereje
- 2 A hatodik nap

## PÁROS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 17-én rendeztük, 12 profi és 25 amatőr pár, összesen 74 versenyző részvételével. Úgy tűnik, a páros verseny utánozhatatlan hangulata vonzza a játékosokat, ezért a jövőben még gyakrabban fogunk ilyen formátumú versenyt tartani. Valószínűleg az ajándék Zén is adott néhány embernek plusz motiváció a induláshoz.

A paklik között a profiknál láthatunk kontrollokat *Ősi rúnával* vagy *Ősi bölcsességgel*, kombopaklikat *A végső összecsapás + Préselés*, vagy *A hatodik nap + Megfelelő alkalomra* építve, fókuszkrisztályos tárgy paklikat *Lépéselőny*vel, épületes paklit és *Lassan járj!* + *A Semmi mestere* nekronos hordát is.

A profik versenyét végül nagy küzdelem után, mindössze jobb Buchholz ponttal a Baross Ferenc – Panyik Zoltán páros nyerte, a második Csető Zsolt és Pohner Ádám, a harmadik Béres Csaba és Simon Dániel lettek, paklijaikat illetve az amatőr győztes pár pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknél Drenkovics Zoltán és Karai Ákos diadalmaskodott, a második helyen Cseterics Krisztián és Káré István végzett *A végső összecsapás + Préselés* kombopaklival, a harmadikon pedig Szabó Dávid és Vasas Dániel, *Ősi rúná*s, fókuszkrisztályos összeállítással.

Mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs



**Béres Csaba és  
Simon Dániel paklija:**

Szabálylap: Ősi rúna

**Béres Csaba:**

- 3 Ősi béklyó
- 3 A gyenge ereje
- 3 Manafonál
- 3 Apró kívánság
- 3 A hatalom szava
- 3 A káosz hangjai (új)
- 2 A tiltott könyv
- 3 A sors fintora (új)
- 2 Fizetett tehetség
- 2 A mogokok szövetsége
- 2 Fekete patkány
- 3 Gigantikus lovas
- 1 Asztrális hullám (új)
- 3 Kétszer kettő
- 2 Armageddon (új)
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 1 Manabörtön
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 Szmoggyer

**Simon Dániel:**

- 2 A tiltott könyv
- 2 A káosz hangjai (új)
- 1 Asztrális hullám (új)
- 3 Apró kívánság
- 3 Manafonál
- 3 Ősi béklyó
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 Ramona
- 2 Kétszer kettő
- 2 Ezer világ őre
- 3 Chara-din óhaja
- 3 A sors fintora (új)
- 3 Eltörlés
- 3 Arany gugyola
- 2 Fizetett tehetség
- 1 Manabörtön
- 3 A gyenge ereje
- 3 A hatalom szava
- 3 A rend ereje

**Drenkovics Zoltán és  
Karaí Ákos győztes paklija:**

**Drenkovics Zoltán:**

- 3 Malfunkcionálás
- 3 Az erős ereje
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 A múlt tükre
- 3 Diána kívánsága
- 3 Hála
- 3 Thrax halálcsepés
- 2 Megelőző ütés
- 3 Bundás yeti
- 3 Unaloműző
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Manacsapda
- 3 Élőholt kémek
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 2 Apró kívánság
- 1 Bűbájmásolás (új)
- 1 Sírrabló

**Karaí Ákos:**

- 3 Virág
- 3 Mandulanektár (új)
- 3 A sors fintora (új)
- 1 Szmoggyer
- 1 Sírrabló
- 3 Speciális védelem
- 3 Owooti trükk
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Bundás yeti
- 3 Élőholt kémek
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Solisar aurája
- 3 Manacsapda
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Az erős ereje
- 3 Thrax halálcsepés
- 3 Thu'zad utazása

[www.nework.hu](http://www.nework.hu)

[www.nework.hu](http://www.nework.hu)

**NEWORK**

**ON-LINE KÁRTYABOLT**

**HATALOM KÁRTYÁI** laponkénti árusítás, kártyacsomagok, paklik.

**Kártyavédelem** felsőfokon: mappák, albumok, kártyavédő fóliák.

**Nyitási akciók és kedvezmények!**

Kényelmes on-line fizetési lehetőségek, gyors házhozszállítás.

**info@nework.hu Tel: 70 / 54 98 666**

Üzletünk: 9021 Győr, Arany János utca 13.

# Újjászületés™



## Gyakorisági lista

A bélyézők lerázása	a	r	Főparancsnok	-	n	Orgling birkózó	Mu	g
A dimenziók háborúja	l	r	Gaddar	Ti	g	Orgling sámán	Mu	r
A fattyak ura	c	n	Galetki hadvezér	Mu	n	Orgling szatócs	Mu	g
A feledés szelleme	c	n	Gemina amulettje	s	n	Orgling törzsfőnök	Mu	r
A gyenge pusztulása	d	r	Goblin kürt	Ti	n	Öngyilkos féreg	d	n
A halál szele	l	n	Goblin orgyilkos	Ti	g	Ördögűző pálca	K	r
A hármás mágikus ereje	s	r	Goblin ügyeskedő	Ti	r	Ősféreg	d	n
A hatalom örülete	f	n	Goblin vezér	Ti	n	Ősi tekercesek	Má	r
A középszer pusztulása	r	n	Görényteknőc	To	g	Ősöreg góliát	Má	g
A sürgetés rúnája	c	n	Hajítógép	Ti	r	Ósvillám	f	r
A szkarabeuszok átka	Má	r	Halálmadár	l	g	Phoebius	f	r
A titánok szele	Ti	g	Halálmester	H	r	Picinyke csoda	a	g
Az élet vize	s	g	Hamis istenek	c	n	Piroslámpás ház	e	n
Az idő kereke	e	r	Helvir	d	g	Pszí-ernyő	e	r
Az utolsó mondások könyve	r	r	Ichinedar	Ti	g	Rakonc	f	g
Áldozat a holnapért	r	n	Időszagpatás	a	r	Riomariliondi	f	n
Álomsárkány	e	r	Ka-Boom	H	g	Rovarsámán	Tu	r
Általános csodatétel	a	n	Kamionoszaurusz	s	n	Rubin nektár	a	r
Árnyékút	c	r	Kérődző moagrín	Ti	r	Sahran rák	P	g
Áruló Yathmog	c	n	Királyi orgyilkos	d	g	Sárkányidomár	r	r
Bérmágus	f	r	Korrer Varror	Tu	r	Syejjcc	H	r
Bestia	Mu	r	Kritikus tömeg	Mu	n	Száguldó idő	e	n
Betelgeuse	To	n	Kronobogár	e	g	Szaporodó féreg	t	g
Bjölteodrok	Tu	r	Kronopók	e	g	Szörnybűvölés	e	r
Blokkoló	a	g	Lady Terilien	s	r	Taumaturgia	-	g
Bohócmolod	K	n	Láncvillám	Má	g	Termonukleordon	To	g
Boszorkánylány	s	n	Légelementál idézése	e	r	Tirranda átka	To	g
Chloe	Mu	r	Lélekcspada	e	r	Tűzcsapás	d	g
Csápmester	Mu	g	Levi	H	n	Tűzfőnix	r	g
Csőpógó sav	l	g	Lohd Haven hiktoltása	Tu	r	Toxikus Spóra	Tu	g
Démonporonty	d	n	Lohd Haven sáhkánya	To	r	Trapéz	a	n
Dhojaktra	c	r	Mamutóriás	t	r	Tulajdonásglopás	Mu	n
Ehknagorhu	e	n	Megszakítás	Má	r	Tüskés hólyag	To	g
Energiaspirál	r	r	Mélységi zombi	l	g	Tüskés Végzetúr	Mu	n
Elemi Argon	Má	g	Misztikus sötétségkő	l	g	Tyrannosaurus rex	s	r
Eleonóra	a	r	Molítár dob	e	g	Ügyességpróba	P	g
Eleven rettenet	Mu	r	Monozoid	Ti	n	Üszó, a kidobóember	K	g
Ében ijász	c	r	Morgan átkozott ajándéka	l	r	Vámpírféreg	l	g
Éjszarkány	c	r	Morgan kisujja	l	g	Vándor, a tündöklő	a	n
Élő útvesztő	s	n	Morgan könyve	l	r	Védőangyal	K	r
Északi tűzsárkány	d	r	Muhartalpú mameluk	t	n	Virágoskert	e	n
Fairlight sárkánya	f	r	Mutáns mágiafaló	H	r	Visszavágás	Tu	r
Fantálas	r	n	Nedonkutya	Ti	g	Xed, az artista	a	n
Fejvadász	t	n	Negatív energia	d	g	Ylgoroth	c	r
Fényfőnix	K	r	Nord	d	r			
Fénysárkány	r	n	Nyálkacsiga	Ti	r			

c – Chara-din  
d – Dornodon  
e – Elenis  
f – Fairlight  
l – Leah  
r – Raia  
rh – Rhatt  
s – Sheran  
t – Tharr  
- – színtelen

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

g – gyakori  
n – nem gyakori  
r – ritka

# NATALOM KARTYAI

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2008. augusztus 15.



Márciusi feladványunk megoldása:

1. Legelső lépésként lehozok néhány lényt: a *Lélekmorzsolót*, a *Praglonc megsemmisítőt* és a *Vadonkutatót*. (-2 -2 -3 = 11 VP)
2. Lerepül *Timera hőse* is. A követőmet használva költök 1 VP-t, hogy módosíthassam a dobás eredményét. A legrosszabb esetben is *Timera hőse* kap 4 izomjelzőt. (-3 -1 = 7 VP)
3. Használom a *Vadonkutató* képességét: rakok rá egy mérgejelzőt, felhúrom a *Tűzkullancsot* a paklimból.
4. A *Kínzó éhséggel* tudok sebezni tizenegyet. Négyet a *Timera hőse*, hatot a *praglonc*, egyet a *Vadonkutató* miatt. Elosztom két célpont között, az ellenfelem maximum hetet sebződhet, a maradékot a *Nerub patkányirtó* kapja, ami meg is hal. (-2 = 5 VP, -7 = 17 ellenfél ÉP)
5. Bemegy az őrszftba a *Lélekmorzsoló* és a *Timera hőse*. A *Lélekmorzsoló* blokkol, és meghal, a hős üt négyet. (-4 = 13 ellenfél ÉP)
6. Lehozom a *Quwarg forradalmárt*, ami az összes jelzőt leszedi és ad egy csomó kis quwargot. Az életjelzőket persze nem szedi le, mivel ez nincs külön ráírva, és ezért az élet szabály szerint nem hat az életjelzőkre. Így az ellenfelem kap 2 db quwargot a *Ganüid kultivátor* két izomjelzője miatt. Én kapok hatot a *Vadonkutató* 1 db mérgejelzője, a *Praglonc megsemmisítő* 1 db időleges költség jelzője és a *Timera hőse* 4 db izomjelzője miatt. (-1 = 4 VP)
7. Lehozom a *Tűzkullancsot*, és a második képességét használva sebezek az ellenfélbe annyit, amennyi lény van összesen a játékban. Az ellenfélnél van 2 db quwarg jelző és a *Ganüid kultivátor*. Nálam van 6 db quwarg jelző, a *Vadonkutató*, a *Qu-*

*warg forradalmár*, a *Praglonc megsemmisítő* és a *Timera hőse*. Összesen 13 lény van játékban és ez pontosan megegyezik az ellenfél ÉP-jével. Sebez 13 ÉP-t. Győztem! (-3 -1 = 0 VP, -13 = 0 ellenfél ÉP)

Sajnos nem érkezett helyes megfejtés. Több majdnem jó megoldás is volt, de a legtöbbben nem vettem figyelembe az életnek azt a szabályát, hogy életjelzőre csak az a lap lehet hatással, amin ez külön szerepel. Így a *Quwarg forradalmár* nem szedi le az életjelzőket, leszedi viszont a *praglonc* időleges költség jelzőjét. Volt olyan beküldőnk, aki elég szemfüles volt ahhoz, hogy az életjelzős trükkre rájöjjön, viszont ő beleszámolta a *Tűzkullancsot* is a saját sebzésébe, ami szintén hiba, hiszen itt a kullancs feláldozása a költség része, tehát amikor sebez, akkor saját maga már nincs játékban.

**Új feladványunk:** Neked 1 életpontod és 16 varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja és 2 varázspontja van, egykötőknél sincs szörnykomponense. A barátoddal pár frissen kibontott Újjászületés pakli lapjaiból játszotok. A játék 10. körében jártok. Ellenfeled elégedett mosollyal adja át a kört, már a markában érzí a győzelmet. Mutasd meg neki, hogy soha semmi sem biztos! Most kezdődik a fő fázisod, nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:  
2008. augusztus 15.**

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

**Beholder Kft.,  
1060 Budapest Pf. 134**

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

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

## KIJÁTSZOTT LAPOD:

- Termonukleoronod (új) (D)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Nord (új) (D)
- Kritikus tömeg (új) (C)
- Tulajdonságlopás (új) (C)
- Légelemntál idézése (új) (E)
- Korror Varror (új) (S)

## A PAKLI

### (FELÜLRŐL SORRENDEN):

- Ehknagorhu (új) (E)
- Tirranda átka (új) (D)
- Védőangyal (új) (R)
- Titánok szele (új) (T)

A Termonukleodron a tartalékodban van aktívan.

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Álomsárkány (új) (E)
- Kronobogár (új) (E)
- Tüskés hólyag (új) (D)

Nincs lapja a kezében.



# A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 16 VP, 0 SZK

## Tartalekoldban levő lap

**Tartalomlevegő**  
Hátsó: Farkas Lévegő

**levegő**  
Közzondulati  
Tárolás

Ha a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 1. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

**Körve Vörös**  
Hátsó: Kovácsok Gyere

**győzelem**  
Tárolás

Ha a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 2. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

**Legfontosabb közve**  
Hátsó: Székely Édes

**átvitel**  
Élelem

Nézd meg a paklid felőli 10 lapját. Ha van közöttük ennél hosszabb oldalú kártya, az azonnal elmozdít minden kártyát a csomagod legfontosabb közvére. A kártyák megmaradnak a paklid alatt.

2000 © Magyarjáték

**Tudásbányászás**  
Hátsó: Farkas Lévegő

**átvitel**  
Művelés

Minden kártya egy 1-1-es győzelemért, majd a csomagod legfontosabb közvére a csomagod legfontosabb közvére. Ezután az alábbi kártyák kerülnek a csomagod legfontosabb közvére alá.

