ALANORI KRÓNIKA

102. szám
2004.
június

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! A májusi AK megjelenése után rengeteg kérdés merült fel a Múltidézővel kapcsolatban. Sokan nem értették, hogy mi is ez pontosan, sokan vitatták az értelmét. Nos, pár sorral remélem picit más megvilágításba helyezem a dolgot. A Múltidéző 149 teljesen új kártyát tartalmaz. Mindegyik lap használható a mai környezetben, jó néhány közülük verseny spoiler. Ezen lapok nevei és többségükben a képei is megegyeznek egyes 2000 előtt megjelent HKK lapokéval. Ezeknek a régi lapoknak már amúgy is csak gyűjtői értéke van, ezt továbbra sem fogják elveszíteni, hiszen az új lap más lesz. Persze a körülményekhez képest igyekeztünk, hogy hasonlítson az eredeti lapra, de ugye az senkinek sem jut eszébe, hogy a Piromenyét és Alba Regina ugyanazok a lapok lennének, pedig jobban hasonlítanak egymásra, mint sok Múltidézős lap az eredetijére. A lényeg, hogy az eddigi gyűjtői értékkel bíró lapok továbbra is megmaradnak, de a régi, rutinos HKK-sok ismét azzal a boldog tudattal állhatnak fel néha az asztaltól, hogy na megint a Griffőnix-szel, az Acélkolosszussal, vagy éppen T. Vlagyimirrel vertem szét az ellenfél fejét. Bízom benne, hogy mind a régi, mind az új HKK-sok megkedvelik a Múltidézőt! Mindenkinek jó olvasást, és vidám kártyázást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Ezüstsólyom Karma c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 6. (102.) szám (2004. június) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula
Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai
Színdinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzárta: május 21. **A márciusi szám lapzártája:** június 18.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

Megrendelhető a Beholder Kft. címén, megvásárolható a szerepjátékboltokban. 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 őrzünk meg és nem küldünk vissza.
A Túlélők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizkids bejegyzett védjegye.
A Beholder Kft. WWW címe: http://www.beholder.hu
E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ÉLETTÖRTÉNETEK 2
A Shadowrunból
LAPELEMZÉS 10
A Múltidéző lapjai
KOMBÓK 18
Múltidező horda
GYAKORISÁGI LISTA 21
Múltidéző
KÉRDEZZ-FELELEK 22
HKK kérdések
ÚJ VERSENYEK 24
Júniusban és júliusban
VERSENYBESZÁMOLÓK 26
Túlélők csatája
HOGYAN CSINÁLJAM? 27
HKK feladvány
ŐRÖK SZINTJE 30
Kalandleírások
ŐV-FEJLESZTÉSEK 36
Az orgling lázadásról
ŐSÖK VÁROSA 41
Május hírei
LEANTHIL NAPLÓJA 42
Egy galetki naplójából
GHALLA NEWS 46
A TF hírei
- **TF-FEJLESZTÉSEK** 46
- **TF-VARÁZSLATOK** 49
- **KALANDOZÓMESTEREK** 52
- **KT-LISTA** 55
- **MÁJUS HÍREI** 56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

Írta: Phobos

ÉLETTÖRTÉNETEK

ALESSANDRO HUGHES TÖRTÉNETE

A nevem Dr. Alessandro Hughes, de a barátaim gyakran csak Alexnek szólítanak. Két lányommal és feleségemmel Fort Lewis egyik kellemes, biztonságos és steril lakóparkjában élünk, boldog családot alkotva. Persze nem volt ez mindig így, én is megjártam a poklok poklát, mint minden „munkatársam", s végül én is visszakaptam azt, amit befektettem az életbe.

Csaknem nyolc évvel ezelőtt még fiatal orvostanhallgató voltam a Seattle-i Orvostudományi Egyetem sebészeti karán. A modern, többfunkciós képzésnek köszönhetően egyszerre tanulhattam gyógyszerészetet is választott szakágam mellett. Tulajdonképpen ennek köszönhettem, hogy kisiklott, majd egy jobb mederbe terelődött az életem. Abban az időszakban csak a tanulás számított. Szike alá feküdtem, hogy előnyt szerezzek többi társammal szemben, és hogy kielégítsem egómat. A képzés során a tudással együtt a vágyat is belénk égették, hogy mi legyünk a legjobbak. Úgy gondoltam, az a kis fém nem árthat semmit. Biztos voltam magamban, hisz szakmabeli kérdésről volt szó! Szóval a lézer alá feküdtem: kaptam egy kis szürkeállomány-növelést, egy kis asszociációs fejlesztést, meg pár áramkört, amik nem engednek elkalandozni, ha koncentrálnom kell valamire. Belém sulykolták a szerete tcsomagot, és visszatértem tanulmányaimhoz. Mondani sem kell, hogy azonnal vérszemet kaptam. Kibővített memóriámmal sokkal több mindent tudtam megjegyezni, kiteljesedett asszociációs képességem pedig hihetetlen módon megkönnyítette a tanulást, és a tanultak értelmezését. Zombi életet éltem akkoriban, csak tanultam, gyakoroltam és bizonyítottam tanáraimnak. Szociális kapcsolataim kimerültek a kérkedésben és okításban – nem voltam valami népszerű, de ez akkoriban nem is érdekelt. Egy idő után persze elértem képességeim határát – tanulmányaim pedig lassan a végükhöz közeledtek, így görcsösen keresnem kellett valamit, amivel még jobb lehetek.

A megoldást a kémia jelentette. Először csak gyengébb altatókhoz nyúltam, hogy zavartalanul kialudhassam magam. Bár szobatársam már nem volt, aki zavarjon (elköltözött, mivel, mint mondottam volt, kissé antiszociális voltam), az alvás így pihentetőbbé vált. Az altatóknak, majd a később szedett idegnyugtatóknak azonban tompító mellékhatásuk volt, amire egyáltalán nem volt szükségem – így szoktam rá az amfetamin származékokra. Egyszer-kétszer felmerült bennem a szándék, hogy letegyek minden szert, de hát olyan közel volt a szintetizáló, az alapanyagokat pedig csak kérnem kellett…

Megállíthatatlanul haladtam doktori disszertációm, és a beteljesülés felé, ám menetelésem egyre több tényező kezdte el zavarni. A függőség mellékhatásait még elviseltem, csak lefekvés előtt és ébredéskor jelentkeztek, de sajnálatos módon egyre erősebben. Sokkal kellemetlenebb volt, hogy a pénzem is elfogyott, pedig szükségem volt rá életvitelem fenntartásához és tanulmányaimhoz is. Úgy gondoltam, amfetamin származékokkal fogom egy ideig kenyerem keresni. Pofonegyszerűen tudtam gyártani, de kellett valaki, aki felvásárolja tőlem a szert. Ekkor találkoztam Razorral, akinek az életem köszönhetem.

Épp egy zűrös környéken levő night clubban próbáltam túladni a szajrén – Mátrixon kaptam a tippet, és már lebonyolítottam arrafelé pár üzletet –, amikor beütött a krach. Alkalmi ügyfelemmel, mint mindig, most is a megszokott sikátorban találkoztam volna, de a srác helyett csak pár komor arcú figura várakozott rám. Egyértelmű helyzet volt, még esélyem sem lett volna menekülni. A fickókat nem érdekelte a drog, a pénzem vagy a szakértelmem, egyszerűen jégre akarták tenni a konkurenciát. Már javában vertek, amikor Razor közbelépett. Nem igazán emlékszem az eseményekre, csak arra, hogy golyót repít az egyik mellébe, majd egy rövid és harcias szóváltást követően felkap, és elvisz valahova. Innentől elsötétült a kép.

Amikor magamhoz tértem, már egy pincében voltam. Ismeretlenek vettek körül – ahogy később kiderült, Razor *társai* voltak. Kivallattak. Razor felvilágosított, hogy korántsem felebaráti érzelmek vezették – őt is felbérelték volna, hogy szabdaljon át egy kissé, de amikor meghallotta, hogy orvos vagyok, akkor önkényesen megváltoztatta a tervet. Azt mondta, hogy szükségük van saját or-

vosra – szakmájukban kissé sok a „munkaköri ártalom” – és természetesen meg is fizetnek ezért. Mondani sem kell, hogy kapva kaptam az alkalmon.

Unalmas óráimat ezután ápolásukkal töltöttem – lövési sérülések, belső vérzések, miegymás. Razor csapata igen aktív életet élt, én pedig könnyedén raktam őket rendbe. Kisebb beavatkozásokat helyben végezhettem, a nagyobbakhoz pedig a gyakorlatokhoz használt műtőket vettük igénybe – Razort szinte képtelenség volt észrevenni akció közben. A pénz is jól jött, megvehettem a legmodernebb kutatási anyagokat, a legújabb és legprecízebb beavatkozási módszerek leírásait. Tudásilag messze elhúztam társaimtól, ám ehhez fel kellett áldoznom a testem. A függőség mellékhatásai egyre gyilkosabban csaptak le napról napra. Nem voltam már messze a doktoritól, az önálló élettől, ám testem feladta – összeomlott a serkentőszerek megterhelésétől.

Az egyetem magánklinikájára kerültem, gyakorlatilag nem voltam sokkal több egy nyáladzó roncsnál. Miután azonban stabilizálták az állapotom – természetesen saját évfolyamtársaim közreműködésével, hogy elriasztó példát statuálhassak –, de még mielött elküldtek volna egy elvonóra, eltűntem a klinikáról. Razor és spanjai belógtak, már szinte rutinból, és kivittek. Szervezetem annyira le volt gyengülve, hogy már a szökéssel járó megterhelést sem bírta – elájultam. Egy pincében tértem magamhoz, ott, ahol először találkoztam Razorral. Sötét volt, és be voltam zárva.

Razor minden nap meglátogatott, némi nutriszóját és kávét adott be egy parányi nyíláson. Nem volt hajlandó beszélni, kiengedésről pedig szó sem lehetett. Szinte megtébolyultam a függőségtől: menekülni próbáltam, ütöttem a megerősített vasajtót és a falakat, nem létező dolgoknak könyörögtem segítségért, vagy őrült, önpusztító gondolataim próbáltam elfojtani a vaságyat rágcsálva. Nem érzékeltem a napok múlását, csak azt, hogy egy idő után elsimul minden. Nem volt több kényszer, nem éreztem a fájdalmas hiányérzetet, elmúlt a folytonos lüktetés.

Nemsokára Razorék is észrevették, és kiengedtek. Nagyjából egy hónapot töltöttem a pincében, de az egyetemen belátók voltak. Elmondtam nekik azt a nevetséges mesét, amit Razorék találtak ki (konkrétan, hogy céges fickók mérgeztek meg, hogy elrabolhassanak a klinikáról, és köreikbe kényszerítsenek, de sikerült tőlük elszöknöm) és szerencsére meg is ették. Megszereztem doktorimat, felesküdtem hivatásomra.

Razorral azóta is barátok vagyunk. Sokat dolgoztunk együtt, ő kirángatott a tűzvonalból, én pedig összefoltoztam, ha kellett. Több éves pályafutásunk alatt – miközben folyton cserélődtek társaink – összeszedtem annyit, hogy magánklinikát nyithassak, és sikerült családot is alapítanom. Razor nem is barát, hanem inkább családtag. Nélküle nem is tudom, mi lett volna velem.

CARL „ZSEBES” GALLAGHER TÖRTÉNETE

Még mielőtt elkezdjük, le kell szögeznem valamit. Az utcanevem ősrégi maradvány, csak annyira megszoktam, hogy nem akartam váltani. Ha húsz éve így hívnának és így ismernének, te sem váltanál. Nyugodtan leveheted a kezed a zsebedről! Ha akarnám, a brifkód már rég nálam lenne…

Öt éves korom óta az utcán dolgozom, megértem már szép időket, de rosszakat is, hidd el! Mivel elsődlegesen emberekkel foglalkozom – így vagy úgy – elhiheted nekem, hogy tényleg csak ötfajta embertípus létezik. Hogy te melyikbe tartozol? Ha-ha! Majd megtudod idővel!

Kiskoromban még rászolgáltam a becenevemre: naiv kölökként kerültem az utcára, és gyakorlatilag a kukákban talált dolgokból éltem. A konténerek voltak időleges menedékeim, amikor a nagyobb utcakölykök kergettek, és ezekből szereztem a kajámat is. Hidd el, büszke vagyok a múltamra! Én túlélő típus vagyok és megállok a lábamon, bármi is történjen. Nem ismertem a szüleim, alig születtem meg és éltem pár évet, máris kiraktak az utcára. Otthagytak valahol, és onnantól magamra maradtam. Nevelés nélkül nőttem fel, csak időnként csapódott mellém valaki, többnyire egy másik utcakölyök.

Megtanultam túlélni, olvasni, lopni és hazudni. Csupa fontos dolog az életben. Alig lehettem hét, vagy talán nyolc, amikor egy bandához verődtem. A kölykök alig voltak idősebbek nálam pár évvel, de volt köztük olyan, aki már ölt. Évekig voltunk együtt, törzshelyünk egy padlás volt, vezetőnk pedig Samuel, aki a legidősebb is volt köztük egyben a maga tizenkét évével. Loptam, zsebeltem és kéregettem, mint mindenki más. Megtettünk bármit a túlélésért, többen a testüket is eladták. A bandában haverkodtam össze Angyallal, az egyetlen cimborámmal, akivel a mai napig együtt vagyok. Gyönyörű kiscsaj volt, a maga módján, és imádott áldozatot játszani, amivel igen sok pénzt lejmolhatott össze. Sokat tanultunk a többi sráctól, és a lopott dolgokból. Samuel csapatot próbált csinálni belőlünk, megtanultunk bízni egymásban, és csapatként dolgozni.

Sokat edzettünk, hogy megerősödjünk. A kényelmet csak ritkán élvezhettük, de kajánk szerencsére szinte mindig akadt (amiben közrejátszhatott az is, hogy nem voltunk túl válogatósak). A többiektől tanultam meg zárat törni, egyszerű elektronikákat berhelni, lőni, verekedni és színészkedni. Miután megerősödtünk, mint csapat, komolyabb bulikat szerveztünk. Lakásokba törtünk be, szállítmányokat loptunk el, megtettünk bármit, hogy meglegyen a napi betevőnk. Alig lehettem tizenegy, amikor túlestem az első gyilkosságomon. Egy „szamuráj" volt az áldozat, aki örömét lelte abban, hogy két haverom fejét csapkodhassa a falba. Láttam a rémületbe torzuló szemét, amikor meghúztam a ravaszt. Soha nem éreztem megbánást vagy lelkiismeret-furdalást emiatt.

Idővel persze kinőttük magunkat. Tinédzserek lettünk, összeszokott banda, kijelölt területtel. Vívtuk a kicsinyes bandaháborúnkat, vérrel fizettünk minden megszerzett utcasarokért. Ó, azok a régi szép idők! Ekkor kezdtem fixeresdit játszani. Először még csak kis dolgokkal üzleteltem, majd ahogy jött a pénz, fegyverben és drogban is utazni kezdtem. Baromi jól ment az üzlet, de nem tudtam kinőni magam.

Kábé ekkor goblinizálódott Angyal. Először azt hittük elkapta a VITAS-t, vagy valami hasonló szemét betegséget, de idővel megláttuk az eredményt. A törékeny és gyönyörű Angyalból kemény és kegyetlen troll lett. A sors iróniája, hogy míg idáig én védtem a csajszit, ezentúl ő állt a golyók útjába. Angyallal, mint már mondottam volt, azóta is együtt vagyunk, együtt dolgozunk és élünk. Még nem múlhattunk húsz évesek, amikor beszereztünk első krómjainkat, és csatlakoztunk pár árnyvadászhoz. Rengeteg futásunk volt, több mint amennyire emlékszünk, és baromi sokat tanultunk. Pár év árnyélet után találkoztam jelenleg csapatom vezetőjével – Khm! –, legyen annyi elég, hogy egy bicskással meg a háziorvosával, és jól összehaverkodtunk. Tulajdonképp egy csapatban játszunk, de ez csapat soha nem érhet még a közelébe sem annak a csapatnak, amit ketten Angyallal alkotunk. De erről inkább számoljon be ő.

ANGYAL TÖRTÉNETE

Na hoi, *hombre*! Szal te vagy a fickó, aki a múltamban akar vájkálni? Kérlek, te akartad!

Egy kis külvárosi kommunában születettem, emberként, mint te. Szüleim egy elmebeteg szekta tagjai voltak, ami a 113. és a Seventh Avenue sarkán levő blokkban székelt. Elzárkózva éltek, és az apokalipszisre fegyverezték fel magukat, vagy legalábbis valami hasonlóra. Az Ébredés óta bezárkóztak, valószínűleg fegyvertisztogatás, vagy boldog utópia-tervezés közben fogantattam meg az egyik sötétebb sarokban! Ha-ha-ha! Valami félőrült techno-vallásban hittek, „tanaik", pontosabban inkább sületlenségeik a mai napig néha eszembe jutnak. Néha szórakoztatók, néha azonban rohadtul idegesítők! Kidobtak a kommunából, mivel „rossz interferenciát" vettek az éterből minden születésnapomon, ráadásul fejlődési ciklusaim is pontatlanul illeszkedtek valami soha le nem állított trideó szappanopera nézettségi indexéhez. Ez elég volt nekik arra, hogy kitaszítsanak, és száműzzenek „az örök fajközti interferencia földjére", tehát a vasalt páncélajtón kívülre. Voltaképp szerencsém volt. Pár évvel később óriási hír volt, hogy felrobbantot-

ták magukat a tömbházzal együtt. Indokolatlan terrorakció, elsöprő árnyvadász aktivitás, meg hasonlókat harsogott a sajtó, csak én tudtam az igazságot: levették vetítésről azt a szappanoperát, amelyre „hitük” alapult, és ez már túl sok volt nekik. Poénosnak hangzik nem? De jó, hogy eljöttem onnan ’sszameg!

Az utca nevelt fel, alig voltam hat, mikor kidobtak. Még alapfokon sem tudtam túlélni, túl sokáig tömték a fejemet azzal a zagyvasággal. Nem akarom részletezni, hogyan éltem túl, míg hozzá nem csapódtam egy kölökbandához. A bandában leltem meg második családom, minden második héten új apukám és anyukám lett, sokat baromkodtunk, és biztonságban éreztük magunkat. Játék volt a lopás, játék volt a kéregetés. Csak megesetten kellett néznem egy céges torony árnyékában, és már hullott is a lé. A sok baromkodás és játék segített, hogy ne kössük fel magunkat, és hogy el ne veszítsük az életkedvünk.

Tulajdonképp nem sok mindenre emlékszem ébredésem előttről. Egyik haverom, egy orvos, azt mondta azért, mert túl durva volt a „goblinizációs sokk”, vagy mi a jóisten. Azt is mondta, hogy eléggé intelligens maradtam ellenben, de a memóriám csak erős edzéssel lehet a régi. Most együtt „edzünk”, mindenféle olyan „játékokkal” szórakoztat, amit általában kiskölykökre szoktak kényszeríteni. Ez persze nem veszi el a kedvem – nem lesz kisebbségi komplexusom, mert nem százas a memóriám.

Zsebessel nem is emlékszem mikor és hogyan futottunk össze, de már baromi régóta együtt vagyunk. Őszinte haverokká kovácsolódtunk az idők során. Ahogy ő szokta mondani: „Mi vagyunk a kétszemélyes törzs”. Ne mondd el neki, de nekem úgy tűnik, az utóbbi években egy kissé túlságosan is hozzászokott a kényelemhez. A múltkor például futnunk kellett, aminek az lett a vége, hogy fel kellett kapnom, mert majdnem kiköpte a kibertüdejét. Hát igen, senki sem lesz már fiatalabb!

Már jó ideje lógunk az árnyakban, de az utóbbi időben lett csak fix csapatunk. Legalábbis úgy emlékszem. Mostanában egy Razor nevű fickóval hegesztünk, meg az orvos ismerősével, aki engem is kezelget. Az ő nevét nem tudom, de úgy is csak dokinak hívnám. Hanem a bicskás kölök egy komplett idióta. Általában nyugiban van – olyan katonaviselt, fegyelmezett pszichopata fajta –, de ha bepöccen… Mivel együtt vagyunk általában a tűzvonalban, csak én láthatom őrjöngeni, de szavamra mondom, ilyenkor úgy viselkedik, mint egy veszett róka. A múltkor is volt egy félresikerült balhénk, ahol jó sok heget szereztünk mindketten, és csak arra lettem figyelmes, hogy bicskás barátunk össze-vissza pusztít. Lelőttük már az összes ellenséget, de ő még a halottak fejét is széttrancsírozta, meg még olyan dolgokat művelt, hogy ha elmondanám, biztos kidobnád a reggeli kávéd. Lefogni sem tudtam – pedig nem vagyok kisdarab, láthatod –, csak akkor tért magához, amikor a fejéhez vágtam egy mopedet. Megkérdezte, hogy nem sebesített-e meg, de megnyugtattam, hogy kevés ő ahhoz. Valami harci drogokról, meg katonai agymosásról hablatyolt, de inkább lenyugtattam – vannak olyan dolgok, amiket nem kell tudni. Ilyen például az összes magánéleti szar. Persze mondani sem kell, hogy Zsebes nem hitte el, amikor elmeséltem neki, úgyhogy dobtuk a témát.