2000 © Magyarjáték

**Kerkesz útján**  
Hátsó: Farkas Lévegő

**átvitel**  
Művelés

3 véletlen lap megválasztás után megmarad a csomagod legfontosabb közvére. Amikor a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 1. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

**Nevő**  
Hátsó: Gógó Kártya

**átvitel**  
Dobozolás

Ha a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 3. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

## Paklid felülről sorrendben (balról-jobbra)

**Xétárság**  
Hátsó: Székely Édes

**átvitel**  
Élelem

Minden kártya egy 1-1-es győzelemért, majd a csomagod legfontosabb közvére a csomagod legfontosabb közvére. Ezután az alábbi kártyák kerülnek a csomagod legfontosabb közvére alá.

2000 © Magyarjáték

**Védőgyűrű**  
Hátsó: Lupa Lévegő

**átvitel**  
Élelem

Kézd meg a paklid felőli 10 lapját. Ha van közöttük ennél hosszabb oldalú kártya, az azonnal elmozdít minden kártyát a csomagod legfontosabb közvére. A kártyák megmaradnak a paklid alatt.

2000 © Magyarjáték

**Tartalomlevegő**  
Hátsó: Farkas Lévegő

**átvitel**  
Tárolás

Ha a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 1. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

**Eltávozás**  
Hátsó: Lupa Lévegő

**átvitel**  
Élelem

Ha a korszak, amelyben ez a kártya van, nem tartozik a Ház egyik házához, egy 1. Hasonlóképpen működik a győzelem, ha a kártya nem van a házához tartozó területen. Ha a korszak "A Vihar után" korszak.

2000 © Magyarjáték

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 20 ÉP, 2 VP, 0 SZK



Ellenfél  
öröszkban  
levő lapjai

## VERSENYHELYSZÍNEK

**BALASSAGYARMAT** – Kincsestár  
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.  
**BÉKÉSCSABA** – Ifi Ház, Derkovits sor 2.  
(36. terem)  
**DEBRECEN** – McDonalds, Piac u. 53.  
**DUNAKESZI** – József Attila Művelődési  
Központ, Állomás sétány 17.  
**DUNGEON KLUB** – Budapest, Erzsébet  
krt. 37. (az udvarban)  
tel. : 321-1313 (11-18-ig).  
**EGER** – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
**EZÜSTSÓLYOM FANTASY** – Budapest, VI.  
ker. Jójai u. 8.  
**KAPOSVÁR** – Pártok Háza,  
Szent Imre u. 14.  
**KISKUNHALAS** – Boróka Civil és Ifjusági  
Ház, Kossuth u. 21.  
**MISKOLC** – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvapark 2. emeletén  
**NAGYKANIZSA** – Sárkánytűz  
Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.  
**NAGYSZÉNÁS** – Czabán Samu  
Művelődési Ház, Március 15 tér 7.  
**NYÍREGYHÁZA** – Nyírplaza, Camelot,  
Szegfű u. 75.  
**ÓSI** – Dózsa Gy. u. 58.  
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)  
**PÉCS** – Római udvar, Agyvihar  
szerepjátékolt  
**SOPRON** – Sárkánytűz, Kolostor u. 1.  
**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.  
**SZÖREG** – Művelődési Ház,  
Magyar u. 14.  
**TISZAUJVÁROS** – Telki Blanka u. 14.  
**VÁC** – Elysium, Földvári tér 2-3.  
**VESZPRÉM** – Sárkánytűz szerepjátékolt,  
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

JULIUSBAN, AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** július 19., 10 óra.  
**Helyszín:** Nagyszénás.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 600 Ft, lányoknak ingyenes.  
**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Szél János, szel\_janos@freemail.hu, 20-447-9700.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 26., 10 óra.  
**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 26., 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Kiskunhalas.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 26., 10 óra.  
**Helyszín:** Kaposvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 18 év alatt 600 Ft, 18 év felett 800 Ft. A versenyre e-mailben, vagy telefonon előre kell jelentkezni, mert nevezést csak korlátozott számban tudunk elfogadni (30 fő).  
**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Sziva Csaba, csiga.312@freemail.hu, 20-497-9437.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 26., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 27., 10 óra (nevezés 9.30-tól).  
**Helyszín:** Ezüstsólyom Fantasy.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 1000 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka és pénzdíj.  
**Érdeklődni lehet:** Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 269-1807.

### JELLEMEK HARCA

**Időpont:** július 27., nevezés 10-től, kezdés 11-kor.  
**Helyszín:** Szőreg.  
**Szabályok:** Jellemek harca.  
**Nevezési díj:** 600 Ft. Amatőröknek csak 300 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** július 26., 9 óra.  
**Helyszín:** Békéscsaba.  
**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.  
**Nevezési díj:** 700 Ft.  
**Díjak:**  
**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszki János, kero-ooo@freemail.hu, 20-959-1401.

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** augusztus 2., nevezés 9-től, kezdés 10-től.  
**Helyszín:** Szarvas.  
**Szabályok:** Veszélyes faj.  
**Nevezési díj:** 700 Ft, lányoknak ingyenes.  
**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszki János, kero-ooo@freemail.hu, 20-959-1401.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** augusztus 2., 10 óra.  
**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.  
**Szabályok:** Páros verseny.  
**Nevezési díj:** 400 Ft (14 év alatt ingyenes).  
**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Fábíán Máté, fabianmate@gmail.com, 20-340-5049.

### HÁROMSZÍNŰ VERSENY

**Időpont:** augusztus 9., 10 óra.  
**Helyszín:** Székesfehérvár.  
**Szabályok:** Háromszínű verseny. Tiltott lap a Sokszínűség és A szabadság ára is.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Nagy Róbert, emaileim@freemail.hu, 70-524-2389.



## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** augusztus 9., 10 óra.

**Helyszín:** Nagyszénás.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

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

**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szél János, szel\_janos@freemail.hu, 20-447-9700.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 9., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Kiskunhalas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Újjászületés pakli és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** augusztus 16., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 23., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Jakob Szolt, 06-30-243-9649.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** augusztus 23., 9 óra.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszki János, ke-roooo@freemail.hu, 20-959-1401.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** augusztus 24., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Ezüstsólyom Fantasy.

Alanori Krónika – XIII. évf. 4. (147.) szám

# 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 szolgája, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítő pakliban lehet.

**EGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy-egy lap szerepelhet a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Aranytojás, Asztrális behemót, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapja szerepelhet a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Aranytojás, Asztrális behemót, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

## PAROS 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 pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai meg egyeznek az Ósók Városas 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 játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Aranytojás, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életenergiával* 50 ÉP-ről indulok.

## FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

**ÓSÓK VÁROSA:** Csak az Ósók városa, a Rüstel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esther császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Aranytojás, Bo'adhun varázsital, Idegösszeomlás, Órjögő szimill.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók 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 *Aranytojás, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Méonech fűrkész, Órjögő szimill* és az *Idegösszeomlás* is.

**TÜLÉLŐK CSATÁJA:** Nem lehet használni az Ósók Város, a Rüstel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, Aranytojás, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Méonech fűrkész, 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, Aranytojás, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A 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 vagy 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 szinesítő szöveget), vagy ilyen altípussal lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Aranytojás, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, 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, Fairright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: *A balladák könyve, A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Aranytojás, Asztrális behemót, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA:** Minden fajta lapból, csak egyet lehet használni. Minden más, a hagyományos verseny szabályai 9. jveti. A négy szín korlát érvényes.

Tiltott lap a *Sokszínűség*.

**Szabályok:** Vesztélyes faj.

**Nevezési díj:** 1000 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka és pénzdi.

**Érdeklődni lehet:** Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 269-1807.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 30., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, hkkversenypecs@freemail.hu, 30-451-4201.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 9., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Hettinger Márk, hettin-ger012@citromail.hu, 30-476-0693.

#### ISTENEK HÁBORÚJA

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

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Újjászületés paklik, ultraritka.

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

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** szeptember 13., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Kiskunhalas.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

#### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** szeptember 14., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Vesztélyes faj.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Újjászületés pakli és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

## ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!  
AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft\* pénzdíj a profiknál!

Minden amatőr induló kap egy csomag

Zén minikiegészítőt ajándékba!

2 gyűjtődoboz Újjászületés az amatőr kategóriában!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** szeptember 20., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**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, Aranytojás, Asztrális bebemót, Babn szolgálja, Bo'adbum varázstital, Bوندás yeti, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méneoch fürkész, Pszi szakértelem, Sokszínűség, Teológia, Zu'lit kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

**Nevezési díj:** 700 Ft fejenként (tagoknak 600).

**Díjak:** Újjászületés paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdi.

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

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

\*Kevés induló esetén a díjalap csökkenhet.

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

# XII. HKK Nemzeti Bajnokság

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

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

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

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

## A VERSENY FORMÁTUMA:

**1. nap (augusztus 29.):** Hagyományos verseny. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Aranytojás, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Pszi szakértelem, Teológia, Zu'lit kincse.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**2. nap (augusztus 30.):** Tiltott mágia.

**Tiltott lapok:** *A búbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A fémek mestere, A forrás érintése, A Gépezet (új), A goblinok megmentője, A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A hármas mágikus ereje (új), A hullámok úrnője, A kockázat ára, A kőosz hangjai (új), A kezdet fiai, A lélek súlya, A mágia létsíkja, A moák öröksége, A mogokok szövetsége, A mogokok törvénye, A múlt tükre, A mytokronitok átka, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A semmi hívása, A sors firtora (új), A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka (új), A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végítélet hasonói, Agydöbentető Benő, Agykéreggyalu, Akmal, Aktív manatermelés, Amnézia, Antimágikus ballaszt (új), Apró kívánság, Aranygugyola, Aranymosó serpenyő, Aranytojás, Az akarat ereje, Az aratás ideje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Az örület dala, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgája, Bo'adhun varázsital, Bölcs látomás, Bundás yeti, Búvós forrás, Búvós tavacska, Chara-din óhaja, Csáp-isteniség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dornodon búbája, Duplikátum, Elbájolt xenomorf, Elmefaló Hurd, Előny a semmiből, Eltörlés, Energiakigyó, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Ewgbert titka, Éfaon, Előholt kémek, Felesleges kockázat, Felfelé a lejtőn, Gakk az észak ura, Ghallai faló, Goblin ügyeskedő (új), Hadiállapot, Hegymélyi drakón, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hendiala pillantása, Hiei ellentámadása, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Idegméreg, Illúziócsáp, Isteni kegy, Kamdemu, Karimom átkozott könyve, Káoszurna, Kiegyensúlyozás, Kisebb zan, K્યong tudás, Lélekszivacs, Lidércszellem, Lohd Haven hikoltása (új), Magányos küklopsz, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manakorong, Manakulacs, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Megelőző ütés, Megújulás (2), Melkon, Mentális enyészet, Metamorfózis, Médeni Berta, Méonech fürkész, Mitthril gölem, Mo'khabut fétis, Moa daraboló, Morgan irtóztató ereje, Morgan palcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Naso-thin nagyúr, Nekromantanonc, Orgling legközelebb, Orgzag managömbje, Owooti trükk, Óriás denevér (új), Ördögi mentor, Öreg vazallus, Örvongó szilmill, Ősi béklő, Ősszeesküvés, Ősszeomlás, Panatán csilláпитás, Pszi szakértelem, Quwarg szellem, Robbanó birkák, Rothadó borzalom, Rubin fókuszkritajá, Rubin nektár, Rundhal a gyűjtőgető, Sirrabló, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Speciális védelem, Szikrázó manahala, Szithon vérfókusz, Szitürena, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Szmoggyer, Teljes kiszípolozás, Templomfosztogatás, Teológia, Thrax halálcsapás, Thu'zad hazaérkezése, Thu'zad utazása, Timera trükkje, Tirranda batyujja, Tleikar áruló, Tömegátók, Transzformáció, Trinigan dilemmája, Trinigan iszákja, Trinigan tagadása, Trükkmester (új), Tudatfalo (új), Tudatrombolás, Tudós teknős, Vadászsarok, Végső mentisvár, Vészkiárat, Villámhárító, Xenomorf keltetőfészkek, Zafir fókusz kristály, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.*

**3. nap (augusztus 31.):** az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**200 000 Ft  
összdíjazás!**

I. díj: 85 000 Ft  
II. díj: 45 000 Ft  
III. díj: 20 000 Ft  
IV. díj: 10 000 Ft  
V-VIII. díj: 5000 Ft  
IX-XVI. díj: 2500 Ft



# Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

# ...felelek!

## Hány varázsponttal és komponenssel kezdünk páros versenyen, ha *Lépéselőny*-vel játszunk?

Mivel a páros versenyen közös a szörnykomponens, ezért két komponenset kapunk. A pár kezdő tagjának kettő varázspontja lesz, a másiknak egy, amikor az ő köre jön, akkor ehhez kap még egyet.

## Hogyan döntjük el a kezdési sorrendet a páros versenyen?

A legnagyobbat dobó játékos kezd, a kör mindig az óramutató járásának megfelelő irányban megy. A 2. meccset mindig az a játékos kezdi, aki a körben az első meccset kezdő játékos után következett. A 3. meccset, az előzetes megbeszélés alapján, vagy az elsőt kezdő páros, vagy az újradoxást nyerő páros kezdi. Az első esetben a pár másik tagja kezd, nem pedig az, aki az elsőt kezdte. Ha újradoxásban egyeztek meg, akkor a legnagyobbat dobó játékos kezd.

## Kijátszhatom-e a *Gyík* *Lesújtót* az *Élőholt kémekre*?

Nem. Az *Élőholt kémeknek* nem a képessége az, hogy lapot húzok, hanem a hátánya.

## Büntet-e a passzív tárgy vagy épület, ha *Ilgarathi védőháló* vagy *Tilretas fala* van játékban?

Nem. Ezek a lapok a tárgyaknak/épületeknek adják a büntetést, és passzív tárgy vagy épület képessége nem működik.

## Kijátszhatok-e a *Tudós teknőssel Vén Doemont* a gyűjtőből?

Nem, mivel a *Vén Doemont* csak reakcióként játszható ki, a *Tudós teknős* képessége pedig nem reakció.

## A *felejtés* *harcosával* támadom az ellenfelemet, miközben egy másik lényem megöli az ellenfél egyik *örposztban* levő lényét. Kiszemizhetem-e az így gyűjtőbe került lényt a harcossal?