Így tengetem mostanában életem. Családom mindig akadt, másra pedig nem vágyom. Mármint a pénzen kívül. Tudod a kocsim rengeteget zabál, a ruháim is háromszor annyiba kerülnek, mint átlag humáné (a kevlár pedig drága ám!), a flamóról nem is beszélve. Tényleg, ha már itt tartunk…

RAZOR TÖRTÉNETE

Hoi *omae*! Szóval te vagy az a tag, akit annyira érdekel kis csapatom? Tisztázzunk valamit előre: ha a srácok elmondták neked kis történetük, az csak a jó beszélőkéd dicséri, de ha visszahallunk valamit ebből, inkább nem folytatnám…

Szóval Razor vagyok, egy kommersz bicskás, semmi több. Katonatiszti családba születtem, több generációs hazafi, pontosabban inkább harcos-rabszolga családfába. Kiskoromban pokoljáró őseim falra függesztett képeit lestem folyton, ahogy mindenféle érdemrendekkel feszítettek, büszkén és gőgösen. Katonai nevelést kaptam – először otthon, majd katonai iskolákban, végül pedig a seregben. Célorientált nevelés, fegyelemerősítés, hadi életszemléletre okítás – ezeken a szarokon mind átestem. Gyermekkoromról nem beszélnék, mert nem volt – inkább kiképzésnek tűnt, melynek célja, hogy felkészítsenek a halálra. Egész életemben azt plántálták belém, hogy családomért, otthonomért és hazámért érdemes meghalni. Sajnos, ez folytonosan előtör belőlem.

Mélységi felderítő lettem, majd helyiségharci specialistát faragtak belőlem. Komor életem csak néha törte meg egy bevetés. Mivel ekkor városban mozoghattam, felfigyeltem a színes világra, ami idekint várt – ki akartam jutni, mindenáron. Őseim hazudtak – hazug pillantásokat vetettek rám a falról, elhitették velem, hogy a katonaság jó, dicső és büszke szakma. Lószart!

A fordulópont évekkel ezelőtt történt, amikor kiestem az UCAS kötelékéből, és elkezdhettem igazi életem élését. Egy kisebb egységben működtem, feladatunk egy harmadosztályú mágikus veszély felderítése és elfogása volt. Titkos akció, gettókörnyezetben. Megvolt minden felszerelésünk a dologhoz – páncéltörő-gyújtó lőszer, nagy flinták, mágikus fedezet – így nem féltünk. Bár a kiképzés miatt nem is félhettünk. Épp becserkésztük a génrémet (csak így hívtuk a mágikus aberrációkat), amikor elszabadult a pokol. Sokkal többen voltak, mint amennyire számítottunk, ráadásul sokkal erősebbek is. Egyszerűen lerohantak. A földre teperve láttam, ahogy az egyik génrém még élő társam testéből lakmározik, míg a másik a páncélom szaggatta. Kitörni próbáltam, aztán csak robbanásokra és lángokra emlékszem.

Egyik csapattársammal menekültünk el, de a harctéri sokktól még vagy egy hétig bujdostunk. A megerőltetés, a kimerülés és az ellátatlan sebek megtették hatásukat – hosszantartó hallucinációnk csak napokkal később állt le, és mikor feleszméltünk testünk már a végkimerülés határán imbolygott. Már elhittük, hogy nem kell többet harcolni, így lenyugodtunk és befészkeltük magunkat a gettóba. Több hétig pihentünk, és elláttuk sebeink, de valami furcsa utóhatásra figyeltünk fel. Valami miatt testünk változni kezdett. Először megvakultunk, de csak részlegesen – színes körvonalakat láttunk, semmi mást. Testünk is átváltozott, a kibernetikák kényes mikroáramkörei megszakadtak, és meghibásodtak, izomzatunk pedig elburjánzott. Étvágyunk is elment, méghozzá maradandóan. Mindezt a sokkra és a végigharcolt hetekre kentük, csak később gondolkodtunk.

Egy idő után gyanússá vált a dolog. Kezdtük felismerni, hogy látásunk lassan olyanná válik, mint amit a kiképzésen oktatattak az asztrális érzékeléssel kapcsolatban. Étvágyunk nem volt, a feldolgozott kaját pedig hiába nyomtuk le a torkunkon, kihánytuk. Csontozatunk megerősödött, kibervereink többsége pedig kudarcot vallott, ráadásul a napfény is irritálta megkínzott bőrünk. Mi is mágikus veszélyekké váltunk.

A társam két nappal később lőtte fejbe magát. A gyújtólövedék sistergése ébresztett fel, és a friss hús vágya. Elmenekültem, nehogy meggyalázzam társam holttestét. Tudtam, hogy a sereghez nem fordulhatok – engem már génrémnek tekintenek, így lelövésen kívül másra nem számíthatok, feladni pedig nem akarom, mert keményebb fából faragtak. Látásom lassan visszatért, ám az asztrális kép még mindig szuperponál vele. Megtanultam kölcsönhatásba kerülni az asztrális formákkal – sok kemény leckét kaptam tőlük. Úgy gondolom, hogy ha a látásom visszanyerhettem, akkor vissza is alakulhatok, ha elég keményen dolgozom rajta. Épp ezért karoltam fel doki ismerősöm, bár nem genetikus, de rajta keresztül megismertem párat. A fixerem egyik embere, egy ijesztő harci potenciállal rendelkező troll nő előtt már lebuktam párszor – de eddig sikerült ködösítenem. Szükségem van rá, mert brutálisan jó csapatjátékos és harcos. Egyikük sem tudja, maximum sejthetik, hogy nem vagyok ember, és csak remélni tudom, hogy ez egy átmeneti állapot, és nem kell örökre holtak nyers húsán élnem… De hé! Miért mondom ezt el neked?! …

<Felvétel vége>

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. JÚLIUS 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGETEK VAN:

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

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

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

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.
E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.
Fontos a neved és címed megadása!

Ha a könyveket nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. E-mailben és telefonon is érdeklődhetsz a könyvekről.

Gyűjtsd a pontokat!

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

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.
- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért DUPLA pontot kapsz!

Kártya neve	Pont-érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ősök Városa VI.	15	135	1350
Ébredés	9	90	900
Múltidéző	10	90	990
HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: Tímera kastélya	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Árnyékvölgy	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A romlás mocsara	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappakli	10	60	600

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

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

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

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcosok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét ármány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1230	1100
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	15	160	1520	1360

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könnye	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	20	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1610	1440
TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
A zafír rózsa	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	20	170	1610	1440
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csíkos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190
Stephen Kenson: Technobábel	20	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	15	160	1520	1360
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800
JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
Hárman a pácban	20	160	1520	1360
A négy fejvadász	17	170	1610	1440
IAN WATSON KÖNYVE				
Az Úr világa	17	170	1610	1440

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papírtigris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény		120		
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rémálmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1610	1440
A vastmarki ütközet I.	25	180	1700	1530
A vastmarki ütközet II.	25	180	1700	1530
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hídján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 1-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-14. szám darabonként	2		680	590
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérösvény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű próféta	6		1890	1690
RPG.HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petrucha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önfejű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tövisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1620
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prendergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lassombra (Vampire)	8		2370	2120
Győrűk Úra szerepjáték	25	800	7590	6990
A Győrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Győrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középföld térképei	6		1890	1690
A harag műhelye D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ökör D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000

MÚLTIDÉZŐ

Lapelemzés 1. rész

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

SZÍNTELEN/BUFA

A bölcsek köve (6): A kiegészítőben megjelent, számtalan sok kalandozó tápoló közül ez egy kevésbé használható lap. Igaz, szinte ingyen jön, és nagyon olcsón működik, de mi van akkor, hogy ha nem esik le egy kalandozónk se? Vagy ha már néhány leesett, valószínűleg nem okoz az ellenfélnek nagy gondot leszedni ezt is. Illetve még az is előfordulhat, hogy már amúgy is tele van a kezünk kalandozókkal, és akkor szintén fölösleges. A nagyon gyors kalandozó-hordába azonban megér egy próbát, hisz a leggyorsabb kalandozók (a *Párbajhős* és *Ahriman*) igen könnyen leesnek.

Dupla szintlépés (5): Olyan lénytápolás, ami csak kalandozóra hat? Ráadásul nem is túl jó? Köszönöm nem. Még mindig nem éri meg, hogy az ellenfél egy lapjával több lapomat leszedheti (igaz, néha a kárpótlás segít behozni a lap és VP hátrányt, de nem mindig).

Közös tudat (8): Egy remek segítő lap, amit olcsó kalandozókkal használva pillanatok alatt igen nagy lényekhez jutunk. Ráadásul a lapcserélgetős képesség is jól jöhet (pl. a *Borax király* kap ingyen egy *Királyi palástot*, és már át is adja az őrposztban lévő kalandozónknak). Ha használjuk, semmi esetre se hagyjuk ki a pakliból a *Zöldfülű kalandozókat*. Aki nagyon szeret kombózni, az még *Törpe építő brigáddal* is kipróbálhatja.

Szintlépés (4): Ez a lap talán még a Dupla szintlépésnél is gyengébb. Teljesen ingyen ad +1/+1-et, de ez már manapság annyira kevés, hogy nem éri meg emiatt foglalni a pakliban a laphelyet. Ha cantrip lenne, akkor talán elgondolkodnék rajta, de valószínűleg még úgy se.

T. Vlagyimir (9): Amikor ezt a lapot megláttam, azt hittem rosszul látok! Eleve sokkal jobb mint bármelyik éjfatty (amiket azért versenyen is használtak), ráadásul el kell gondolkozni azon, hogy mivel lehet ezt leszedni. Szinte semmivel! Talán leütni lehet a legkönnyebben, de elég kevés lény üt hatot, főleg mágikusat. Irtások közül egyedül a *Nagy Limbó* szedi le egyből (mondjuk az meglehetősen hatékonyan). *Kyorg ősmágussal* kétségtelenül elég terror lesz, de akár 8-ért is kirakom az asztalra, ha nagyon kell.

Teljes front (8): A passzív lények mostanában egyre inkább kiszorulnak a HKK élvonalából (kivételt képeznek az olcsón jövő, nagyon nagy lények, és azok, amelyeket amúgy se ölésre használnak). Rajtuk kíván segíteni ez a szabálylap. Számtalan olyan lény van, amin az emberek elgondolkodnának, ha aktívan jönnének (többek közt ebben a kiegészítőben is). Simán megéri a +1 VP-t szinte bármelyik lénynél az, hogy aktívan jön. Igen kellemes aktívan hozni például a *Morq Fan Gort* vagy a *Gigantikus manipulátort*.

Zöldfülű kalandozók (8): A kalandozó pakli egyik alappillére. Bármilyen színű vagy fajú kalandozót odavarázsol nekünk (ráadásul rögtön kettőt is). Igaz kezdetben kicsik, de *A kalandozók védőszentjével*, *Borax királlyal* és *Közös tudattal* elég nagyra hízhatnak (vagy adott esetben akár *Hófehérke* is feltápolja őket). Kalandozó pakli mellett akár használhatjuk a *Szilmill spórák* alternatívájaként is.

Színes dözmöng (7): Az eddig megjelent legolcsóbb (és emellett használható) repülő hordalény. Igaz, manapság már nem veszélyes egy egyért jövő *Bombagoly*, de *Támadó taktikával* és/vagy *Leah követőjével* elég vérszomjas tud lenni (főleg ha szilmillek is segítenek). Ha az első körben szeretnénk valamit építeni, akkor is jó lehet (hordába iszonyú zúzós az első körös *Grok-képződmény*). Ha nekünk nem fontos, hogy milyen színű a dözmöng, akkor kijátszásakor válasszuk neki a Sheran, vagy a Raia színt, attól függően, hogy a torzulástól vagy a solisartól féltjük jobban.

CHARA-DIN

Átokmurgattyú (8): A kiegészítőben fellelhető rengeteg hordalény közül az egyik legjobb. Olcsón jön (mint mindegyik hordalény), borzasztóan nagyokat sóz oda, és ha meghal, akkor se kell elkeseredni, hisz még egy hármast kénytelen bevállalni az ellenfél (szükség esetén akár mi is lelőhetjük a murgattyút, kivégzés gyanánt). Az már tényleg csak hab a tortán, hogy max. ÉP-t sebez, így könnyítve a

horda dolgát a *Szent sólyom* és egyebek ellen. Egyetlen apró „baja” van, mégpedig az, hogy nem repül.

Ében harcos (6): Ez is az igen népes hordához tartozik, de ez sajnos egy picit gyengébb darab. Elsőre nagyon jónak tűnik (jó nagyot üt, és *A gyenge ereje* se lövi le), és a kijátszási feltétele is annyira csekély, hogy szinte mindig teljesül… De csak szinte mindig. Sajnos könnyen lehet, hogy akkor nem tudjuk kihozni, amikor a legégetőbb szükség lenne rá (főleg, ha az ellenfél számol azzal, hogy játszunk *Ében harcossal*). És a horda nem engedheti meg magának, hogy legyen egy fölösleges lap a kezében!

Energiakoncentráció (8): Hihetetlenül olcsón hihetetlenül nagyot lő. Már csak az az „apró” probléma van, hogy honnan legyen csontunk? Mert csak az *Energiakoncentráció* miatt nyilván nem érdemes csonttermelést használni. Tehát csak akkor fogunk vele lövöldözni, ha már leszedtük az ellenfél egy lényét, vagy pedig a *Lélekgyűjtőnkből* varázsolunk egyet. Ha pedig végképp nincs mód arra, hogy csontot szerezzünk, akkor nemes egyszerűséggel elpárbajozhatjuk, ami nem sokkal rosszabb, mint ha kijátszanánk.

Fantomsárkányok (10): Ebben a kiegészítőben csak úgy hemzsegnek a jobbnál jobb, táposabbnál táposabb lények! Ezek ellen természetesen szükség lehet új irtásokra is, és ezek közül talán a legjobb a *Fantomsárkányok* lesz. Igaz, hogy csak az őrposztból vadásznak le lényt (ami valószínűleg már ütött is egyszer), viszont rengeteg lény ellen haszontalannak bizonyul a legtöbb irtás (pl. az *Acélkolosszus*), vagy pedig milliós Élete van. Az sem kis előny, hogy ilyenkor nem érvényesül a lény büntetése sem, mert ugye lények ölik meg. Ha pedig nincs mit leszedni, akkor kivégzésnek is kiváló (4-től 10-ig lehet velük ütni, ami elég jónak mondható, pláne, hogy csak a lap mellékfunkciója!).

Kacagó szépia (7): A változatosság kedvéért egy újabb Chara-din hordalény. A szépia nem annyira buta, mint a többi hordalény, hanem kicsit trükkösebb. Először be kell ütni vele, hogy normálisan működjön (hiszen kettőért egyet ütni elég gyenge, de legalább láthatatlan). Onnantól viszont folyamatosan „ütöget” négyeket, ráadásul az őrposztban a helyet sem foglalja a többi lényünk elől. Sajnos az ellenfél is felismerheti ezt, és gyorsan lelövi. Ha viszont nem tudja, jaj neki!

Maigner Lopotomos (8): Pusztán azért, hogy ne tűnjön egysíkúnak Chara-din, egy újabb hordalénnyel lepett meg minket! Ezúttal viszont nem egy agyatlan ütőgépet tisztelhetünk benne, hanem védelmi feladatot ellátó lényt. Nagyon olcsón, megakadályozhatatlanul counterel, és ha nagyon kell akár ütni is tud (mondjuk egy-két *Falkavezérrel* már ez is elég tiszteletet parancsoló). Sőt ez a lap nem csak a hordába jó, hanem más lényes pakliba (pl. kalandozó, anti-mágiás) is kiváló.

Molad szellem (6): Nahát ki gondolta volna! Még egy Chara-din hordalény. Ez viszont már nem fér bele minden hordába, az anti-mágiája miatt. Hisz nem mindenki szeretne counterek nélkül hordázni, mert bizony mindig jó lecounterelni az ellenfél nagy nehezen kiszenvedett irtását. De ha nem játszunk varázslattal, akkor nyugodtan szorítsunk neki helyet. (Fémtárgyaktól pedig nem kell félni, annyira ritkán játszanak velük, hogy szinte sose fog visszakerülni a kezünkbe.)

Notermanthi (8): Nocsak-nocsak… Csak nem egy hordalény? Méghozzá Chara-din színben? De bizony. Ráadásul elég masszív darab, és ha kell még „repülni” is tud. Idézési költségéből rögtön látszik, hogy ez nem az első körökben lesz vendég az asztalon, hanem kicsit később, amikor már néhány lény elhullott tőlünk (mondjuk az sosem jó, ha vannak „későbbi körök”, de mindenre fel kell készülni). De építhetjük külön a *Notermanthira* is a paklit és gyorsíthatjuk a gyűjtő generálását pl. *Óriás patkánnyal* és *Lidércharcossal*. A gyűjtőből *Szkritter nekromantával* fel is támaszthatjuk. Így akár a harmadik körben is le tud jönni, méghozzá igencsak felhizlalva. (És már kész is van a 98-99-ben tomboló Nothermanthi-pakli felturbózott változata.) Külön öröm, hogy bűbájra immúnis, így legalább nem kell félnie az *Asylux átkától.* Mivel egy körben bármennyiszer lehet aktivizálni, ezért remekül lehet kombózni egyéb lapokkal is (pl. *Munkagéppel*).

Planetáris őrdémon (6): Kellemes kis lény védelem. 3 VP-ért, simán megéri a +2 ÉP-t és a büntetést, sőt még cantrip is! Miután kigyönyörködtük benne magunkat, felmerül a kérdés: „De milyen pakliba jó?” Hát igen. Ez tényleg jó kérdés. Esetleg valamilyen lényes-kombós pakliba tudom elképzelni, ahol jól jön a plusz életpont. Talán még a horda kiegészítő paklijába is beleraknám. Ha más nem, egy próba erejéig.

Sivító béka (8): Olcsón nagyot ütő lény, jó kis képességgel. Akár hordalénynek is nevezhetnénk. (De ne nevezzük, mert az már annyira unalmas!) Lényeg a lényeg: a hordába kiváló lap, amikor kell, akkor üt (igaz kicsit lassan), amikor kell akkor levadászik valami nagyon undorító lényt (főleg a *Szent sólymot* szereti megölni). A sok hordalény után már csak egy kérdés maradt nyitva: tulajdonképpen mennyire lesz jó a horda? Hát ez majd kiderül…

Vérhörgő Mamulut (8): Rendkívül szimpatikus lény! Elfogadható idézési költség mellett embertelen nagyot üt, amihez még egy élet is dukál. A hátrányát manapság már észre se veszi az ember (vagy legrosszabb esetben kap -2 sebzést, na bumm!) Egy kis baja van, hogy szinte bármi leüti (egy elégtételünk azért lehet: szinte biztosan magával rántja a gyilkosát a halálba). *Zarknod börtönéhez*, *Kyorg ősmágushoz*, esetleg egy sima kontrollba is bátran ajánlom.

DORNODON

Árulás (5): Őszintén szólva én nem láttam, hogy tesztelésen bárki is használta volna. (Valószínűleg nem véletlen). Ezért a használhatóságáról nemigen tudok nyilatkozni. Szerintem néha nagy mókákat lehet vele csinálni, de inkább csak frissen bontott versenyen, vagy baráti játékban.

Borzalmas varkaudar (6): Drágán, nagy per nagy, korrekt képesség nélkül. Ha nagy lényre lenne szükségem, akkor sokkal hamarabb raknám be a paklimba a *Vérhörgő Mamulutot*, mert nagyobbat üt és még egy élete is van. Varkaudar tápolásra is szintén elég gyér, hisz ki az, aki hatért akar +1 sebzést a lényeinek? Sokkal inkább egy *Falkavezért* használnék.

Dornodon visszavág (9): Az utóbbi kiegészítők counter-dömpingjével ellentétben, ebben a kiegészítőben csak kevés counter jelent meg (pontosan kettő), és egyik sem alapvető fontosságú. A *Dornodon visszavág* bizonyos szituációkban nagyon jó, de sajnos van, amikor használhatatlanul pihen a kezünkben. Az utóbbitól annyira nem kell tartani, hisz a három szín közül szinte mindenki használ legalább kettőt. Én a magam részéről az olcsósága miatt simán megkockáztatom a használatát.

Kontármunka (8): Igen korrekt lényirtás, elsősorban kis lények ellen. A hordát teljes egészében elpusztítja, de néha még egy nagy, életjelzős éjfattyat is meg lehet vele figurázni (pl. mielőtt leütne az éjfatty egy lényt, kijátsszuk a *Kontármunkát*, és visszaütésbe meghal a nagy fatty). Elsősorban side-ba javaslom, de van egy-két formátum, ahol alapból is használható.

Méregfelhő (5): Nagyon lassú, kétséges hatású lényirtás. Sajnos manapság már csak nagyon kivételes esetben engedheti meg magának az ember, hogy általános lényirtást használjon. Ez ráadásul nem is biztos, hogy egyhamar leszedi a lényeket.