Nem. Először megtörténik az ütés, majd az ütéshez kapcsolódó hatások, tehát ekkor semmi a harcossal. Ezután lehet életmentő hatást használni, majd ha ezek megtörténtek, akkor kerül gyűjtőbe a lény. Ezután jönnek létre azok a hatások, amik azt mondják, hogy „ha megöl egy lényt”.

## Reagálhatok-e reakció varázslattal akkor, ha az ellenfelem *Duplikátummal* másol egy anti-mágiás lapot?

Igen. Az anti-mágiának két hatása van: egyrészt nem lehet rájuk reakció varázslattal reagálni, másrészt sikeres létrejötte után varázslatot kell dobni. Amikor a lapot kijátszom, akkor az még *Duplikátum*, tehát lehet rá reagálni. Viszont, amikor létrejön a lap, akkor az már a másolt lap, tehát el kell dobni egy varázslatot.

## Kijátszhatok-e egy vízió lapot sokszor egy körben, *Thu'zad megszegyenítése* után?

A *Thu'zad megszegyenítése* felülírja azokat a szabályokat, amik a lapok kijátszásának számát korlátozzák, tehát elvileg kijátszhatnék, mi azonban ezt túl erősnek gondoljuk, ezért a *Thu'zad megszegyenítése* nem működik a víziókra. Más esetekben (pl. nekron szabály) nem érezzük, hogy szükséges lenne a lapot korlátozni.

## Veszíthetek-e varázspontot és kaphatok-e komponenset akkor, ha egy *Boa'dhun varázsital* van a gyűjtőmben, és reakcióval megakadályozzák egy tárgyamat?

Igen. A *Boa'dhun varázsital* nem sikeres kijátszáskor működik, hanem a kijátszáskor. Miután kifizettem a tárgy idézési költségét, döntenem kell arról, hogy veszítek-e varázspontot és kapok-e komponenset a *Boa'dhun varázsital* miatt. Mindez még a reakciók előtt történik. Értelemszerűen, ha a *Boa'dhun varázsitalt* egy *Kyrog managömbnek* dobom el, hogy helyettesít-

sem annak idézési költségét, a managömb után még nem veszíthetek varázspontot, és nem kaphatok komponenset. Hasonló esetet írtunk le a *Villámhárítóval* kapcsolatban az AK98-ban. A *Boa'dhun varázsitalnak* már a kijátszáskor ott kell lennie a gyűjtőben, ahhoz hogy használhassam, nem elég csak a kijátszás után ott lennie.

## Megakadályozhatom-e a *sors fíntorával (új)*, hogy az ellenfelem komponenset kapjon egy tárgy kijátszása után a *Boa'dhun varázsitalt*?

Igen. A *Boa'dhun varázsital* egy olyan kivételes lap, aminek a gyűjtőben van aktivizálást igénylő képessége. Hasonló lap volt a régi *Molgan*. Az ilyen aktivizálást igénylő képességekre ugyanúgy lehet reagálni, mint a többire, és ha pl. a *sors fíntorával* megakadályozom, el is veszti ezt a képességet.

## Hat-e a *Tulajdonságlopás (új)* a *Termonukleorondra (új)*?

A *Termonukleorondra (új)* ugyebár nem hatnak azok a források, amiknek nem ő a célpontja. A *Tulajdonságlopás (új)* egy varázslat, vagyis forrás. Ennek az egy forrásnak két hatása van, amik közül az egyikhez célpontot kell választani. Ha ez a célpont a *Termonukleorondra (új)*, akkor az egész forrásnak is célpontja, tehát hat rá. Vagyis kap gyengülés jelzőt és izom jelzőket is. Ha nem ő a célpontja, akkor nem kap gyengülés jelzőket sem.

## Kamionszaurusz: Értelemszerűen a második harci fázist csak a saját körödben kapod meg, ha az ellenfél támadott, akkor nem.

**Tiltott lapok:** Július 15-től minden HKK versenyen tiltott a *Boa'dhun varázsital* és az Aranytojás. Az *Aldozó rakshallionnal* pedig csak körönként egy lapot lehet húzni.

# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

*Idén megújultak a kuponok az Alanori Krónikában. Vége a vagdosásnak, postára futkozásnak! Nincs más dolgod kedves Olvasó, mint felmész a Beholder honlapjára, bejelentkezel a jelszavaddal, a TF vagy ÓV oldalon kiválasztod az Alanori Krónika menüpontot, és ott beírod a lent látható kódot, majd kiválasztod melyik számlán, melyik karakterekkel, milyen ajándékot kérsz abban a hónapban. Kérhetsz Krónika nevű tárgyat, melyeknek hatása összeadódik, vagy választhatod a 2006-os Alanori Krónika TF labirintusait, vagy ÓV kalandjait. A korábbi korlátozások továbbra is érvényesek. Vagyis egy kóddal max. 3 karakternek kérhetsz ajándékot, és mindháromnak egy számlán kell lennie. Ha több karakter van a számládon, akkor küldhetsz be több kupont is, de egy karakter csak egy ajándékot kaphat az adott havi Alanori Krónika után. Fontos dolog viszont, hogy nem muszáj ugyanarra a számlaszámra írnod a kuponokat, mint amivel beléptél az oldalra. Így pl. beírhatod a barátod kuponját is, ha neki éppen nincs ideje rá, vagy nincs net hozzáférése.*

A világégés előtti 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 ki hatásukat), 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 őstaumaturgia megvásárlásához szükséges teológia és taumaturgia 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.



A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy krónikasorozatban. A krónikákat elolvasva 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 az esetleges korlátozásokba).



# XXIX. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

## 2008. június 14.

Újabb félév telt el, újabb találkozón vagyunk túl. A szokásos jó hangulatban zajlott le a nagy esemény. Ezúttal próbáltuk színesíteni a palettát: meghívtunk más kiadókat, boltokat, hogy minél több termékből kedvezményesen vásárolhassanak látogatóink. Jelen volt tehát a Tuan kiadó, a győri New Ork és a budapesti Dungeon bolt, valamint egy új magyar nyelvű szerepjáték, a Nerumir alkotói is. Travian találkozóval igyekeztünk bővíteni az érdeklődők körét, bizván abban, hogy egy-két neves Travian játékos által vezetett kötetlen beszélgetés széleskörű érdeklődésre tarthat számot. Sajnos úgy látszik, ez nem volt elég vonzó, és a Travian rajongói nem képviselték nagy számban a játékot.

Mindezek mellett az immár hagyománnyá vált módokon próbáltuk csökkenteni a horribilis utazási költségeket: vonatjegy hozzájárulással, kedvezményes befizetéssel, és a Beholder bolt még kedvezményesebb vásárával.

A programok ismertetését kezdjük a HKK-s miniversenyekkel. Ezek nyolcfős, egyenes kieséses versenyek voltak, hagyományos és frissen bontott kategóriákban. Az óránként induló versenyek hamar beteltek, úgyhogy igény szerint még továbbiakat is indítottunk, összesen 14 ilyen kis versenyt tartottunk, amin 112-en vettek részt, persze volt, aki két-három versenyen is indult. Aki kiesett egyről, az nemsokára újra játszhatott valamelyik másik miniversenyben. Az első hely 3 paklit, a második kettőt, a harmadik pedig egyet ért. Aki nyert legalább 4 paklit, beválthatta egy új ultra-ritka lapra. Ez 8 játékosnak sikerült: Ádám Norbertnek, Nagy Dánielnek, Nagy Gyulának, Gáspár Tamásnak, András Istvánnak, András Bencének, Csető Zsoltnak és Váradi Andrásnak. A nap legjobb eredményét András Bence könyvelhette el, két első

helyel (a frissen bontott kategóriában). Gondolom, ezeknek a miniversenyeknek, és az emiatt idelátogató HKK-soknak köszönhető, hogy a HKK zsákbamaczka is hamar elfogyott, pedig ezúttal többet készítettünk, mint fél évvel ezelőtt.

Ha már a kártyánál tartunk, ezúttal is több pókerverseny került megrendezésre, a győztesek beholderes vásárlási utalványt, pókeres pólót és speciális pókerkupát nyertek. Nem csak a nagyokat kapta el a pókerláz, láttam egy 9-10 éves gyereket is a pókerasztalnál, ráadásul nem is szerepelt rosszul.

A Beholder boltban minden termékünk kedvezményesen árultuk, a könyvekre pl. 30% kedvezmény volt, de lehetett fixen 1000 Ft-os áron is könyveket venni. Külön a találkozóra csináltattunk TF-es, ÖV-s és Álomfogós bögréket, pólókat.

A szokásos Darts, Kincsvadászat, Activity és Izom-Agy vetélkedők bővítették a programok sorát. A Kincsvadászatban találtak még 2006-os eldugott borítékot is, természetesen ezt nem tudtuk elfogadni. Az Izom-Agy tréfás műveltségi és ügyességi számokból állt, több csapat indult rajta, mint korábban. Ez és az





## TITANIT DUKÁT AUKCIÓ

tétel kikiáltási ár	vásárlási ár (dukát)	
1. 1 db lélekő – A következő többszemélyes kaland idejére ledupláz téged e kő. A másolat a kincsből nem kér.	1 dukát	10 dukát
2. +3 KNO	2 dukát	20 dukát
3. +5 TNO	3 dukát	31 dukát
4. +50 max. ÉP	3 dukát	62 dukát
5. Tetszőlegesen választott ritka kalózkincs – Ez lehetett kincses térkép, kampós kéz, halálfejes köpeny, ryuku kalózkalap vagy draklen koponya. Halálfejes köpenyt választott.	3 dukát	42 dukát
6. +50 max. VP	5 dukát	12 dukát
7. +300 FNO	5 dukát	50 dukát
8. 3 tetszőleges avatar kulcsa	5 dukát	14 dukát
9. Egy tetszőleges osteológia/ostaumaturgia varázslat megtanulása – Csak olyan volt választható, amihez megvan a szükséges szakértelem. Nem volt licitáló.	10 dukát	–
10. Kristálykard – Ganüidőlvő varázsfegyver szintkorlát: min. 50-es vágófegyver szakértelem.	12 dukát	39 dukát
11. Romboló kalapácsa – A farkaudar vezér ütőfegyvere: 55-ös szintkorlát, 10D10+30 mágikus sebzés, +25 támadás, +10 sebzés kalandozók, +50 sebzés ganüidok ellen.	12 dukát	20 dukát
12. Egyedi ütő-, szűrő- vagy vágófegyver – 10D10+20 sebzésű, +15 támadást adó egyedi nevű fegyver. Nem volt licitáló.	15 dukát	–

Activity biztosította a szokásos jó hangulatot a nagyteremben és a színpadon. Majd elfejtettem a Beholder kódot. Az öt lépcsőből álló kód végső megfejtése az „olimpiai győztes” volt. Sok lelkes ember törte rajta a fejét, nem is eredménytelenül. Díjuk Újjászületés paklik vagy ingenfordulók voltak.

TF-eseknek a csataszimulátor, ŐV-seknek a galetki formázás biztosított további kis miniprogramot. Volt mindenféle kvíz is, amiket minden belépő megkapott. Sajnos elég kevesen töltötték őket ki, és dobták be a megfele-



lő dobozba. A HKK/Álomfogó és a Travian kvizeket a helyszínen kiértékeltek, a legjobban tippelők megkapták a nyereményüket, Újjászületést illetve Beholder ajándékcsomagot. A TF és ŐV kvíz nyertesei aranyat kaptak, amit a következő hét elején írtunk be nekik. A kvizeket és megfejésüket megtaláljátok a honlapon.

Szokásosan nagy érdeklődés kísérte a titanitdukát aukciót, és a TF valamint ŐV aukciót. Volt olyan tétel a TF aukción, amiért 1000000, igen egymillió aranyat fizettek ki. A tételeket és eladási áraikat a mellékelt táblázatokban böngészhetitek a következő oldalon.

Az olimpiai fordulók osztása és a mindig nagysikerű tombola zárta a programok sorát. Azt hiszem, hogy ezúttal se bánta meg az, aki eljött, hiszen a programok mellett mindig ott a lehetőség egy kis beszélgetésre a régen nem látott ismerősökkel, vagy új ismeretségek szerzésére.

Szeretettel várunk mindenkit a következő találkozón télen!

Dani Zoltán

## ŐV AUKCIÓ

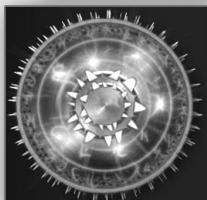
NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)	NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
Eggyel jobb örökkévalóság ékkő. Platina relikviaformázó.	50	Hercegi pecsétgyűrű (+6 vezetőképeség és meggyőzés, +20 méret, +2 minden tulajdonságra, kivéve a gyorsaságot, -4 álcázás, császári dekrétumnak számít)	300
Max. hetes randomtárgyat, vagy ötös relikviát tud formázni.	50	Gyémánt tóken	350
2 db pszi kő vagy 1 db varázskő.	50	+2 a legmagasabb szakértelemre/varázslatra.	400
Egy speciális felszíni tárgy, amit a karácsonyi speciális FTK során találni lehetett.	200	Klánváltás (Annál a rangnál lesz váltás után is, amiben az előzőnél volt, ha van klán specifikus tárgya, azt is megkapja a másik klánnal)	500
Az Univerzum karvédője (+1 varázslatszint, +1 végtag méret, szakértelem, spec. képesség, +4 lőfegyver, +3 gyorsaság, +1 pszi támadás és energia, +3 minden pszi, +2 áttörés, -5 álcázás)	200	Kötő karkötő (roncsolja a roncsolhatatlant, -8 vastagbőr, -8 tüskés bőr) VAGY Maelfaron ija (6d6 sebzés, -25% támadás, 3 roncsolás, 2 gránitbőr) (Karkötőt választott.)	700
Szent totem. Küldetés tárgy, ami a 3. csarnok legmélyén található.	250	3 db időkristály.	700
		Varázstárgy utalvány (avatár páncéldarabok).	1200

## TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)	NÉV	ELKELT (ARANY)
Két szabadon választott kulcs a kristálykulcsig bezárólag.	500	Buque karma. Min. 35. szint, +7 védetség, +12 mágikus sebzés ökölharcban +20 max. ÉP, csak alakváltó vagy kobudera használhatja.	80000
Tektonikus gömb.		Martian tekerce. Tetszőleges, 200-asnál kisebb sorszámú, papi varázslat tanulható belőle.	260000
Egyszer használatos földrengés varázslatot lő.	3000	Fekete karvédő. Nem átadható, +28 védetség, +180 max. ÉP, -1 szerencse, +100 max. VP, +10 sebzés kalandozók ellen, min. 30. szint.	300000
Keg gomba.		20 db kristályszilánk. A ganüidek elleni harchoz elengedhetetlen.	320000
Nem átadható tárgy, ami egyszer ad 50 TU-t.	4000	+100 max. VP és +100 max. ÉP.	340000
Egy biami kvazárlándzsa, amit Celeborn ajánlott fel csak nyugati karakter számára.	4000	Plusz egy fülbevaló hely. (Csak az licitálható, aki még nem nyert ilyen tételt.)	400000
Nyugati karakter áthelyezése egy tetszőleges, nem tenger mezőre nyugaton.	5000	Toyaki kristálya. Szamuráj tárgyak készíthetők belőle. Min. 50. szintű kalandozó licitálhatott rá.	420000
3 db tudás gyöngye. (Max. 150. fordulós karakter licitálhatott.)	6000	Aranyfaló ládika. Átadható tárgy, ami aranyból VP-t csinál. Min. 50. szintű licitálhatott rá.	1000000
Tetszőleges FNO-s képesség megnövelése eggyel.	10000		
Telerőt rúnalap. Egy elementál idéző varázslat tanulható meg belőle. Min. 30. szintű kalandozó licitálhatott.	10000		
Eggyel jobb örökkévalóság ékkő.	25000		
Két szabadon választott, nem átadható immunitáskő.	30000		
Topáz dragnit. Nem átadható tárgy, ami +3 sebzést ad a fegyverednek.	31000		
Tetszőleges ősi páncéldarab.	60000		



# JÖN! JÖN! JÖN!



Örömmel jelentjük be a Beholder Kft. új játékának, a Végzetúrnak a fejlesztését. A programozás már a végéhez közeledik, ezért merünk már a dologról beszélni. Reményeink szerint a játék egy hónapon belül elindulhat! Addig is, röviden némi információ:

A Végzetúr egy internetes böngészőn keresztül játszható játék. Nem kell hozzá programot letölteni, bármilyen gépen fut, amelyről tudsz internetezni. A játék a „click-and-play” kategóriába tartozik, nem órákon át kell folyamatosan játszani, mint a hagyományos számítógépes játékoknál, hanem inkább minden nap (vagy amikor tudsz), ránézel a karakteredre, kattintasz, megnézel dolgokat, alkalmanként akár néhány percet kell csak vele eltölteni.

A játék szabályai kezdetben nagyon egyszerűek (még a szabályokat sem kell feltétlenül elolvasni), csak beregisztrálsz, és már játszhatasz is. A játék legelőjén még kevés cselekvési lehetőség van, elmész vadászni, portyázni, átnézed a karakteredet és egyéb információkat, és más teendő nincsen. Ahogy azonban a játékban előre haladsz, folyamatosan nyílnak meg előtted az új lehetőségek, és persze a többi játékoskal való interakció, szövetségek és konfliktusok teszik igazán érdekessé az egészet. A játék – reményeink szerint – még ekkor sem fog zavaróan sok szabadidőt követelni, inkább könnyed, pihentető szórakozás lesz.

Jellegét tekintve a Végzetúr egy fantasy játék, amely ugyanabban a világban játszódik, mint eddigi játékaink, csak más időpontban: a Végzetúr cselekménye az Ősök Városa utáni időkre tehető. A játék során egy karaktert fejlesztesz. Izgalmas csatákat vívhatasz más játékosokkal és a vadon szörnyeivel, varázstárgyakat vásárolhatasz a lélekkuftártól, a zsákmanólyolt lélekenergiából tulajdonságaidat és szakértelmeidet fejlesztheted. Szövetségeket alapíthatsz, amelyek egyre hatalmasabb épületeket emelnek, szörnyeket foghatsz és

idomíthatasz be. Lesznek olimpiai viadalok, akárcsak a TF-en és az ŐV-n, sőt, a játéknak egy saját beépített történetvonala is lesz, melynek fejezetei a szintlépésekkor nyílnak meg a játékosok előtt.

A Végzetúr halad a korrál, más internetes játékokhoz hasonlóan alapvetően ingyenes, hogy mindenki kipróbálhassa, de vannak benne prémium szolgáltatások, amelyeket reményeink szerint minél több játékos igénybe vesz. Igyekeztünk a többi click-and-play játék hibájától mentesíteni magunkat. Először is, a saját jól bevált receptünket alkalmazzuk ezekkel a játékokkal szemben: a fő cselekvések tevékenységpontra alapulnak, amelyeket egy ideig lehet tartalékolni. Tehát ha néhány napig nem vagy gép előtt, akkor sincs semmi, nem maradsz le, nem szednek a többiek apró darabokra stb. Ez szerintünk nagyon fontos az olyan játékosoknak, akik nem élik egész életüket a számítógép előtt. A másik, ami nagyon fontos, hogy a játékot a TF-hez és ŐV-hez hasonlóan folyamatosan fejlesztjük. A nevünk a garancia arra, hogy a játékban mindig lehet majd fejlődni, mindig lesznek újdonságok – míg ugye sok külföldi licenszelt click-and-play játék a fejlesztés hiánya miatt hamar monoton érdektelenségbe torkollik. A hosszas tervezés és testelés során igyekeztünk olyan környezetet teremteni, ahol bőven van lehetőség a játékosok közti konfliktusra, a versengésre, a fejlődésre – ugyanakkor, nem lehet tönkretenni mások játékát, mint sok hasonló jellegű játékban.

A játékról írhatnék még hosszasan, de inkább javasolom, látogassatok el a weblapunkra:

<http://www.vegzetur.hu>

regisztrálatok, olvassátok el, amit ott írtunk, és ha véleményetek van, írjátok meg nekünk!

Tihor Mklós



## Sir Barracuda: Dhl'emolatzz

A hadúr büszke tartása, hibátlan öltözéke, és tökéletes fegyverzete még inkább kiemelte ében arcvonásait, és szigorú tekintetét. Úgy vonult be a barlangterembe, ahogyan egy hadvezérhez illik. Sokan vártak már rá. Jelen voltak népének legnagyobb vezetői is. Olyan tanácsadók, akiknek a szavában vakon megbízott, és akik töretlenül hittek benne még a kudarcok ellenére is. Papnók és nekromanták, mágusok és ijázmesterek egyaránt fejet hajtottak előtte. Noha a hadúr elveszítette mind az öt utóbbi csatáját, de lám, a sötét elfek többsége mégis lojális maradt hozzá.

– Halljam hát, kitarotok-e a hadjárat mellett? Mellettem álltok-e, mikor majd diadalmasan állok a korcs felszínlakók holtteste felett? Hadd halljam, melyiktek mer ellentmondani nekem!

Hangja öblös volt, és erőtől duzzadó. Betöltötte a teret. A mélység elfjei lesütött szemmel hallgattak. Senki nem emelte fel a tekintetét. Senki... kivéve Lhoal'zetan-t, az ijász-t.

– Nagyrú! Az elkorcsosult felszínjárók immár a mélység lakói. Bele kell törődnünk ebbe. Hagyjuk őket! Egyszerűen túl erősek, és túl sokan vannak! Megtelepedtek a Holtvárosban, nem tehetünk semmit. Nem tudjuk onnan kifűstölni őket! A veszteségeink...

– Ah! Így szól hát a hitetlen! A gyáva! Így beszél, aki nem mer szembenézni fajunk új ellenségével! Ezredévekig éltünk a Hegymélyben igazi ellenfél nélkül. Uraltuk a világunkat, és behódolt nekünk minden, ami él. Mikor aztán érkezik egy erős, és kitaró új faj – a hallgatóság soraiban morajlás kélt e szavak hallatán – egyből átengedjük nekik a helyünk? Hódoljunk be, és legyünk torzszülöttek, ahogy ők neveznek minket? Soha! Lhoal'zetan! Gyávának nevezlek, és ezennel száműzlek téged! Azonnal hagyd el a tanácsstermet, és soha többé ne térj vissza! – szavainak nyomán zúgolódás kélt. Talán többen elismerésüknek, mások pedig méltatlankodásuknak adtak így hangot? Ki tudja? Az ében ijász lehajtott fejjel távozott, a hadúr pedig elvonult alattvalói előtt. Elvezte a többiek pillantását, gögös volt, szinte már ripacskodó. Ha a jelen lévők nem tudták volna, milyen páratlan kardfor-

gató is Dhl'emolatzz, talán még ki is nevetik őt, így azonban csak néma szemlélői voltak a jelenetnek.

– Seregeink gyülekeznek, és a harcnak hamarosan kezdődnie kell. Ez lesz a mindent eldöntő, utolsó csata. Soha többé nem térek vissza közéték, ha ezt is elbukom. Akár a halál, akár az önkéntes száműzés lesz is osztályrészem, így vagy úgy, de elhagyom városunkat. Mégis hiszem, hogy ez nem fog megtörténni! Hogy erősebbek, és szívósabbak vagyunk a korcsok fajtájánál, akik magukat galetkiknek nevezik – a „korcsok” szóra ismét morajlás kélt –, mi vagyunk a Hegymély uralkodó faja, nem pedig ők! Készüljétek sötét elfek! Készüljétek a harcra! – kiáltotta színpadiasan, majd elhelyezkedett a trónusán, hogy meghallgassa tanácsadói beszámolóit, és javaslatait.

A távolból csatazaj érkezett, és betöltötte a félreeső kis csarnokot. Halálsikítás hallatszott jobbról, sístergő savcsóva becsapódása balról, és megidézett szörnyetegek bőmbölcse remegtette meg a sziklákat. Egy szúk járaton át Dhl'emolatzz tántorgott elő. Ruhája szakadt volt, egyik pengéjét elhagyta valahol, s a másik is törött, bár az markolataig sűrű vértől volt iszamos.

– Ó, hogy gyűlöllek téged, te alávaló, gyáva hitszegő! Ó, Lhoal'zetan, aljas testvér! Többé nemhogy a testvéremnek, de elfnek sem nevezlek téged, és ha ismét megláttak, a véred ontom, s a fejedet veszem!

A hadúr egyedül volt az alacsony mennyezetű barlangteremben. Holttestek feküdtek a lábainál, és a falakat vérfröccsenések tarkították.

– Miattad buktuk el a csatát! Miattad, te pártútó! – kiáltotta, bár nem hihette komolyan, hogy az ijázmester, kitagadott tulajdon testvére, netán meghallja majd őt. Az összetoborzott sötét elf seregnek ugyanis csaknem a felét a maga oldalára állította Lhoal'zetan, és a saját parancsnoksága alá sorozva be őket, elhagyták az ősi drow várost, hogy a galetkiktől távol, másutt telepedjenek le. A sereg tehát megfogyott, és így a csata már akkor eldőlt, amikor

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

még el se kezdődött. Az ördögös galetkik talán még annál is erősebbek voltak, mint a legutóbbi csatában! Számatalan sötét elfet levágtak, és még többet fogságba ejtettek, a maradék pedig széftutott. Dhí'emolattz a szégyen helyett az önkéntes száműzetést választotta inkább, bár úgy érezte, helyesebb lett volna elpusztulnia a csatában, csakhogy hősként tiszteljék őt, mintsem hogy népirtónak, és gyengének nevezzék a háta mögött. A csalódottság, és a góg szinte az örületbe kergette. Elhatározta, hogy anyyi galetkit fog megölni bosszúból, amennyit csak tud, és a természet adta ezeréves életkora erre – jól tudjuk – neki lehetőséget nyújtott.

A bukkot hadúr hosszú vándorlás után egy elhagyatottan álló, törpekéz alkotta palotában húzta meg magát. Eleinte csak bujkált itt, és gyűjtötte az erőt. Aztán figyelni kezdett, és egyre többet tudott meg a galetkikről. Úgy tanulmányozta őket, mint ahogyan a ragadozó lesi a fészke közelében, gyanútlanul letelepedő kérődzőket. Türelmesen várt, és képezte magát. A törpe palota egy titkos kamrájában varázskönyvekre lett, s azokban furcsa, felszíni mágiára. Sok-sok évet szánt az igék tanulmányozására, és végül a pengeforgatás mellett már az árnyak nagymesterévé is lett.

A galetkik eközben erősödtek, és egyre sokasodtak. Mind többen találtak el Dhí'emolattz rejtett kastélyához, és mind többen váltak a könyörtelen hadúr áldozataivá. A sötét elf nem adott esélyt nekik. Az árnyak mögé rejtözve támadott rájuk, és megölte őket, még mielőtt azok védekezni



tudtak volna. Négyszáz hegymoraj telt el így, és a Holtvárost az ott lakó galetkik már Újkariótának hívták. Megtanulták, hogy vannak járatok, amiket jobb elkerülni, és vannak helyek, amiket egyenesen tilos megközelíteni. A titokzatos, árnyakba burkolódzó törpe palota is ilyen hely lett, és ez alatt a négyszáz hegymoraj alatt megszülető új generációk mintha teljesen meg is feledkeztek volna a létezéséről. Már senki nem járt arra, és senki nem kutatta titkait, így Dhí'emolattz vadászni kényszerült. Nem csak az éhségét csillapította így, de kiélhette szűnni nem akaró bosszúvágyát is. Egyszer, egy vadászata során furcsa galetkibe botlott.

A barlangcsarnokot felszíni fény világította be, ami nagyon zavarta a mélység gyermekét. A galetki virágot szedett, és énekelt. Leánygyermek volt, talán ha tizenöt hegymorajt megélt. Pajkosan szaladgált a puha mohaszőnyegen, és a vadrózsacsokor egyre gyarapodott az öleiben. Dhí'emolattz megölte volna őt, ha nem vakítja el a napfény, és nem fúrja be elméjébe magát az egyszerű, csengő-bongó gyerekdal. A kislány egy elf leányról énekelt, és egy drow férfiről, akik szerelemesek lettek, de sohasem lehetek egymásé. A leány a felszínen élt, a napfény ölelésében, míg a férfi a hegymély sötét zugai között. A hadúr megkövülten állt, és hallgatta a dalt, ami megérintette kőkemény szívét. A kislány már messze járt, mikor a hadúr, mintha álomból ébredt volna, megrázta magát, és a régi önmaga lett újra. Magát korholta önnön gyengeségéért, és fogadkozott, hogy máskor a varázsnak majd ellenáll. A dallam azonban nem hagyta nyugodni, s a leány hangját szinte vágyta már.