Mestertolvaj (7): Ha sok csontunk van, akkor jó lehet. De melyik pakliban van sok szörnykomponensünk? Leginkább a goblinos-tárgyas pakliban. Oda viszont kellemes darab, felváltha a *Hajítógép-Rovarsámán* kombót, amit eddig használtak ölésként. Valamilyen egyéb kombóhoz még az is hasznos lehet, hogy körönként bármennyiszer lehet aktivizálni.

Quwarg királynő (7): Szerintem ez az egyik legjobb, eddig megjelent lény-termelő lap. Körönként gyárt két kis quwargocskát (ráadásul ingyen), ami határozottan jobban hangzik, mint pl. a *Quwarg ellenállás*. Igaz, picit lassan kezdi el gyártani a lényeket, de egy idő után már el se férünk az asztalon a sok kis quwargtól. Ezután már csak egy *Őrjöngő szilmillre* vagy *A tizennegyedikre* van szükségünk.

Tolvajszem (6): Univerzális side-lap, aminek igencsak kétséges a használhatósága. Akkor van igazából értelme, ha az ellenfélnek nagyon kevés kulcslapja van, amik nélkül nem tud mit kezdeni. Ha ezeket a kulcslapokat eldobatjuk, akkor

már nyert ügyünk van. Sajnos sokkal valószínűbb eset, hogy kidobatunk néhány lapot, de semmire nem mentünk vele, sőt még nekünk hátrányos, mert a semmire pazaroltunk el egy csomó manát.

Tűzeső (5): Én személy szerint nagyon rossznak találom az olyan lapokat, amik néha jók, néha meg csak haszontalanul nézegetjük. Néha van elég lap a kezünkben, hogy kiirtsuk a *Tűzesővel* az ellenfél őrposztját, néha pedig sajnáljuk, hogy nem *Kontármunkával* játszunk, mert jó lenne leszedni pl. egy *Szent sólymot* vagy egy *Chosugát*. Tehát a magam részéről nem javaslom a használatát.

Tűzmágia (5): Nagyon kevés helyzetet tudok elképzelni, amikor azt gondolom, hogy „De jól jönne most egy *Tűzmágia*!". Viszont direkt sebző pakliba, *Hatásvadászattal* és/vagy *Dornodon követőjével* elég mókás lehet, elsősorban természetesen Dornodon tűzsebzésekkel.

Varkaudar (6): Mivel nem szeretném mindegyik varkaudarhoz leírni a véleményemet a varkaudarokról, ezért megteszem most. A varkaudar pakli szerintem alapvetően egy gyenge, de mókás koncepció. Elvétve akadhatnak olyan versenyek, ahol talán sikerrel indulhatunk velük. A varkaudarokra adott pontszám ezúttal csak a varkaudar pakliban való használhatóságát jelöli (mivel más pakliban teljesen használhatatlanok).

Varkaudar mágus (6): Viszonylag drágán egy semmilyen használható képességgel nem rendelkező lény. Arra, meg hogy leheljünk vele, csak úgy, ütés gyanánt, nem lesz varázspontunk. Néha a lángcsóva jól jöhet lények ellen, de ez nem túl valószínű. Ha már ezen a lapon gondolkodunk, akkor nagyon rossz úton indultunk el a varkaudar pakli felépítésekor.

Varkaudar pálinka (7): Lénytápolás, és lényirtás egyben. Tápolásként ingyen kirakhatjuk (csak arra kell vigyázni, nehogy meghaljon a lény a -1 ÉP-től). Ahhoz, hogy lényirtásként funkcionáljon, sajnos kell egy komponens is. De bőven megéri feláldozni egy lényt, ha egy *Jerikó* leszedéséről van szó.

Varkaudar kínzómester (10): Ez az a lap, ami miatt elgondolkodhatunk egyáltalán a varkaudar paklin. Hamar kihozva, elég gyorsan le tudja farigcsálni az ellenfél ÉP-jét. Apró probléma, hogy önmagában semmit sem ér, tehát gyorsan le kell rakni mellé néhány varkaudart.

Varkaudar hírnök (9): A varkaudar pakli másik fő tengelye. Nagyon meg lehet gyorsítani vele a paklit, először érdemes egy *Varkaudar fétist*, vagy még egy *Varkaudar hírnököt* kikeresni (ezzel is pörgetve a paklit).

Zinthurg (5): Ha még nem jelentek volna meg az éjfattyak, akkor erre azt mondanám, hogy egy korrekt nagylény. De nem mondhatom. Összehasonlítva a most kijött *T. Vlagyimirral* vagy a *Ragadozóval*, meglehetősen nevetségesnek tűnik.

ELENIOS

A szirének éneke (7): Pontosan nem tudom, hogy hogyan is viszonyuljak ehhez a laphoz. Nem tűnik túl jó üzletnek, hogy, ha kell, bármelyik lapom ingyenes és counterelhetetlen *Féreg érintéseként* funkcionál. Van, amikor pont egy ilyen lapra van szükségem, de ez a ritkábbik eset. *A Mester büntetésével* egyértelműen jól használható, főleg, mivel játékosba is lőhetünk (de sajnos csak 1-et).

(A tervezők véleménye: hatékony lényirtás, amivel még az ellenfelet is megölhetem. Egy kontroll pakli kezében mindig sok lap van, köszönhetően a sok laphúzásnak. És ha kinn van egy szirének, nem ülhetek nyugodtan 8-10 ÉP-ben a kontroll ellen, hiszen egy-két laphúzó erőforrás, és A szirének énekével kivégez. 8 pontos lap.)

Agyzabáló (6): Olcsón, nagyon jó képességgel rendelkező lény, amivel csak egy baj van: nem repül. Mivel a következő körben tud csak beütni, ezért az ellenfél gondoskodni fog arról, hogy ne legyen sok varázspontja, ha esetleg nem tudja, vagy nem akarja leszedni. *Teljes fronttal* használva, egy mini-*Melkonhoz* jutunk, ami akár már a második körben is tud terrorizálni.

Agyzavarás (8): Az *Agyzavarás*, az *Agytaposás*, és még néhány lap, ami most jelent meg, egy újfajta lefojtó pakli képét vetíti elénk. Mégpedig egy olyan pakliét, aminek az a fő célja, hogy az ellenfél egyáltalán ne kapjon varázspontot. Ez természetesen nem sikerülhet rögtön a legelején, ezért

szükség lehet lapdrágításra. Az *Agyzavarásnál* és az *Asylux átkánál* pedig nincs alkalmasabb erre a célra (az *Asylux átka* a *Manaszívő kullanccsal* különösen jó).

Bájital (6): Alapvetően egy korrekt lap a bájital. Két komponenst bármikor elköltenék, hogy megkapjam az ellenfél egy lapját. A lappal tehát nincs baj, csak a színével, mert a kék nagyon messziről kerüli el a tárgyas, és egyéb csontra épülő paklikat. Arról ábrándozni, hogy az ellenfél lényeiből lesz két komponensünk, örökre megmarad az álmodozás szintjén. Amint lesz jó lap a tárgypakliba kékből, abban a pillanatban használható lesz a *Bájital* is.

Deus ex machina (7): A mai környezetben már nagyon jónak kell lennie egy lénymegmentésnek ahhoz, hogy labdába rúghasson. A *D.E.M.*-nek könnyen lehet, hogy sikerült ezt elérnie. Idézési költsége a nullával egyenlő, ráadásul miután megmenti a lényt, még egy életjelzővel is megajándékozza azt. Van egy-két lény, ami igencsak zavaró lehet egy *D.E.M.*-el felszerelve (pl. *Bársony gyilkos, Griffőnix, Acélkolosszus*).

Direkt kontaktus (8): A tesztelésen sokan gyengének tartották ezt a lapot, mert határozottan jobbnak tűnik az *Ősöreg vyarg*. Én is így gondoltam. De a tesztversenyen végül is inkább ezt használtam, nem a vyargot, és kellemesen csalódtam. Sokkal jobban örültem neki, mint a vyargnak, mert nagyon gyakran előfordult, hogy hétnél több varázspontot tudtam vele elvenni, és a hét varázspontos veszteséget csak kiröhögték volna.

Hófehérke (7): Törpe kalandozó pakli. Röhejesen hangzik, ugye? Pedig mostanra egy viszonylag erős koncepció lett belőle, köszönhetően *Hófehérkének*. Háromért +2/+2 minden lényemnek nagyon jó, a lapkereső képessége is kitűnően működik (csak rakjunk be mellé elég törpét). Már csak találni kell elég, értelmes törpét, el kell dönteni, hogy *Kalandozók védőszentjét*, vagy *Törpe-gnóm gliont* használjunk, és már szinte kész is a pakli.

Kardfogú fülemüle (6): Számomra sose volt elég meggyőző ez a lap, hogy kipróbáljam. Tűrhető idézési költség mellett, jó nagyot üt, de valahogy mégse az igazi. Talán azért, mert vannak nála sokkal jobb lapok. Kontrollba *Griffőnixet* fogok használni, *Zarknod börtönébe* pedig *Káoszszellemet*. Más pakliba pedig igen nehezen képzelném el a fülemülét.

Kardszárnyú pocok (7): Ez a lény engem nagyon emlékeztet a *Bársony gyilkosra*, ami elég jó lapnak mondható. Ez olcsóbb nála, de a gyilkos fő képessége helyett csak egy láthatatlansága van. Ez annyira nem tűnik tápnak. Vagy más szemszögből nézve: egy *Gitonga*, ami +1 VP-ért láthatatlan és célozhatatlan. Így már jobban hangzik, elég jól ahhoz, hogy berakjam egy hordába. Külön öröm, hogyha létrejön, akkor biztosan tud ütni.

Lady Olívia (7): Egyértelműen bűbáj-pakliba való, elsősorban lap és VP előnyt biztosító kis lényecske. Első pillantásra, úgy gondolhatnánk, hogy használatával jelentősen lassul a pakli, mert sokszor hasznosabb lapot is el tudnánk nála képzelni. Ha nem lenne *Bűvös tavacska*, akkor egy pakli közelébe se raknám. Így viszont tavacskával körönként csinál +3 VP-t, ami elég gazdaságos. Ritkább esetben a leszedegetett bűbájainkat fogja visszavenni.

Lady Olívia macskája (4): Egy *Gorombilla*, még 9 élettel is *Gorombilla* marad. Semmit sem számít az a 9 élet, mert senki sem akarja majd leszedni a macskát, mert veszélytelen. Akit meg „nagyon zavar", az a legteljesebb nyugalommal leüti, még a legócskább lénnyel is.

Láthatatlan sereg (5): Amikor az ellenfél őrposztja megtelik, akkor nagyon jól jöhet az, hogy láthatatlanul tudunk ütni. Ez az eset azonban kevesebbszer áll fenn, mint gondolnánk. Olyannyira kevésszer, hogy ezt a lapot soha sem fogjuk használni (főleg nem háromért). Még hordába se. A viszonylag nagy párbaja miatt még egy picit eltűnődik rajta az ember, de hamar visszarakja a cipős doboz aljába.