Nem sokkal ezután, egy újabb vadászat során, Dhí'emolattz azon kapta magát, hogy korábbi rejtekéből a fényárban úszó mohaszőnyeget bámulja ismét, s úgy várja a leányt. Sokszor visszatért e helyre, és kitarása végül meghozta gyümölcsét. A kislány ismét eljött, hogy virágot szedjen, és ismét énekelt. A hadúr pengét vont, és menten megölte volna őt, de ekkor egy borzalmas szörnyeteg rontott elő szinte a semmiből! Egyenest a kislányt vette célba a szörnyű lidérc, és támadása halálosnak ígérkezett. Dhí'emolattz nem gondolkodott, hanem közbelépett. A mágiával bűvölt ikerpengék vad táncba kezdtek, és együtt sziszegve a kislány sikításával, gyorsan végeztek a bestiával.

Nem tudott a galetkire nézni. Szégyellte a gyengeségét, és már megölni sem tudta volna őt. Valamit érzett iránta, de még inkább a leány bűverejű dala iránt.

– Énekelj! – kérte őt, de a kislány elfutott.

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

Teltek az évek, s a kislányból nő lett. Dhí'emolattz azonban megőrizte őt olyanak, mint ahogy először pillantotta meg: törekeny, kicsinyke leánynak. Attól kezdve mindig elkerülte azt a tisztást, de a szíve majd meghasadt, ahányszor csak felidézte emlékezetében a dalt. Úgy érezte, egyenesen neki szólt, csak neki, és emiatt nem találta a helyét. Egyre újabb, és újabb tervet kovácsolt, hogy hogyan szerezhetné vissza azt, amit igazán sohasem birtokolt. Hogyan lehetne övé a lány, és vele együtt a dallam. Végül – maga sem értette, mit tesz – felöltötte hadúri jelvényeit, felkötötte pengéit, és elindult egyenest a galetkik városába!

Már közel járt Újkariótához, amikor egy galetki vadász meglátta őt, és riadót kiáltott. Sok százan szaladtak elő, és egy-kettőre elfogták az elfet. Tömlőcbe vetették, de nem bántották. A felszínről jöttöket megzavarta ugyanis a drow szokatlan viselkedése. Hogy nem támadott rájuk, nem menekült előlük, és nem is védekezett. Törvényt akartak hát ulti rajta, s hogy addig életben maradjon, még enni is adtak neki.

A terem zsúfolásig megtelt, mindenki kíváncsi volt a torzszülöttre, aki önként menetelt a biztos halálba. Az ősi ellenségre, a sötét elfre, aki hadúri jelvényeket visel, nem harcol, és nem szólal meg, bárhogy kérdik is. Mindenki tudni akarta az okot. A kíváncsiság csalta a galetkiket az Ítélok Csarnokába.

A legfőbb Ítélok csendet koppantott, és a sokaság morajlása megszűnt.

– Milyen céllal jöttél városunkba, torz? Felelj! – harsogta a legegyszerűbb kérdést a bíró, de a drow hallgatott. – Mondd hát, vagy haláloz elrendelem legott!

– Egy dal miatt jöttem, galetki! S ha nem hallhatom többé, akár meg is halhatok – szólalt meg végre a sötét elf. Hangjában szomorúság, és beletörődés csengett.

– Miféle dalt, mondd? – kérdezte csodálkozva a bíró, és egy fiatal nő a hátsó sorból felállt. Ismerős arcvonások, de nocsak! Erős, kemény vadásszá lett az éretlen kislány!

– Én tudom! Ez a drow megmentett engem, mikor még csak fruska voltam. Egy dalt énekeltem, s ő engem meghallgatott. Egy szörnyű lidérc tört rám, védtelen voltam, de ez a drow kardot vont, és megölte a torzat. Megmentett engem, és azt kérte, énekeljem el a dalomat újra, ám én elfutottam. Így történt, igazat szólok!

A hallgatóság felmorajlott, s a főbíra ismét koppantani volt kénytelen.



– Megmentetted ezt a leányt, sötét elf, ezért bűnödöt megbocsátjuk. Élni hagyunk téged. Távozz a városunkból, és soha többé ne gyere vissza!

Dhí'emolattz lelke, mint a tojásbéj, összeroppant! A saját szavait hallotta bírása szájából vissza, ahogyan ő száműzte testvérét az ősi drow városból örökre. Egy kövér, keserű könnycsepp gördült le a szeme sarkából. Ekkor a lány, ki engedéllyel szólott, belekezdett a dalba, és a hallgatóság csatlakozott hozzá. Hamarosan mindenki együtt énekelte a reménytelen szerelem balladáját. Mire a második strófa véget ért, a sötét elf hadúr válla már rázkódott a zokogástól.

A bíró ismét szóra emelkedett.

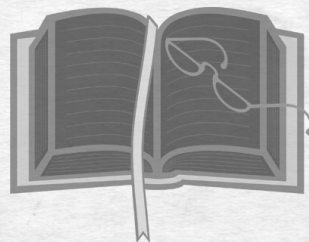
– Halld hát az ítéletemet, drow! Most menj békével, de visszajöhetsz bármikor, amikor csak a kedved tartja! Amíg békét tartasz velünk, addig mi is békében élünk majd veled! S, hogy értsed is mindezt miért ítéltem: a te fajtád rokonsága egykor nekünk testvérünk volt a Felszínen. Akiről a dal szól, az az elf leány is talán egyike volt ennek a népnek. Nem vagyunk szörnyetegek. Az érző, és szívére hallgató lényeket elfogadjuk, ahogyan téged is...

Dhí'emolattz kihúzta magát, és felvetett fővel, büszke léptekkel hagyta el az Ítélok Csarnokát. A vadász a vértestvére lett, majd az elf túlélt, s eltemette őt. Ám a hosszúlétű Dhí'emolattz ma is itt lakik a közelünkben, valahol, az általa szőtt árnyak között, s ha ez nem hiszitek, hát járjatok utána! – mondta a mesélő, és hangos csattanással becsukta a vaskos könyvet, amiből felolvasott. A színpadon ezután felsorakoztak mind a darab szereplői – mesterbárdok voltak, egytől-egyig – és megfogva egymás kezét, egyszerre hajoltak meg a hálásan tapsoló újkariótai közönség előtt.



# Leanthil naplója

51.

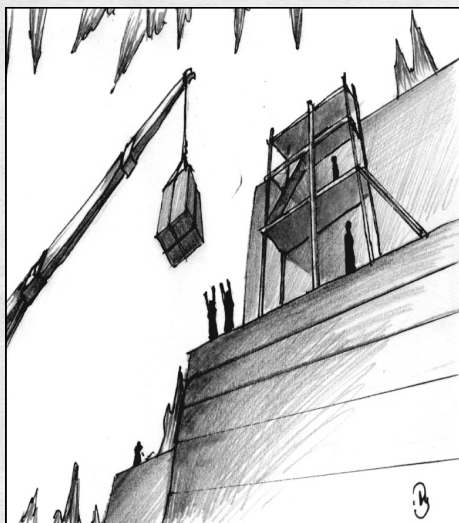


Na, ahogy a naplóírást hanyagolom egy kicsit, máris annyi minden történik, hogy azt sem tudom, hol kezdjem az utóbbi időszak eseményeinek lapgombára vetését. Célszerű volna talán a felköltözéshez visszaigrani (de csak gondolatilag), hogy semmi ne maradjon ki.

Legutóbb, miután az íróbotomat letettem, rögtön meg is lóduktam a szinteket elválasztó teleportlépcső (saját elnevezés) irányába. Egyik mancsomban a holmim egyik fele, a másikban meg a többi. Amikor a kamrába beléptem, még semmi érdekes nem történt, leszámítva persze a szokásos émelytős, fájdalmas, hányingeres tortúrát, amin minden alkalommal keresztül kell mennem, az érkezés azonban már sokkal izgalmasabb volt. Amikor kiléptem a teleportkamra ajtaján, a szokásos látvány helyett egy csonka szint látképe fogadott. A barlangok ugyan a megszokott rendben sorakoztak a központi barlangesarnok oldalain, de a helytartó palotája, a templom vagy a többi épület alig-alig volt csak elkészülve. A mágusiskola spirális tornya egyszerűen „derekban” abbanaradt, a psi-iskola gömbjét pedig mintha egy hatalmas karddal skalpolták volna le. Szépen nézünk ki – gondoltam magamban, és miután megtaláltam a számomra minden tekintetben megfelelő lakóbarlangot, ki sem pakoltam a holnimat, hanem rögtön felderítő útra mentem. Elvégre annyi minden történt már velem, hogy azt sem tartottam volna elképzelhetetlennek, ha pusztá véletlenségből egy elvileg még lezárt szinten kötök ki. Akkor meg kár lett volna szétrakni mindent, hogy aztán percekben belül csinálhassam vissza az egészet. A helytartó palotájának csonkjára felvettem tehát az irányt, és ahogy közelebb értem a központi épületek kupacához, láttam-hallottam, ahogy a számtalan galetki serényen dolgozik azokon. Néhány félmeztelen, sziklaporos, izzadságtól csatakos ismerőst is észrevettem a munkások között, így nyomban meg is nyugodhattam, hiszen innentől kezdve nyilvánvaló volt, hogy jó szintre kerültem. A helytartóval ekkor még nem tudtam beszélni, viszont a Pyraxis nevű hivatalnokával igen. Ő világosított fel arról, hogy bizony egy kicsit elszámolták magukat a szint felépítése kapcsán, tehát lényegében korán érkeztem. Cserébe viszont nekem is muszáj volt beszállnom az építkezésbe, mert csak úgy már úgy sem költözhetek tovább, akkor pedig már nekem is az az érdekem, hogy minden épület mielőbb készen legyen. Részben egyet is értettem az érveléssel, de valahogy mégis szöget ütött a fejembe a gondolat, hogy ez az egész állapot miként állhatott egyáltalán fenn? Tudtommal a tizennegyedik szintről már számtalan galetki költözött tovább, sőt, azóta már a tizenkilencediken is laknak. Akkor viszont miként lehet, hogy évekkal az első ide költöző galetkik után még mindig használhatatlanok a központi épületek? Több lehetséges válasz is felmerült bennem: talán ez a tizenötödik nem is AZ a tizenötödik. Lehet, hogy ott valami katasztrófa történt, amit jó császári szokás szerint eltitkoltak a Hegy többi lakója elől, és ezért kellett kinevezni egy új területet ennek a szintnek. Az is lehet, hogy itt történt az a katasztrófa, és nem is most kezdik

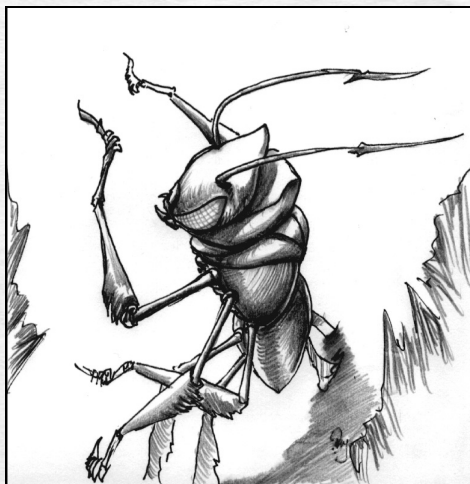
építeni a szintet, hanem valójában újjáépítésről van szó. A harmadik lehetőség, hogy ez egy újabb próbatétel a még le nem telepedett galetkik számára (mint amilyen én is vagyok). Tanuljunk építeni, megalázkodni, parancsot teljesíteni, miegyéb, nem mintha eleddig nem pont iyesmikből lett volna a legtöbb. Valamiért ezt tartom a legvalószínűbbnek... Ebből kifolyólag az első gondolatom az volt, hogy amíg a szint rendesen felépül, addig én szépen meghúzódnék a kis barlangomban, eljárogatnék vadászgatni, meg kocsmázni, és csak akkor kapcsolódnék be a helyi vérkeringésbe, amikor már minden felépült. Elég volt a csicskázásból. Azonban amikor jobban elgondolkodtam a helyzeten, rájöttem, hogy ez az egész még hasznomra is válhat. Elvégre az építési tudásom nem is olyan rossz, tehát könnyűszerrel tudnék kiemelkedő teljesítményt nyújtani, ezt pedig a későbbiekben még kamatoztathatom, ha ügyes vagyok. Másrészt keresve sem találnék jobb lehetőséget arra, hogy végre alaposan kiismerjem egy-egy központi épület belső felépítését, ami a későbbiekben még nagyon jól jöhet. A galetkik felszabadításának tervét még nem adtam fel (soha nem is fogom), csak éppen módszert váltottam. De amikor eljön az a pillanat, hogy akár a híveimből felállított seregem élén, akár valamilyen más módon lehetőségem lesz (kezdetben) valamelyik szint elfoglalására, akkor hasznos, ha ismerem az épületek gyenge pontjait. Harmadrészt úgyis állandóan erős késztetést érek arra, hogy hagyjak valamit magam után (ezt a naplót is részben emiatt vezetem). Hát most itt az alkalom, hogy valamelyik épület munkálatai során egy csak rám jellemző mintával, igényes kivitelezéssel vagy egy ötletes megoldással hosszú távra otthagyjam a mancsnyomomat, és akkor az utókor majd elmondhatja: „Ezt a termet a híres Leanthil készítette, aki kezdetben ugyan örült volt, de úme, milyen szépet alkotott”.

Ez utóbbival csak egy baj van: félsz, hogy a Hegy mélyén lakó torzszülött faj példányai, a szkritterek, támadást intéznek népünk ellen, és ha ez tényleg bekövetkezik, akkor valószínűleg a művemnek is anyyi. Ez nemrég derült ki, ráadásul a frissen felépült szintünk (mert azóta felépült) vezetősege nyomban ugrott is, és felvállalta a helyzet megoldásával járó feladatokat. Ez galetkire lefordítva azt jelenti, hogy nekem kell kiviteleznem minden potenciálisan halálos és közel lehetetlen küldetést. Már meg sem lepődöm. Az első pár feladat abból állt, hogy mindenféle torzszülött belsőégeket (szkritter kitingpáncélok esetén külsőégeket) kellett gyűjtenem, majd azokat a mágusok, az akadémia vagy a helytartói hivatal rendelkezésére kellett bocsátanom.