Légelementál (8): Kifejezetten hasznos lény, követők ellen. Miután lekaptuk az ellenfél követőjét, nincs más dolgunk, mint lehozni egy-két *Légelementált* és győzni. Követők leszedése mellett még más, szorongatott helyzetben is jól jöhet (pl. egy horda ellen).

Lord Fezmin (9): Kétségkívül egy jól használható kontroll-lény. Igaz, nem a legnagyobb darab, és még csak nem

is repül, viszont a képességei mindezekért kárpótolnak. Igazán jó dolog szinte ingyen múltidézni egy varázslatot, halálakor meg még egyet. Ráadásul az igen népszerű Leah irtások sem hatnak rá, sőt! Ha játszunk *Kataklizmával*, akkor egy figyelmetlenebb ellenfél esetleg visszalövi azt a Fezminre, aki nem hal meg tőle, viszont mi újból tovább lőhetjük.

Mirg (6): Kicsit rizikós csonttermelés, szerencsés esetben öt komponens lesz a jutalmunk (a kettő, amit kárpótláskor kapunk, elég csekély mennyiség). Ez mind szép és jó, csak sajnos a színe miatt nem fogja senki se használni, mert kinek fér be Elenios a tárgypakliba?

Púpos burástya (6): Kicsi lény, komoly képesség nélkül. Lénytermelésnek nagyon lassú, ráadásul nem is tud mindig generálni lényeket. Ha már egyszer beütött, akkor onnantól már jobb eséllyel tud kölyköket termelni. Ha nem lenne *Ragyás burástya*, akkor egyenesen szánalmas lenne ez a lap.

Ragyás burástya (6): A *Púpos burástya* méltó párja. Nagyon drágán, van egy közepes lényünk, ami olykor-olykor csinál egy-két burástyakölyköt, amikből pillanatok alatt izomjelző lesz. Az izomjelzős képesség igazából csak akkor ér valamit, ha van egy *Púpos burástyánk*, aki kicsit hatásosabban termeli a kölyköket.

Sárkánybébi (6): Gondolom lassacskán már mindenkinek a könyökén jön ki a sok hordalény, ami ebben a kiegészítőben jelent meg. Pedig a bébiben egy újabbat tisztelhetünk. Mégpedig egy gyengébb példányt. Pedig háromért hármat ütni, láthatatlanul jó dolog, csak ne lenne az a lapdobás… A láthatatlanságát messze kevesebbszer fogjuk tudni kihasználni, mint ahány lapot kell neki dobni.

Távcső (8): A játék, a kezdetekhez képest rendkívüli mértékben felgyorsult. Ezért mindig jönnek ki olyan lapok, amik megpróbálják visszafogni a nagyon gyors paklikat (pl. *Ősi béklyó*). A *Távcső* is ilyennek készült, de kérdés, hogy mennyire lesz használható és főleg milyen pakliban. Mondjuk egy *Teljes frontos* hordába mindenképpen beraknám, hisz a lényeink a szabálylap miatt úgyis aktívan jönnek játékba.

Tudatfaló (8): A változatosság kedvéért egy újabb hordalényt köszönthetünk a körünkben, ezúttal a jobbik fajtából. Ha az ellenfél gondosan tartalékol valami pusztítást, vagy pedig a *Jerikója* védelmében biztonságban érzi magát, akkor jön a *Tudatfaló* és letörli az arcáról a mosolyt. Ha van elég varázspontunk, akkor még láthatatlanul is oda tud csippenteni az ellenfélnek.

Varázslatlopás (7): Van, amikor nagyon jó és az ellenfél kétségbeesve próbálja megakadályozni a létrejöttét. Van, amikor egy gúnyos mosoly kíséretében flegmán hozzánk vágja a kezében lévő lapokat, amiben egy darab varázslat sincs. Tehát kifejezetten mázli, és szituáció függő. Ha viszont csak a side-ból használjuk, akkor biztos, hogy csak a megfelelő pakli ellen fogjuk behúzni.

Vízionár (9): Mindenféle nagyobb leégés veszélye nélkül kijelenthetem: ez a legjobb hordalény, ami most jelent meg. Nevetségesen olcsó és legkedvesebb lényünket egy szemvillanás alatt lemásolja. Ha zavar valami nagy dög az ellenfél őrposztjából? Akkor lemásoljuk azt (biztos zavarja majd őt is). Külön öröm, hogyha jön egy lény, amit jobban szeretnénk, gond nélkül átalakul azzá.

FAIRLIGHT

A Mester büntetése (7): A nagyon régi játékosok talán még emlékeznek a mesteres koncepcióra. Az ellenfél teljesen lekontrollálva szemlélte, ahogy néhány *A Mester büntetése* megöli. Aki az új mesterre építi, annak is hasonló alapokra kell helyezni a pakliját. Rengeteg manapusztítás gondoskodik arról, hogy az ellenfél ne játsszon ki semmit, inkább szép lassan pusztuljon el a mestertől. Nekünk pedig már csak a kezünk üresen tartásáról kell gondoskodnunk, mondjuk egy *A szirének énekével*.

(A tervezők véleménye: erős lap, iszonyúan gyorsan megöli az ellenfelet. Mivel rajta sebez először, ezért már önmagában is jól használható, nem is annyira fontos, hogy nálunk kevés lap legyen. Minimum 8, inkább 9 pontos versenylap.)

Acélkolosszus (8): Kegyetlenül nagy, vérszomjas, elpusztíthatatlan monstrum. Az ellenfél hümmögve nézegeti a

kezét, a lények szétspriccelnek előle, vagy pillanatok alatt szétpasszírozza őket. Mit lehet vele tenni? Hát le kell counterelni. Vagy pedig meg kell akadályozni, hogy teljesüljön a kijátszási feltétele, ami egyáltalán nem csekély. A kijátszási feltétel teljesítéséhez a legideálisabb az *Ősi béklyó* (bár nagyon be lehet miatta bukni egy countert). Természetesen elsősorban kontrollba ajánlom.

Ellenvarázslat (9): Hogy is jelenhetne meg egy kiegészítő counterek nélkül? Sehogy. Mindig jut belőlük egy-két darab. Az *Ellenvarázslat* a legelső counternek a felújítása, ráadásul egész jól sikerült. Vigyázzunk, ezúttal nem egy szokványos, minden deckbe belenyomható counterrel van dolgunk, hanem egy kicsit speciálisabbal. Drágításokkal használva, vagy drágítások ellen (pl. *Bűvös erdő, Antimágikus rakshallion*) mutatkozik meg az igazi ereje, főleg ha sikeresen létrejön! Használjuk tehát bátran, ha máshol nem, side-ban.

Fairlight papja (7): Jó fej srác, ami felgyorsítani hivatott a kalandozó paklit. Ha már néhány lent van belőlük, akkor csak úgy onthatjuk a sok lényt. Nagy kár, hogy a legjobb kalandozók (pl. *Párbajhős*) általában egy-két varázspontért jönnek, és azokkal nem funkcionál annyira prímán.

Fairlight trükkje (8): Mostanában tagadhatatlanul népszerűek a counterek és az erőforrások. De miért is ne lennének népszerűek? Hisz velük lehet legkönnyebben elősegíteni a győzelmet. A Múltidézőben viszonylag kevés erőforrás jelent meg, köztük a *Fairlight trükkje* talán a leghasználhatóbb. Engem leginkább a *Villámgyors tanulásra* emlékeztet, ami viszont nem sikerült túl jól. A trükk azonban többet huzat, ráadásul a gyűjtőbe kell dobni, ami miatt a *Lélekgyűjtővel* remekül összejátszik. Mindezekkel együtt én mégse tartom a legjobb erőforrások közé, viszont egy olyan lap, amit érdemes beszerezni.

Gottmog (6): Önmagában elég gyöngécske lény. Elvileg jó lenne sok villámsebzéssel, de sebzést növelni sokkal jobb nála a *Villámhárító*. Lényként pedig szintén igen kétséges az erőssége, hisz ütni elhanyagolhatóan kicsit üt, és lényes pakliban igen nehezen tudjuk kihasználni a képességét.

Időugrás (6): Ha nem jelent volna meg a *Hendiala intrikája*, akkor erre a lapra azt mondanám, hogy jó lap. Az intrika mellett meg kell elégednie egy közepes értékeléssel. Igaz, az intrika drágább 1 VP-vel, viszont elég nagy varázspont előnyünk származik belőle, ráadásul *Fezmin gépezetével* rendkívül durva lefojtást képez. Az *Időugrás* viszont nem jó a gépezettel, max. önmagában használható valamennyire, hiszen nem csak a varázsponttól fosztja meg az ellenfelet, hanem a passzív lapjait is lefogja.

Influenza (5): Közepesen használható, lassú lényirtás. Vannak paklik, amik igen kellemetlenül érint az *Influenza*, de ők lesznek a kisebbségben. Ha ez lejön lényes pakli ellen, akkor körönként le fogja szedni a leggyengébb lényt, de könnyen lehet, hogy még ez se éri meg, mert még egy lényes paklinak sem okoz túl nagy gondot leszedni egy lapot.

Kétágú villám (7): Annyira sok villámos lap jelent meg, hogy gond nélkül össze lehet rakni egy villám alapú direktsebző paklit. *Villámhárítók* és *Villám szimbólumok* mellett elég ideálisan lehet használni a *Kétágú villámot*, elsősorban kivégzésként, mert a játék elején még nem nagyon lesz lapunk az asztalon. *Visszacsatolással* használva hihetetlenül nagyot lehet lőni vele.

Klónozás (8): Igen sokoldalúan használható, remek lénymásoló lap. Ha valamit egyszer kiraktunk az asztalra, abból valószínűleg mindig jól jön még egy, de akár az ellenfél lényét is jó lehet lemásolni. Külön öröm, hogy a kijátszási feltételnek nem kell teljesülni. Szerintem legjobban *Tükörsólyommal* és *Vízionárral* használható (főleg mivel a *Vízionár* nem másolja le az idézési költséget!).

Manaégés (7): A direktsebző lapok – csak úgy mint sok más is – egyre olcsóbbak és egyre többet sebeznek. A *Manaégés*, a megfelelő pillanatban elsütve többszörösen is megéri az árát. Sajnálatos módon, sokszor nem tudjuk a legjobb pillanatokban elsütni (mert épp nincs manánk, vagy fontosabb dolgokra kell), és meg kell elégednünk egy gyengébb négy-ötös sebzéssel, de még az se rossz. Igazából az egyetlen probléma az, hogy vannak paklik, amik ellen soha

sem lehet elsütni a *Manaégést*, mert nincs bennük varázslat.

Mentális robbanás (8): A tengernyi lény ellen, ami e kiegészítő segítségével szabadult el, elkelhet némi hatásos pusztítás. A *Mentális robbanás* előtt még a legnagyobb lények is meghajolnak, egyedül azok élik túl, akiknek van egy-két élete. Ez viszont ne zavarjon minket, használjuk bátran ezt a lapot, csak arra kell vigyázni, hogy a mi lényeink is leesnek (kivéve persze, ha mi életes lényeket használunk).

Őrült varázsló (8): Ritka univerzális és gusztustalan side-lap. Lejön, és utána szinte ingyen szedegeti le a sok-sok zavaró tárgyat, bűbájt, épületet. Ha meg tudjuk védeni, akkor a győzelmet jelenti a sok ocsmány épületes, tárgyas és bűbájpakli ellen. *Ősi béklyóval* együtt különösen hatékony.

Orzag managömbje (7): Szívem szerint sokkal rosszabb értékelést adnék erre a lapra, de nem tehetem, mert sok tesztelő szerint nagyon jól használható ez a lap. Azt elismerem, hogy szinte a győzelmet nyújtja nekünk, ha ki tudjuk rakni az első három körben, de tapasztalataim szerint ez nem annyira egyszerű. A nagy mázli-mesterek biztos imádni fogják.

Orzag bilincse (9): Az *Asztrális hullámot* kezdik egyre jobban felfedezni az emberek és egyre jobban tisztelik (hisz háromért húszat lőni fantasztikusan jó!). A bilincset – ha úgy tetszik – akár tekinthetnénk a hullám kis testvérének, hisz ez háromért jön (néha csontért), hasonló módon működik, de csak feleannyit sebez, viszont csak az ellenfélen, ráadásul ott marad az asztalon! *Zarknod börtönében* irgalmatlanul gyorsan falja föl az ellenfelet, esélyt nem hagyva a túlélésre!

Piromenyét (7): A jó öreg *Piromenyét* ismét feltűnik a színen. Szokás szerint olcsó lény, ami szinte ingyen lehel! *Teljes fronttal* használva, valóságos mini-*Griffőnix*, sőt, talán még jobb is nála. Önmagában azonban nem túl hatékony.

Rájanyék (5): Nagyon olcsón bemérgez egy lényt. Vagy nagyon olcsón hihetetlenül keményet ütő, repülő démon, ha kinn van egy *Méregfélelem*. Az utóbbi esetben igen zsíros, az elsőben felejthető.

Villám szimbólum (8): Ezzel a kiegészítővel a tárgyas pakli is új erőre kaphat. Ennek az első, ékes példája a *Villám szimbólum*. Olcsó, kezdetben nem túl zavaró tárgy, azonban az idők során szép lassan összegyűri az ellenfelet, főleg ha besegít neki egy-két *Villámhárító*. Ráadásul a lényes paklikat is igen kellemesen feltartja, de akár egy kellemetlenkedő *Szent sólymot* is eltávolít. De villám-pakliba is jól használható (tesztelésen *Goblinnal* csináltam komponenst, a *Goblint Villámhárítóhoz* és *Kétágú villámhoz* tudtam használni, az szk pedig *Energiakoncentrációhoz* is jól jött).

Villámsújtás (8): A sokat emlegetett villám-pakli egyik alapja, de más direktsebzőbe is jó szolgálatot tehet. Egyért hármat lőni játékosba önmagában is korrekt, de amikor már négy-ötöt sebez, az már tényleg brutális.

Zarknod (8): Hatalmas darab, minket gyorsító, az ellenfelet hátráltató kedvesség. *Kyorg ősmágus* mellett hamar kiugrik az asztalra (máshova nem is érdemes használni), utána már „szinte ingyen" fogunk varázsolni, az ellenfél, pedig igen keservesen tud majd összekuporgatni elég varázspontot a hitvány kis lényeihez. Ráadásul, ha egyszer bejut az őrposztba, az ellenfél lényei máris kevésbé fogják jassznak érezni magukat, mert a *Zarknod* röhögve eltiporja őket.

Zén (5): Paraméterei szerint kiváló hordalény lehetne, ráadásul egy igen jó képességgel. De a hátránya miatt mindent alulmúl és ezért esélye nincs arra, hogy berakjam bármelyik paklimba.

(A tervezők véleménye: hordába elég jó lap, hiszen ha lejön a 2. körben, 4/4-esként, az kellemes tud lenni. Mi természetesen csak akkor rakunk le mellé lényt, ha ez nekünk megéri. Ha pedig az ellenfél is lényekkel játszik, akkor egy elég jó lényirtás. A tesztelés alatt a képességét korlátlanul lehetett használni, és úgy túl erősnek bizonyult. Ez alapján semmiképpen nem lehet 5 pontos lap, minimum 7 pontos.)

Baross Ferenc
(köszönöm Panyik Zoltán segítségét)

KOMBÓK

ÚJ HORDA

A horda paklik mindig is a HKK részét képezték, hiszen ki ne szeretné hamar agyoncsapni lényeivel az ellenfelet? Az összeállítás további előnyei: viszonylag olcsón beszerezhető, sok esetben gyakori-nem gyakori lapokból összerakható. Nem túl nehéz vele játszani, bár én nem osztom azt a vélekedést, hogy „agyatlan” lenne. Szerintem a HKK bármely paklija gondolkodást kíván, ha azt a néhány százalék előnyt szeretnéd biztosítani magadnak, amely döntő lehet, és amely a játék igazi csínját-bínját adja. És nem utolsósorban nagy előnye a gyorsan lejátszható meccsek, aminek egy hosszabb versenyen van nagy jelentősége.

Az utóbbi időkben kissé visszaszorultak a hordák (és általában a lényes paklik) a kontroll-jellegű paklikkal szemben, ezért a Múltidéző kiegészítőben elsősorban a lényeket próbáltuk erősíteni. Kijött így jópár erős hordalény is, melyekből nagyon sokféle összeállítás elképzelhető, én most egy varázslat nélküli lényes paklit osztanék meg veletek, amivel a tesztelésen játszottam, és egészen jól működött. Nincsen rettentően kihegyezve a harmadik körös ölésre, viszont hosszabb játékban is megállja a helyét.

Nos, nézzük először is a régebbi lapokat, mi az, amit mindenképpen betennék egy ilyesfajta pakliba:

A szabálylap/követő kérdés kis töprengés után egyértelműnek látszik:

– *Védelmező rakshallion*.

A jelenlegi körülmények között sohasem raknék össze hordát enélkül, mert a kontroll megeszi reggelire. Ezzel a követővel viszont meggyűlik a baja, leszednie pedig abszolút életveszélyes. Sajnos, a *Gyógyító rakshallion* még így is problémákat okozhat, de azért elég nagyokat ütve, esetleg leszedve a gyógyítót jó esély van a nyerésre. Azt a luxust nem engedhetjük meg magunknak, hogy szabálylapot is használjunk, három lappal kezdeni kevés, *A bőség zavara* pedig általában iszonyúan tápolja az ellenfelet is. Lehetne *Teljes fronttal* nyomulni, a felújított verzió nagyon kellemes, de az eléggé másfajta paklit eredményez.

– 3 *Lélekgyűjtő* (L)

Ezen sokat nincs mit magyarázni, a HKK jelenlegi legerősebb lapja, majdnem minden pakliba be kell tenni, ahova Leah beférhet. Az elpusztult lényeink (a büntetés mellett) így újabbakhoz is juttatnak majd minket.

– 3 *Orgling haszonállat* (C)

Kell a gyorsaság, a varázspont-termelés, a lények közül ez szolgálja ezt a célt legjobban. Adott esetben akár üthet is. Nagy előnye, hogy nehezebb counterelni, és ha kijött, akkor már mindenképp megadja a 6 VP-t (nem is szokták lelőni).

– 2 *Vészmadár* (L)

Lapot leszedni tudni kell, bár ebbe az új lapok is besegítenek kicsit, azért egy megfelelő pillanatban elhelyezett *Vészmadár*, bár kicsit drágán, de perdöntő lehet.

– 3 *Szilmill hordavezér* (E)

– 3 *Szilmill osztagparancsnok* (E)

Olcsók, repülnek, és másik egy-két lénnyel kiegészítve hamar terminálják a játékot. Pici büntetésükre is tessék odafigyelni, a *Védelmező* segítségével

ez is könnyedén megölheti az ellenfelet.

Ezzel három szín ki is alakult (Charadin, Leah, Elenios), negyediknek Tharrt választottam jópár új lap miatt, de Sheran is elég erős lenne a *Falkavezérrel*. Nézzük most az új lapokat! Az egyik legjobb hordalény (ahogy régen is az volt) a

– 3 *Átokmurgattyú* (C)

Jó nagyokat üt, és mindenképpen sebez 3-at. A másik ilyen alapvető lap szerintem a

– 3 *Tudatfaló* (E)

Vagy varázspontot vesz el, vagy lényt öl meg, és még repül is, meg jól üt, meg láthatatlan, meg olcsó. A tesztelésen egy darabig ötért jött, úgy is korrekt volt, így viszont szerintem elég tápos. Ami még az új lapok közül egyértelműen ide kívánkozik, az a

– 3 *Vizionár* (E)

Persze ha nincs más lény játékban (az ellenfél lényét is másolhatja, de csak a saját csere fázisodban), akkor csak egy 1/1-es kis lényecske. Viszont ha egyszer átalakult pl. *Ragadozóvá*, akkor onnantól az is. Gyakorta érdemes előbb az őrposztba bevinni egy lényt (vagy ha az ellenfélnek van ott valami jó kis lénye, az se rossz), és akkor kitenni a *Vízionárt*, és ha egyből le nem lövik, már alakulhat is át, így nehezebben esik le.

Ezeken kívül még annyi jó lény van az új szettben, hogy nem is tudtam rendesen választani közülük, mivel mindnek megvan a maga előnye, de nem érik el az eddigi lapok erejét, ezekből kettőt raktam be. Persze ízlés szerint hagyhattok ki ezek közül párat, és akkor a többiből jöhet a harmadik.

Kell még lapleszedés, ezt biztosítja a

– 2 *Lord Korell* (E) és az

– 2 *Élőholt mágus* (L)

Az előbbi főleg a kontroll ellen kellemes a forrásimmunitása miatt (de persze általában csak akkor rakjuk le, ha le is szed lapot), az utóbbi pedig minden ellen jó, ami legalább két varázspontba kerül. Adott esetben elbűvölt vagy *Asylux átkától* szenvedő lényeinkre is használhatjuk.