A páncélok a tudósoknak kellettek, hogy tanulmányozhassák azokat, a mágusok pedig a kémlelő varázslatukhoz kértek tőlem egy falom komponenset. Nem értem, nekik miért nincs (bár a frissen elkészült

mágustorony felszereltsége nyilván hagy még némi kívánnivalót maga után). Miután a sok vacakot összehordtam, megengedték (sőt kértek), hogy magam is vegyek részt e nagy erejű varázslat elmondásában. Így anélkül nyerhettem bepillantást a szkitterek bolyába, hogy a testi épségemet kellett volna veszélyeztetnem, bár a kémlelés nem tartott sokáig, mert a szkitterek mágiahasználói felfedeztek minket, és semlegesítették a megidézett varázslatot. Nem maradt más, mint személyesen behatolni a bolyba, és felderíteni azt. Hát nem semmi élmény volt a seregyi apró, és jó néhány megtermett rovar között bujdoskolni.



Nem is maradhattam sokáig, de azt így is megállapíthattam, hogy ezek a rovarok mohatelepeket gyűjtenek össze táplálékul, tojással szaporodnak, és egy titanit nevű fémét bányásznak, de nem tudni, hogy azt milyen célból. Állítólag ezt a fémét hajdan erőszertettel használták a felszíni fajok, de a mi népünk sem a bányászatának, sem a megmunkálásának nem ismeri a titkát. Gondolom, majd azt is nekem kell kinyomoznom. Miután egyszer megjártam a bolyt, hamarosan újra mehettem, ezúttal szkitter tetemek gyártása és összeszedése céljából. Ezt szintén a mágusok kérték tőlem, akik mintha e téren vetélkedni próbálnának a tudósokkal. Mindegy, amíg a jutalom busás (vagy legalább megfelelő), és amíg ezzel is csak közelebb jutok a hőssé váláshoz, addig gondolkodás nélkül elvállalok minden hasonlót. Egy harmadik utam már szkitterként vezetett a bolyba. Igen, az akadémián egy álcázóvarázst mondtak rám, aminek a segítségével magam is bogárrá változhattam, így viszonylag gondtalanul mászkálhattam leendő ellenségeink területén. Ekkor szereztem a titanitot is. Kicsit furcsa volt torzszülöttként a saját fajtársaim elől menekülni, merthogy természetesen ez is megtörtént, de az éppen rám rontó szójerekkel szerencsére a saját alakomban küzdhettem meg (ezzel is esélyt adva nekik a tárgytorésre).

És ha nem lett volna még elég ennyi kirándulás az ellenséges területen, akkor máris megkaptam a lehetőséget egy újabb útra. Nem kevesebb lenne a feladatom, minthogy felgyűjtsam a szkitterek mohatelepeit. Nyilván nem tűnik majd fel nekik, hogy egy idegen olajjal locsolgatja a bolyukat, ahogy valószínűleg a felgyűjtöt sem szeretnék majd (akár utólag is) elpusztítani.

Mindenesetre ha a következő lapon még találsz írást, akkor sikerrel jártam, ha nem, akkor...

Leanthil



# 171 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2008. Július-augusztus

## KT-képesség reform

Bizonyára sokan hallottátok már, és még többen vártátok, hogy megreformáljuk a KT-képességeket. Régóta érelődött ez a dolog, hiszen az élenjáró KT-k, már csak cserélhetek, és jőpár KT minden képességet lecserélt, amit szeretett volna. Sajnos mindezekig nem volt rá kapacitásunk, hogy egy ilyen komplex dologba belevágjunk, de az elmúlt hónapokban pár játékos segítségével kidolgoztuk az új rendszert. Mikor ezt a cikket írom, az olimpia még nem zajlott le, de mire ti olvastátok, már el is kezdődött a KT-képesség reformot felvezető esemény. Terveink szerint, amikor ez az esemény véget ér, attól kezdve lehet fejleszteni az új KT-képességeket.

Nézzük, milyen is lesz az új rendszer! Egy KT-képességfát terveztünk, amelynek hét ága van: támadó, védekező, taumaturgia, teológia, pszi, tudat és egyéb. Azok a KT-k, melyek kifejlesztették a 13. képességüket, a jövőben nem fejleszhetnek, és nem is fejleszhetnek külön cserét, hanem automatikusan az új képességfát kezdik fejleszteni. Az első képesség közös minden ágban, és a fejlesztése 1000 TU-ba kerül. A második szint 1500 TU-ba kerül, és a fa már négy ágra bomlik. A 3. szint 2000 TU (ebből látható, hogy szintenként 500-zal nő a költség), és ekkor már hétágú a fa. Egy KT akkor fejleszthet egy adott képességet, ha abban az ágban az összes előző képességet már kifejlesztette. Nem kötelező azonban csak egy ágat fejleszteni, lehet ugrálni az ágak között is, sőt egyszerre több képességet is fejleszthet a KT. A képességeknek van időkorlátja is, egy KT maximum kéthavonta fejleszthet ki új képességet.

Nézzünk egy példát: az adott KT kifejlesztette már a tudat 5, a támadó 4 és a védekező 3 képességet. Minden tag eldöntheti, hogy a tudat 6-ot, támadó 5-öt vagy védekező 4-et fejleszti. Az a képesség fejlődik ki először, amelyikbe előbb belekerül a kifejlesztéshez szükséges TU mennyiség. Az adott példában a tudat 6-hoz 3500 TU kell, a támadó 5-höz 3000, a védekező 4-hez 2500.

Egy adott karakter akkor használhat egy adott képességet, ha a képességhez szükséges TU mennyiség minimum harmincadát befeljesztette a képességbe. Akkor fejleszthet egy képességet, ha annak minden előzményébe befeljesztett a költség/30-at. Emiatt, ha egy adott karakter le van maradva a fejlesztésben (pl. mert később lépett be a KT-ba), fejleszthet olyan képességet is, amit a KT már kifejlesztett. A KT és karakter által kifejlesztett és aktuális fejlesztett képességek a karakterlapon kiíródnak, és ha egy karakter kilép a KT-ból, akkor a fejlesztései nem vesznek el. Ha belép egy másik KT-ba, onnan folytathatja a fejlesztést, ahol az előzőben abbahagyta, maximum, ha a második KT még nem tart olyan előre a képességekben, akkor a karakternek várnia kell, míg a KT utoléri őt.

Korábban említettem azt, hogy a KT-k nem fejleszthetnek régi csere képességet. Nos, ez így nem teljesen igaz. A pontos megfogalmazás az, hogy nem fejleszthetnek a régi módon cserét. Viszont bármelyik ág bármelyik képességének befejezésekor mondhatja azt a KT, hogy ő ezt a képességet nem kéri. Ekkor kap egy régi csere lehetőséget, tehát régi képességet cserélhet régi képességre, sőt a maradék régi pontjait is elköltheti így a cserével. Ebben az esetben az az új képesség, ami helyett a KT a cserét választotta, nem fog működni, viszont a fában történő további fejlesztés szempontjából kifejlesztettnek számít, tehát haladhatnak tovább felfelé az adott ágban. A fába beraktunk pár fontos régi képességet is, hogy azok a KT-k, akiknek ezek nincsenek meg, ne legyenek hátrányban. Ilyen a Kőbőr, a Kedvenc táborhely és a Mentális felfrissülés. Nyilván ezek helyett sok KT fog cserét választani, akiknek ez már régről megvan. Figyelem! Új képességet semmilyen módon nem lehet cserélni.

Felmerülhet még pár jogos kérdés, amiket most megpróbálok sorba venni, és válaszolni rájuk.

*Mi lesz azzal a TU-val, amit a KT-k a régi cserébe aktuálisan befejlesztettek a KT-képesség reformot bevezető esemény kezdete előtt?*

Ez a tudatpont mennyiség nem veszik el. Minden KT felhasználhatja, hogy olcsóbbá tegye az új képessége(i)t. Egy az egyben beszámoljuk az új képességbe, de egy képességbe max. 500 TU-t. Vagyis, ha egy KT-nak aktuálisan volt 800 TU-ja fejlesztve, akkor az első új képességet 1000 helyett 500-ért, a másodikat 1500 helyett 1200-ért fejlesztheti.

*Működnek-e az új képességekre a régi fejlesztést segítő képességek?*

Nem. Semmilyen régi képesség, ami a fejlesztést segíti nem hat majd az újakra.

*Mi lesz a végtelen megismerésével, a 20 körönként nullázódásért járó TNO/KNO-val?*

Ennek a fejlesztése az új képességektől külön történik. Tehát az új képességekbe fejlesztett TU nem nullázódik 20 fordulónként, és TNO/KNO sem jár majd érte. Aki akar, fejleszthet továbbra is a régi módon, és megkapja érte 20 fordulónként a TNO/KNO-t.

*Összeadódnak-e ezek a képességek tárgyakkal, FNO-s képességekkel stb.?*

Terveink szerint ezek a képességek összeadódnak mindegyikkel, legyen az tárgy, varázslat, FNO-s vagy régi KT-képesség. Lehetnek kivételek majd, ha a játékegyensúly úgy kívánja, de ezt igyekezünk majd elkerülni.

*Működnek-e ezek a képességek az olimpián?*

Egyelőre biztosan nem. Később, ha igény lesz rá, akkor megfontoljuk, hogy működjenek.

Következzen akkor a képességfa, de előtte még egy apró megjegyzés: A képességfát pár héten belül felrakjuk a honlapra, ahol lehet véleményezni. A képességek még változhatnak majd a leprogramozásig, idő van rá, hiszen nyilván minimum 10 hónap mire az első KT elérhet mondjuk egy ágban a 10-es szintre. Szóval a beérkezett vélemények alapján, vagy programozástechnikai okokból ezek a képességek változhatnak, de minden változtatást feltüntetünk a honlapon, mindig nyomon lehet majd követni a teljes aktuális képességfát.

## 1. SZINT

**Tudati erőd:** Minden KT létrehozza az asztrális erődjét, hogy a későbbiekben védekezzen a tudati tér hasonló összekavarodása ellen. Ez viszont azzal jár, hogy minden KT kicsit be lesz zárva a saját tudati erőterébe. Ezért a karakterek megtanulják a tudati portyázást, hogy másokkal is tudjanak tudati interakcióba lépni.

EK x y z parancsok elkezdik fürkészni a körülötte levő tudati teret. X a tudati erőd száma. Y az a mező szám, amilyen messzire elmegy (max. 60 mező). Z adja meg, hogy hány-

szor. Mindannyiszor addig megy, míg meg nem találja a legközelebbi kalandozót, akivel barátságos találkozás lehetséges, és abban a fordulóban még nem találkoztak az asztrális térben. Ilyenkor létrejön egy normális találkozás, aminek során automatikusan infót cserélnek, a legalacsonyabb sorszámú szörny>tárgy>kalandozó ismeretét átadják egymásnak. A parancs költsége annyiszor 2 TVP, ahány mező távolságra volt az illető (min. 2 TVP). Minden régi, találkozáskori KT-képesség is kiűl. Egy karival egy fordulóban csak egyszer lehet tudati portya alatt találkozni.

## 2. SZINT

**Támadó-védekező:** *Auraerősítés* (Karakter szint/10 támadás és szint/5 védekezés.)

**Varázsló-pap:** *Kedvenc táborhely* (Ha már megvan, akkor egy régi csere.)

**Psz:** *Elmetágítás* (Pszipont nem maxpszi\*3, min. 300-ig nőhet, hanem max. pszipont\*5, minimum 500. Max. pszipont\*3-ig teljes pszi regeneráció van.)

**Tudat-egyéb:** *Tudatforrás* (Tudatpont regen nem max. TU/7, hanem max. TU/6. Összeadódik más TU-t adó képességekkel. Akinek ez a képesség megvan korábbról, annak TU/5 lesz.)

## 3. SZINT

**Támadó:** *Tudati gyorsítás I.* (Plusz egy balkezes támadás.)

**Védekező:** *Kőbőr* (Ha már megvan, akkor egy régi csere.)

**Varázsló:** *Varázslómester I.* (A támadó varázslatokhoz szükséges komponens szint/2 % eséllyel nem veszik el. Max. 50 %.)

**Pap:** *Közös ima I.* (IM-re választhat a KT egy másikat a meglévő gyógyulás/VP/szerencse TF mellé, az agyfröccsenítő átlagosan 2 IM-mel később jön.)

**Psz:** *Tudati retesz* (Karaterszint/4 % rezisztencia pszi ellen. Max. 20 %.)

**Tudat:** *Tudatkinézis II.* (A tudatkinézis nem kerül TU-ba, súlytól függetlenül. Nincs hatótáv korlátja. Az egyetlen korlát az Alanori Csatorna.)

**Egyéb:** *Mentális felfrissülés* (Ha már megvan, akkor csere.)

## 4. SZINT

**Támadó:** *Tudati gyorsítás II.* (Plusz egy löfegyveres támadás.)

**Védekező:** *Tudati kitérés I.* (Karaterszint/4 % esély, hogy kitérsz a lövedékek elől a löfegyveres körben. Max. 20 %. Villámkéztől független. Mindkettőre van esély, ha ökolívórol van szó.)

**Varázsló:** *Mágusvédelem* (Lásd a pap verziót, csak a varázslói kör végéig tartó varázslatokra vonatkozik, és nem barátságos találkozásnál nem hit pontot vesz el tőle, hanem lopsz tőle karaterszint\*10 VP-t, és te ezt meg is kapod.)

**Pap:** *Avatári védelem* (Egy feltételes parancs. Ha barátságosan találkozol valakivel a táborozásod alatt, és az illetőn nincs fenn a paraméterben megadott varázslat, akkor a saját

komponensből és erőforrásból felrakod rá. Egyszerre több avatári áldásod is lehet érvényben. 3. paraméterben megadhatysz fajt, vallást, KT-t, jellemet, és akkor csak rájuk használód, amúgy mindenkire, akivel barátságosan találkozol. A lehetséges varázslatok az összes olyan teológia és ősteológia varázslat, ami forduló végéig, vagy következő forduló elejéig tart. Ha a találkozás nem barátságos, akkor 1 hit pontot rabolsz tőle, még akkor is, ha csatára nem kerül sor, mert lopsz, elbűsz, nem áll szóba veled stb. Működik a tudati portyázás alatt is.)

**Pszí:** *Tudati kontaktus I.* (Olyan lényre is lehet lőni Direkt kontaktus II-t, aminek nincs varázspontja. Ilyenkor sebez vele pszi/5\*D3-at, és annyi varázspontot kap, mint amennyit sebzett. Nem kaphat többet, mint amennyibe a DK II. került.)

**Tudat:** *Tudati kincstár* (Építhetnek egy erődöt, ahová távolságtól függetlenül berakhatnak cuccokat, és onnan vehetnek ki cuccokat. Egy paranccsal lehet listát kérni a berakott cuccokról. Max. tagonként 1 tárgyhely. A tárgyhely a cuccok fajtáját jelöli, nem pedig a mennyiségét. 1000 márdártoll ugyanúgy 1 helyet foglal mint 1 vashegyű lándzsa. Bárki berakhat és kivehet bármennyi tárgyat, amíg a bent levők mennyisége nem haladja meg a tagonkénti 1 tárgyhelyet. Az Alanori Csatorna továbbra is akadály, a két oldalról berakott cuccok külön tárolódnak. Nyugati tárgyat kivehet keleti kari is, de fordítva nem. Kírákás és betétel 5 TVP. Az erőd koordinátáit a KT adja meg, bármely lakott mező lehet. Az erőd felépítése 5000 TVP. Megjelenik a mezőn épületként, a KT tagok benn táborozhatnak, de semmilyen előnye nincs a benn táborozásnak. Aki nem tagja a KT-nak, az nem tud bemenni.)

**Egyéb:** *Tudati ismétlés* (Évente egyszer egy TK törlése. Független a felsőbb beavatkozástól. Az EXT parancs kiadásakor egy kategóriával több extra jár.)

## 5. SZINT

**Támadó:** *Tudati gyorsítás III.* (Plusz egy jobbkezes támadás.)

**Védekező:** *Tudati kitérés II.* (Karakterszint/4 % rezisztencia a szörnyek löfegyveres körben használt képessége ellen. Max. 20 %.)

**Varázsló:** *Taumaturgia mentor* (Ha két varázsló találkozik, akinek megvan ez a képesség, akkor tanítják egymást. Ha mindkettőnek van őstaumaturgiája, akkor arra, ha nincs, akkor sima taumaturgiára. A kisebb tudásúé fejlődik 50 % eséllyel 1 %-ot, ha nem nőtt neki, akkor a magasabbé 25 % eséllyel 1 %-ot. Működik tudati portya alatt is.)

**Pap:** *Hítbéli mentor* (Ha két azonos vallású kari találkozik, akkor az alacsonyabb hitűnek 50 %-kal nő hárommal a hite. Ha nem nőtt, akkor a magasabb hitűé nő 25 % eséllyel öttel. Ha két nem azonos vallású karakter találkozik, akkor teológiára tanítják egymást. Ha mindkettőnek van ősteológiája, akkor arra, ha nincs, akkor sima teológiára. A kisebb tudásúé fejlődik 50 % eséllyel 1 %-ot, ha nem nőtt neki, akkor a magasabbé 25 % eséllyel 1 %-ot. Működik tudati portya alatt is.)

**Pszí:** *Pszí regeneráció II.* (A pszi regeneráció nem csak a mezőn hat, hanem egy második paraméterben megadott sugárban. A sugár pszi szakértelem/10 lehet, max. 10. A pszipont költség annyit szorozására nő, amekkora ez a sugár. Be lehet rakni totembe is, de labirintusban nem működik.)

**Tudat:** *Tudati ostrom* (Nem véd tőle a tudatpajzs. Akinek az aktuális TU-ja duplája a másikénak, automatikusan nyer. Amúgy a győzelem az aktuális TU-kal arányos. Az így kapott TU-k mehetnek a max. fölé is, viszont a kör elején az illető nem regenerál TU-t, ha max. fölött van.)

**Egyéb:** *Vakmerőség* (A menekülési %-ot 1 %-ig lehet levinni.)

## 6. SZINT

**Támadó:** *Tudati erősítés I.* (+karakterszint/10 sebzés löfegyverrel.)

**Védekező:** *Regeneráció* (Minden lépés [labirintusban is], valamint minden megvívott csata után gyógyulsz szint ÉP-t.)

**Varázsló:** *Manaretesz* (Karakterszint/4 % taumaturgia és őstaumaturgia varázslatok ellen. Max. 20 %.)

**Pap:** *Isteni védelem* (Karakterszint/4 % teológia és ősteológia varázslatok ellen. Max. 20 %.)

**Pszí:** *Mentális roncsolás* (Egész körig tartó pszi, ami a Fényaurához hasonlóan minden közelharc körben sebez. Pszit használó szörnyek és kalandozók ellen, 12D10-et, egyéb kalandozók és olyan szörnyek ellen, akik varázsolnak, vagy van valamilyen, a löfegyveres körben használt képességük, 8D10-et.)

**Tudat:** *Tudati segítség* (A tudati vitalizáció a hiányzó ÉP ¾-ét gyógyítja, maximum 1000-et. 3. paramétert is lehet megadni, az a darabszám.)

**Egyéb:** *Gyűjtőgetető életmód* (A KT parancsok 10 % TVP-vel [de min. 1-gyel] kevesebbe kerülnek darabonként. Egy ingyen makró).

## 7. SZINT

**Támadó:** *Tudati erősítés II.* (Karakterszint/10 pluszsebzés közelharcban.)

**Védekező:** *Pajzshasználat I.* (A pajzs minden számszerű bónusza duplán számít. Működik a Lovagi övcsattal.)

**Varázsló:** *Varázslómaster II.* (Karakterszint/10 mentőcsökkentés az ellenek a támadó varázslatok ellen.)

**Pap:** *Közös ima II.* (Isteni küldetés egyszer.)

**Pszí:** *Tudati kontaktus II.* (Olyan lényre is lőhet Direkt kontaktus I-et, aminek nincs pszipontja. Ilyenkor sebez vele pszi/5\*D3-at, és annyi pszipontot kap, mint amennyit sebzett. Nem kaphat többet, mint amennyibe a DK I. került.)

**Tudat:** *Tudati ostrom II.* (Tudatsáta egy másik karakterrel a Tudati Ostrom I. mintájára. Ha nyersz, akkor nem a tudatpontjait kapod meg, hanem annyival csökken az illető KT-jának aktuális fejlesztése, és feleannyival nő a tiétek. Valamint a tárhely a tudati erődben mostantól taglétszám\*2.)

**Egyéb:** *Halhatatlanság* (+1 % halhatatlanság, permanens feltámadás.)



## 8. SZINT

**Támadó:** *Fegyvermágia* (A fegyverek képességei dupla eséllyel sülnék ki. Vagyis egy %-os esélyű képességnél kétszer dob, és akár kétszer is kislülhet, vagy egyszer sem. A fixen kislülő képességek kétszer történnek meg. A fegyverek plusz sebzése nem „kislülő” képesség, azokra nem működik.)

**Védekező:** *Pajzshasználat II.* (Ha pajzs van a kezében, akkor a közelharcban a pajzsod védekezése/2 %-kal kevesebbet sebződsz. A Pajzshasználat I. duplázása itt nem számít. Kőbórral úgy működik együtt, hogy először ez csökken, majd az így kapott sebzést gyógyítja vissza a Kőbőr.)

**Varázsló:** *Varázslómester III.* (A támadó varázslatok max. hatásfoka megnő karakterszint/2 %-kal. Max. 100 %. Csak az XdY-os varázslatoké, a %-os varázslatoké pl. Istenítélet nem.)

**Pap:** *Gyógyítómester* (A gyógyítás és gyógyító varázslatok hatásfoka megnő karakterszint %-kal. (max. 100 %). A maxba gyógyító varázslatoknál karakterszint/2 % [max. 50 %] az esély, hogy a komponens nem használódik el.)

**Pszí:** *Pszí pajzs* (Védekező pszí. 30 pszipont. A csatára ad 10 % sebzéscsökkentést varázslatok, pszik, leheletek, és egyéb a lehelet körben használt képességek ellen, valamint +10 szerencsét.)

**Tudat:** *Közös próba* (Minden esetben, amikor egy szakértelem levizsgálásra kerül [pl. mázsás, cirkus, szörnykerecsés, teleport stb.], akkor az illető adott szakértelme 5 %-kal (fel felé kerekítve) magasabbnak számít minden olyan KT tag után, aki azon a mezőn/épületben/ref. ponton van, vagy abban a körben korábban találkozott vele a karakter (akár tudati portyázás alkalmával is). Max. 4 tagig, tehát 20 %-ig számít. Pl. egy 29-es mázsásból 3 ott táborozó taggal 35-ös mázsás lesz. A KT tagjainak a TK-hoz nem kell egy mezőn tartózkodni, elég, ha a vezető van az aktuális TK mezőjén. A képesség működik az ilyen TK-iban is, mintha a többi tag a mezőn lenne.)

**Egyéb:** *Ékszerrelés* (A KT választhat, hogy +1 egy gyűrű, nyaklánc vagy karkötő helyet kap. A választáson később már nem lehet módosítani.)

## 9. SZINT

**Támadó:** *Kritikus találat* (Ha két fegyverrel harcolsz, karakter szint/10 % eséllyel másfélszereset sebzél. Külön megy mind a két kézre.)

**Védekező:** *Pajzshasználat III.* (Pajzsral blokkolod az ellenfél egy támadását, hasonlóan az izomernyesztéshez. Azzal összeadódik. Mindig az utolsót blokkolja.)

**Varázsló:** *Varázslómester IV.* (Támadó tau varázslatok szint/2 %-kal többet sebeznek. Max. 100 %. A fixen sebzőkre működik, %-os sebzőkre fele erővel vagy nem.)

**Pap:** *Isteni ítélet* (Támadó papi varázslatok szint/2 %-kal többet sebeznek. Max. 100 %. A fixen sebzőkre működik, %-os sebzőkre fele erővel vagy nem.)

**Pszí:** *Elmemester I.* (A harcban +1 védekező pszit lóhet el.)

**Tudat:** *Tudati portya* (A tudati portya max. költsége 10 TVP, minden portya alkalmával van esély egy pszit használó szörnyrel találkozni. A szörny észrevesz a tudati térben, ezért megtámad téged a fizikaiban. A karaktertalálkozás után történik, a portya végén, és teljesen normális csata lesz.)

**Egyéb:** *Cserkész* (-5 TVP a KUT parancsokra [Fürkésző szemekkel -15 TVP], lőfegyverek megtalálási esélye 90 % [Fürkésző szemekkel 99%], szörnykeresésnél szörnyismerettől függően %-os esély, hogy 2 szörnyet találsz [max. 33 %, ryuku vadászinggal összeadódik a % a 2. szörnyre, de 3. szörnyre nincs esély]), szörnyfészen ugyanekkora esély van rá, hogy találkozol egy 2. szörnyrel is).

## 10. SZINT

**Támadó:** *Bénító sebzés* (Ha a bal kezében is fegyver van, és minden ütésed talál mind a jobb, mind a bal kezeddél, akkor fegyverszakértelem/5 % eséllyel (max. 20 %) lebénitod a szörnyet, aki abban a körben nem tudja használni a speciális képességeit, és nem tud varázsolni. Ez független a Bénító csapás HM-től. Ökolívóknál mindkettőre van esély. +1 csatákör, ami mindennel összeadódik.)

**Védekező:** *Pajzshasználat IV.* (A Pajzshasználat II-vel felfogott sebzés felét visszasebzi. Működik a derit láncvérrel, vagy a Fájdalom tükörrrel.)

**Varázsló:** *Varázslómester V.* (Támadó őstaumaturgia varázslatok szint/2 %-kal többet sebeznek. Max. 100 %.)

**Pap:** *Isteni áldás* (Az Isteni kegy másfélszeres hatékonyságú. A gyógyító varázslatok karakterszint/4 %-kal max. főleg gyógyítanak. Max. 25 %.)

**Pszí:** *Elmemester II.* (A harcban +1 támadó pszit lóhet el.)

**Tudat:** *Nagyobb tudatpajzs* (Köv. forduló elejéig véd a tudati ostrom I-től és II-től, és minden EK parancstól. Nem lehet neki tudatkinetizálni, se tudati vitalizálni, nem találkozhatnak vele tudati portya alatt, ő sem használhat semmilyen EK parancsot, így nem is tudati portyázhat. A tudati tárhely mostantól taglétszám \*3.)

**Egyéb:** *Faji bónusz* (Minden faj bónuszt kap:

- törpék kincskeresés bónusz
- elfek neves szörnytalálási bónusz
- alakváltók fejlesztett gázforma (mindenhol működik)
- gnómok immunitás a szörnyek és csapdák varázspont szivására
- emberek sokoldalúság [minden nem fegyveres szakértelem 5 %-kal gyorsabban fejlődik]
- árnymanók mohóság [+10 tárgyhely bankban, +10 tárgyhely a karakternél, permanens alku, illetve, ha felrak alku, akkor az nagyobb hatásfokkal működik]
- kobuderák immunitás a szörnyek és csapdák TVP szivására
- mutánsok immunitás a kör végéig tartó tulajdonságvesztésre
- trollok karakterszint ÉP regeneráció minden harci körben [varázslat, lőfegyver, közel harci körök után]).

Dani Zoltán

# KALANDOZÓ KALAUZ

## Ganüidek a TF-en

2007. végén veszedelmes lények özönlötték el a Sötét Földet, a források szerint Daxxról, egy külső síkról származnak. Kiderült, hogy a rettegett éjfattyak is csak parányok a maguk bolygóján, s hiába tettek tönkre rengeteg másik világot, azért van, ahol ezen lények is csak a préda szerepét töltik be – a ganüidek számára zsenge falatok Ők. Lássuk, hogy mi is került be az azóta eltelt fél évben, mit sikerült kitalálni, megtudni!

Bekerült ötféle új fatty (3.0 fattyak a szlengben), melyek Sárkányvár (középső SF-es város) környékén fordulnak elő, itt nyíltak dimenziórések is. Bekerült a Thargodan könyvtár, ahol küldetéseket is adnak, segítve az ellenük való harcot. Bekerült kettő labirintus (197. és 198.), valamint egy bónusz a ryukun (199.), amely fontos lesz – de erről majd később írok. És persze a ganüidek, akikkel egyelőre csak kaptáraikban lehet találkozni, valamint a hozzá tartozó labirintusokba is (200-tól felfelé).

Írásomat két részre kell bontanom, az egyik a szokásos küldetéssorral kapcsolatos, ahol az újféle fattyakkal kerülünk konfrontációba, míg a második részben magukról a ganüidekről van szó, illetve az ellenük való harcról.

Az első részt (a küldetéseket) muszáj teljesítenünk a második részhez, és erre képes egy jól felszerelt, ryukut végzett karakter, ám a második rész sokkal keményebb dió – lássuk hát, mit is kell tennünk, hogy ganüid trófeánk legyen! (Pentagramma Testvérisége előnyben.)

Mivel a Beholder oldalon a Tudástárban részletes leírás van róluk, ezért csak azt írom le, ami nem biztos, hogy elsőre látszik, valamint pár jótanácsot. Először is: Zarknod fülbevaló. E nélkül sajnos esélyünk sincs ellenük, az összes elitebb tárgy közül ez az, amire feltétlenül szükségünk van. Másodsor: Egy kör alatt érdemes végezni velük, azaz: faji köpeny, titanit vért (AK-t járatók előnyben) illetve derit láncvért, a samurájvértből lehet Toyaki csuklópánt, íjászkenca és társai, valamint ősi harcmodor! Mivel a thargodanok eléggé ge-

rinctelenek, ezért ha anno nem őriztük meg a csontjait a Zarknodos küldisorból, akkor sem kell megijedni – elvéve lehet thargodan csatamezőn és egyéb helyeken találni, illetve biztos van olyan, aki jó pénzért eladja.

### SORRENDENBEN A FATTYAK

**Gl'gtremp kémlelő** – semmi extra, ősi hurrikán/felete energia ajánlott ellene, fizikai pajzs 2, és nincs több gond vele. Persze mondanom se kell, hogy aki ide eljut, annak eme varázslatokkal már profi módon kell bánnia, illetve szüksége van a Kőbőr és klonjai képességre is, különben erősen megnő a követelményszint. Dehát aki már AK-t járat, annak ez nem lehet kihívás, Ő könnyedén kikémleli a Gl'gtremp gyenge pontját, és végez vele. Az ŐV-sék pedig, akik csak unaloműzéskepp olvassák a cikket, úgy sem tudják, miről maradnak le (és számukra az, hogy lehet eme lényből vámpirizálni, semmit sem jelent)!

**Og'khor hentelő** – a leggyengébb mind közül, mert bár nem lehet belőle gyógyulni, csak varázsolgat hébe-hóba, így egy Istenek talizmánja vagy csak faji sisak és rezisztancia varázslat illetve FNO képességgel könnyen a földre küldhető. Amennyiben tartunk magunknál toxylt (sok boltban már elfogyott), kinyerhetjük bőrét, ami később hasznos lehet nekünk abban, hogy beteljen tárgylistánk!

**Krg'humán** – ő már igazán kemény legény, megbök, és rossz vicceket mesél. Elég tetemes életereje van már, s ha legyőzzük, akkor kimetszhetjük fullánkját, mely később a karomkesztyű alapanyagaként még hasznos lehet. Szerencsétlenül elbántak szülei, hogy csak ilyen rövid nevet adtak neki, de hát tudni kell ezzel halni. Emiatt még vámpirizálni sem lehet belőle.

**Iz'gribbor daraboló** – nos, ő az osztály keményfiúja, aki kétszer is megbukott vámpirizáció-immunitásból, így még mindig itt van, hogy terrorizáljon minket. Sokat sebez! (Ha azt mondom, hogy sokat, úgy gondolom, hogy nagyon sokat.) Szerencsére nincs sok életereje, különben nem lehetne mit tenni azzal, hogy

éktelen sokat üt. Valamint amellet, hogy nagyokat sebez, néha feltépi a torkodat, ezzel 5000-6000 sebzést leadva, így végezve veled. Ezt nem is lehet kikerülni sehogya sem. Ajánlott tehát a magas max. ÉP ellene. Ha legyőzzük, kapunk a karmaiból, jó lesz majd tárgylistát telíteni ez is.

**Pr'queztoor testőr** – a legkeményebbet hagytam legutoljára, ő a csoport okostojása, akinek rengeteg remek kis tulajdonsága van. Először is max. ÉP-t szív, ami ellen nem véd a sima esszenciavédelem, csak a faji galya, amely már könnyen tele van pár darabolóval való találkozás után. Másodszor nagyon sok életereje van, emiatt sokszor megy át két körös a csata, ami biztos halál. Szerencsére lehet belőle vámpirizálni, különben már elviselhetetlen lenne ama képessége, hogy leüti rólunk KF-elt tárgyainkat. Ha megszabadulunk a drakolder gyűrűtől, bársony övsáltól és hasonlóktól, az igen mókás dolgokat eredményezhet. Szerencsére, ha szerzünk csatolót, akkor ez az esély alaposan lecsökken, de később is megmarad. Igazán utálni fogjuk ezéért!

Mindegyikből az ősrégi szabályok szerint ml'othag arbrons segítségével kinyerhető esszenciája, melyre később szükségünk is lesz. Thargodan esszencia/tl'urlang termelő/Outlimen esszenciája... (Nem tudom, hogy jól írom-e, a helyesírásjelző ügyis aláhúzza a doksi felét pirossal. Nah, igen, keserű a TF-es írók sorsa...) Azaz olyan tárgyra lesz szükségünk, melyek a fattyazáshoz kötődnek, ne adj isten tán még a régi gh'raiton fókuszunkat is le kell újra gyártanunk, és a jó öreg Sshrekzra amulettünket is felvinnünk, hogy ha másképpen nem megy. Erről részletesebben nem írok, aki idáig eljut, profi játékos, sok száz fordulóval a háta mögött, nem magyarázom neki, hogy igyon mágusok italát, ha nincs zarknod fülese.

A (308, 65)-ön (ha épp nem verték le rólunk a kalózkendőnket) található az eseményhez tartozó küldetésadó hely, nézzünk el ide! Szerencsére mindenkitől ugyanazt kérik, ebben a sorrendben:

Első körben sima éjfatty származékok: ajánlott tl'urlang kereső, ha már csak egy féle hiányzik, és istennek nem jön, valamint nem ott lépni, ahol 3.0 fatty is jön, mert akkor több jön – pl. Tv'adar bátyánkat meg lehet látogatni az SF-en, és akkor ott összegyűjteni a származékokat. Név szerint kr'uagon, ml'othag és vg'axtol származékot kérnek, ilyen szinten vigyázni kell, hogy le ne lódd őket, mert akkor nem fejlesztik a közelharc szakértelemet! Persze a szürcsölő megérdemli, őt nem szeretjük.

Második körben 3.0 fatty esszenciák: og'khor és krg'humán esszenciára lesz szükség. Szerencsére ezeket is könnyedén le lehet nyomni, és máris kapunk egy labirintustérképet! Jippi! Mint látható, ki is adható a testőrré egy BA parancs (majd nem mondjuk el a haveroknak), hogy a vele járó szívást áttegyük olyan időszakra, amikor majd lesz csatolónk. A thargodan azt mondja, hogy ez azért kell neki, hogy jobb varázslatokat dolgozzon ki. Na hiszen! Nekünk ezek nem lehetnek ellenfelek, már kölyökkorunkban sem ijedtünk meg, ha egy daraboló közeledett.

Ezután jön a 197-es labirintus – sima és 2.0 (csámcsogó, facsaró stb.) fattyakkal van tele. VP-szívó csapda az első szint 7-es pontján (53-as csapdaészlelés elég). A csámcsogó miatt faji pajzs, a facsaróra meg halálos érintés ajánlott (persze ehhez viselni is kell a kesztyűt, szóval ne drakolderben lépünk oda). A végén van küldetés tárgy, meg egy-két bónusz. Ezek azért nem kárpótolnak, ha kidemezzük a facsaró miatt a labiból, mert nincs rajtunk a faji kesztyű, avagy már ellőttük, esetleg úgy akarjuk újra beállítani az FTV-t, hogy nincs rajtunk épp. Mivel itt sok fatty van, ezért sok varázspontra lesz szükségünk, főleg, ha beleesünk a VP-szívóba. Egyébként szerezhető róla részletes bejárás, de annyira nem bonyolult a dolog, előre, öl, xp, trezsör, artifact...

Az utolsó megméréstetés a 198-as labirintus – itt van pár 2.0 fatty, de van már 3.0-sokból is szép számmal, valamint nagyon trükkös a labirintus bejárása is. A végén főellenfél, érdekességek, ingyen demezési lehetőség! Itt megismerhető a csak kulccsal nyíló ajtó (káosz és árnyék) nehézségei, egy nagy adag VP-szívó (61-es észlelés elég OV5 mellett), trükkös ki-beugrálós karok állítása, valamint a végén a zsarnokúr! Húha! Mivel van bent testőr is (miért ne lenne), ezért először őt kell levernü (pszi őrjöngés ajánlott), így lesz komponensünk a csatolóból, ha a zsarnokurat is legyőzzük. A főkincs kettős. Először is egy adag (8 db) kristályszilánk, valamint azért nagy valószínűséggel esik még egyébként is, így amíg járjuk a labirintusokat és a tájat, talán meglesz a 10 db. Hozzájutunk a hatalmas nyakláncához, melyet viselve nem 20, hanem max. 30 db tapasztalatkövet tolhatunk az arcunkba. No, ez majd csak hasznos lesz egyszer! Szerzünk két tl'urlang tájoló, amely jó lesz majd mutogatni, hogy ilyenünk is van, használni úgy se fogjuk, de ha visszavisszük az egyiket a könyvtárba, akkor adnak egy gyönyörű fejrelőt, mely slot nélküli, és iszonyatos képességekkel bír! Annyira iszonyatos, hogy meg is



szüntették még kiadás előtt minden előnyét, így már csak fixen kapsz fejlesztési pontot a fattyakból (lényegformázó gyűrűvel eddig is), valamint oszthatsz a ganüidvadászatra és ganüidrezisztanciára fejlesztési pontot - egy szint 300 (igen, mint Leonidas meg a cimborái) pontba kerül. Ez, ha jól számolom, akkor pont százszor a magyar igazság, ez se semmi! A vadászattal minden szint +10 % sebzés ganüidek ellen, a reziszt a lehetük ellen (mármint a ganüides speckó lehetük ellen) ad védelmet minden szinten egyre jobban. Na hiszen! Ja, és elmondhatjuk, hogy teljesen tápok vagyunk, sikerült ezt is megcsinálni!

Ajánlott a 76-os fegyverszakértelem ehhez a küldetéssorhoz, de kevesebbel is csinálható. Kellenek még a fent elmondott tápok, valamint egy kreiton agy, hogy a zsarnokúr ellen kihúzzuk, melynek annyira sok életereje van, hogy egy kör alatt lecsapni lehetetlen, és annyira sokat sebez, hogy ahhoz képest minden más eltöri. Kreiton agy + háromezres (ez meg ezerszer a magyar igazság) manapajzs ajánlott alapban, varázspajzs, halhatatlanságos mák. Sajnos ő nem hiányzott az óvodából, mikor a vámpirizációra való immunitást tanulták, és bár megbukott játékból, elég jól varázsol. Én magam is, ha megnövök, zsarnokúr akarok lenni (vannak bennünk úgyis közös dolgok, én is fattyakat reggelizem).

Itt kell megemlíteni a 199-es labirintust – igaz, hogy ez ryukun van, de szükségünk lesz az őssárkány mögötti 10 kristálszilánkra. Itt is vannak pofás kis VP-szív csapdaészlelés kell ellenük), nagyon nagy adag pénz (már ha eladunk mindent), amennyiben a fenti küldetéssort végig tudjuk csinálni, akkor ez sem kihívás, hajrá, előre! Erről is van részletes bejárás, most nem terhelném a sok információtól amúgy is zsongó agyunkat ezzel.

Nos lássuk, mit is értünk el:

Szert tettünk hatalmasok nyakláncára, előbb-utóbb úgyis kell.

Lett mintegy 20 kristálszilánkunk (10 a 199-esből, 8 a küldisorból, +1-2 simán csak lépésből). Sajnos ez még kevés.

Lett t'urlang fejesünk, meg jó kis tróféánk, számoltunk egy csomót, és csomó sikerélményben is részünk volt.

Nos, hogy ki ne maradjanak még az alapok:

Ezen 3.0 fattyak (humán beállítottságuk számára: a most feltűntek) csak a középső SF-es város közelében tűnnek fel, nevezetesen a városban, valamint tőle keletre kb. a 320-as, északra pedig a 40-es koordináta magasságáig. Eme négyyszögben (bal alsó rész (305,62), jobb felső (318,40)) lehet velük találkozni, persze sima fattyakkal is, amennyiben vagyunk már 60. szint fölöttiek. Valamint itt tűntek fel a dimenziórések is, melyeken táborozva kör elején (SZK után) jön is egy 2.0, esetlegesen 3.0 fatty, néha egy igazi ganüid, amivel lehet is harcolni jól. Ha táborozásra levettük a Zarknod fülest, akkor plotty hang kíséretében kenődünk fel egy sziklán... Már ha van a közelben, mert ha nincs, akkor csak simán annihilálódunk, persze előbb a csámcsogó jól le is szívja majd tulajdonságainkat. Lehet építeni ide manakutat, 1000 TVP és utána 20000 varázspont árán, mely bezárja elméletileg a rést, és fel is kerül a Hőstettek rovatba, hogy mennyi VP-t raktunk bele. Sajnos a legtöbb rész túl nagy ehhez, úgyhogy egyelőre nem lehet bezárni mindet, így szüntetve meg a fenyegetést. Valamint itt lehet masszakaputarakat találni, melyekben a ganüidek éldegélnék, rájárva a vidék élővilágára, halmozva hihetetlen kincseiket, s persze csak akkor lehet meglátogatni őket, ha elég egészségesek vagyunk (a megfázás szót csak esőidézésekkel ismerjük, alap egészségünk 90-es), valamint van karomkesztyűnk, melyet a fenti újdonság fattyakból kinyerhető komponensekből készíthetünk. Ha ide felmászunk, akkor hamarosan demezünk, tehát jó mókának ígérkezik.

A csatamező/másznivalók végén lehet találkozni az újféle fattyakkal, érdemes túrni őket. Mármint a csatamezőket és másznivalókat, nem a fattyakat, mert az gusztustalan. Minden ilyesfajta fattyból lehet kristálszilánkot szerezni, melyre szükségünk is lesz, annyi bizonyos! Nos, miért is? Ez a következő részből derül majd ki, mivel szeretnék minél több ingyenfordulót kifacsarni a cikkből, és kettő rövidebbért többet lehet, mint egy hosszabbért! *(Persze ez tévedés. a szerk.)*

Ezért zárom is soraimat, tudom, hogy a következő részt majd repesve várjátok, melynek címe: „Reszkesetek ganüidek, avagy kristálszilánk-találás érdekében számlaszámomat cserélném, mellé adom alig használt szerencsefaktoromat”.

Clod Onar (Tib)