Aztán, hordáról lévén szó, mindenképpen szükség van további sok-sok jól ütő lényre. Némi anti-mágiát és drágítást is használok, de nincs erre rágyúrva a pakli, így azért univerzálisabb. Az ütős lények közül az olcsóbbak:

– 2 *Ében harcos* (C)

– 2 *Kacagó szépia* (C)

– 2 *Molad szellem* (C)

– 2 *Sivító béka* (C)

– 2 *Gyilkos sallank* (T)

A harcos kijátszási feltétele elenyésző, ötöt üt két varázspontért, ez több, mint korrekt. A *Kacagó szépiával* nehéz úgy beütni, hogy még hátra is lehessen húzni az őrposztból, de ha megoldjuk, utána hátulról terrorizálva könnyen nyerhetünk. A *Molad szellem* olcsósága és anti-mágiája miatt jó, fémtárggyal pedig mostanában kevesen játszanak. A *Sivító béka*, amellett, hogy jól üt, segíthet a kivégzésben (a *Tudatfalóval* és a *Fegyverkováccsal* együtt), ha már kifulladt kicsit a horda, és kevés ÉP-ben van az ellen. A *Gyilkos sallank* szintén antimágiás, négyet üt, és leszedheti nekünk az idegesítő *Szent sólymot* (további lehetőségek ellene: *Tudatfaló, Fegyverkovács, Élőholt mágus, Vészmadár, Sivító béka*). Beszéltünk már a

– 2 *Fegyverkovácsról* (T),

ez főleg a lényes paklik ellen erős, de a kivégzésben is segíthet. Extrém esetben még saját lényünket is feláldozhatjuk szörnykomponensért, ha nem tudunk vele átütni az őrposzton. Nem baj, ha van egy-két nagyobb (persze maximum 5) idézési költségű lényünk is, sokszor eljut odáig a játék, hogy ezeket is kijátszhassuk. Ezek közül a

– 2 *Ragadozót* (T) és a

– 2 *Lord Kovács Józsefet* (T)

használtam. Az előbbi pl. a harmadik körben kiröppenve, *Vízionárral* másolva elég hamar eldöntheti a játékot. Nyilván mindig érdemes figyelni, van-e két lénye az ellenfélnek, mert akkor nem kell fizetnünk a kellemetlen 7 ÉP-t. *Lord Kovács József* ütésével, anti-mágiájával és drágításával jó szolgálatot tehet, ha nem is a legerősebb lap a paklinkban.

Még egy kis védő szekció nem árt ennyi lényhez, persze ez is lényekből megoldva: ellenvarázslásra

– 2 *Maigner Lopotomos* (C), lényeinket tápolni pedig

– 2 *Planetáris őrdémon* (C).

Össze is állt a pakli, ez 47 lap. Játszani vele viszonylag egyszerű, bár, mint említettem, azért nem triviális. A legtöbb jó tanácsot már leírtam a pakliösszerakás közben, de még írok egypárat:

– Soha ne felejtsük el a legkisebb büntetést sem, profi versenyen akár büntető szabállyal is élhetünk!

– A *Vízionár* nagyon trükkös, mindig nézzük, mivé alakulhat!

– Nyilván eleinte az olcsóbb lényeket szórjuk, de ha tartunk az olcsó lénycounterektől, akkor anti-mágiással kezdjünk, ezután már nyugodtabban pakolhatunk.

– A *Lélekgyűjtőt* minden lehetséges helyzetben azonnal használni kell, általában első cselekvésként a körödben!

– Amikor a repülő szilmillekkel és több lénnyel támadunk lényeket, nem árt, ha óvatosak vagyunk, mert kilőhetik a szilmillt, és akkor fuccs a lényünknek is. Persze kivételek, ha az ellenfél kevés ÉP-ben van, ismerjük a kezét, vagy van *Lopotomosunk*.

– Ha viszonylag hamar beromboljuk az ÉP-jét *Tudatfalóval*, nyert ügyünk van!

– Mindig írjuk fel a csontot, kellhet a *Fegyverkovácshoz*! Ha van csont és kovács (akkor csontkovács), akkor egyből tőrt csinálni vele. A tőröket viszont megtarthatjuk, hátha lényt kell kilőni vele, egy ilyen tőr jelzőt elég nehezen szed le az ellenfél (persze, ha kiirthatjuk végre a másikat, akkor ne tartogassuk tovább).

A kiegészítő paklit nem írom le részletesen, általában azokból a lapokból, amiből kettőt tettünk be, érdemes lehet a harmadikat is a side-ba rakni, mert jól jöhet. További lapleszedést érdemes lehet előkészíteni (pl. *Jáde szkarabeusz, Molekulabitorló*), kivételesen varázslatként szóba jöhet a *Negatív robbanás*, ha az ellenfél módszeresen lekapkodja a követőnket (pl. *Gyógyító rakshallionnal*). *Chosuga* is egy igen hasznos lap, főleg más lények, illetve kevés leszedést használó paklik ellen. A kombók ellen védekezhetünk *Verg elmeszaggatóval* illetve drágítással (akár a régi jó *Káoszmester* is használható, ha lényleszedésre már nem nagyon jutott neki hely, vagy a *Kérődző moagrin*).

Mindenkinek sikeres gyepálást kíván:

Makó Balázs

A PAKLI:

Követő: Védelmező rakshallion

3 Lélekgyűjtő
3 Orgling haszonállat
2 Vészmadár
3 Szilmill hordavezér
3 Szilmill osztagparancsnok
3 Átokmurgattyú
3 Tudatfaló
3 Vízionár
2 Lord Korell
2 Élőholt mágus
2 Ében harcos
2 Kacagó szépia
2 Molad szellem
2 Sivító béka
2 Gyilkos sallank
2 Fegyverkovács
2 Ragadozó
2 Lord Kovács József
2 Maigner Lopotomos
2 Planetáris őrdémon

MÚLTIDÉZŐ

Gyakorisági lista

A bölcsek köve	-	g
A harag manifesztációja	t	n
A Mester büntetése	f	r
A moák mesterkedése	t	r
A sebek beforrnak	r	n
A szirének éneke	e	r
Acéldarázs	s	g
Acélkolosszus	f	r
Agyaggalamb	t	g
Agytaposás	t	r
Agyzabáló	e	n
Agyzavarás	e	r
Arkangyal	r	r
Árnyéksárkány	l	r
Árulás	d	n
Átkozott mágia	t	n
Átokmurgattyú	c	g
Az élet és halál kupája	s	r
Az őszinteség bajnoka	r	n
Bájital	e	n
Borax király	r	r
Borzalmas Varkaudar	d	r
Bosszúálló	t	n
Bundás csirmáz	t	r
Csontváz	l	g
Darkseid	r	g
Deus ex machina	e	n
Direkt kontaktus	e	r
Dornodon visszavág	d	r
Dupla szintlépés	-	g
Ében harcos	c	g
Elemi rin	r	n
Ellenvarázslat	f	r
Élőholt mágus	l	r
Energiakoncentráció	c	n
Fairlight papja	f	g
Fairlight trükkje	f	r
Falkavezér	s	r
Fantomsárkányok	c	r
Fegyverkovács	t	r
Félelemjáró	l	g
Gigaököl	t	g
Gitonga	s	g
Gottmog	f	n
Griffőnix	r	r
Grok-képződmény	s	g
Gruangdag amulettje	t	n
Gyilkos méreg	s	r
Gyilkos sallank	t	g
Haarkon öregkora	l	r
Hófehérke	e	n
Hős	r	n
Időugrás	f	r
Influenza	f	r
Jégelementál	l	g
Jerikó	-	r
Kacagó szépia	c	g
Kaporszakáll	r	n
Kapu	t	n
Kardfogú fülemüle	e	n
Kardszárnyú pocok	e	n
Karmazsin huhogó	s	r
Kataklizma	l	r
Kétágú villám	f	n
Kínzókamra	l	n
Klónozás	f	r
Kontármunka	d	n
Közös Tudat	-	r
Kürtszó	t	g
Lady Olivia macskája	e	r
Lady Olivia	e	r
Láthatatlan sereg	e	g
Leah csontmarka	l	n
Légelementál	e	n
Légirozmár	s	g
Lord Fezmin	e	r
Lord Korell	t	n
Lord Kovács	t	r
Mágiaapály	t	n
Mágiatörés	r	g
Maigner Lopotomos	c	n
Manaégés	f	r
Mentális robbanás	f	r
Mentesség	l	n
Méregfelhő	d	g
Mérges csípés	s	g
Mestertolvaj	d	g
Mirg	e	g
Moa ékszer	t	n
Molad szellem	c	g
Morgan kristálya	l	n
Múltidéző	r	n
Nap szimbólum	r	n
Napkirály ajándéka	r	n
Niagren pálcája	t	r
Nómenklatúra	l	n
Notermanthi	c	r
Óriáspók	s	n
Orzag bilincse	f	r
Őrzag managömbje	f	r
Őrült varázsló	f	n
Pánik	l	n
Piromenyét	f	n
Planetáris őrdémon	c	g
Púpos burástya	e	n
Quwarg királynő	d	r
Ragadozó	t	r
Ragyás burástya	e	r
Raia szent lovagja	r	r
Rájanyék	f	g
Roham	t	g
Romboló	t	g
Sárkánybébi	e	n
Sheran lázadása	s	g
Sistergő Pumpa	l	r
Sivító béka	c	g
Sötét motyogó	l	r
Surranó kígyó	s	g
Színes dözmöng	r	g
Szintlépés	-	g
Szintszívó	l	n
T. Vlagyimir	-	r
Távcső	e	n
Teljes front	-	n
Temető	l	r
Teremtés	r	g
Tetemember	l	g
Tűzeső	d	n
Tolvajszem	d	n
Tudatfaló	e	r
Tűzmágia	d	n
Uman szelleme	l	r
Vadítás	t	n
Varázslatlopás	e	n
Varkaudar	d	g
Varkaudar hírnök	d	n
Varkaudar kínzómester	d	r
Varkaudar mágus	d	g
Varkaudar pálinka	d	g
Végítélet	r	n
Vérhörgő Mamulut	c	r
Villám szimbólum	f	n
Villámsújtás	f	g
Visszacsatolás	r	r
Vízionár	e	r
Zarknod	f	r
Zén	f	n
Zinthurg	d	r
Zöldfülű kalandozók	-	n

b – Bufa
c – Chara-din
d – Dornodon
e – Elenios
f – Fairlight
l – Leah
r – Raia
s – Sheran
t – Tharr
- – színtelen
g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka

Kérdezz... katalógus kártyák ...felelek!

DANI ZOLTÁN

Ha az *Ördögi mentorral* visszahozok egy *Illúziómestert*, a mester képességével visszavehetem-e az éppen kijátszott mentort?
Vizsgáljuk meg lépésről lépésre a kérdést! Az első, burkolt probléma az, hogy a gyűjtőből visszarakva egyáltalán használhatom-e az *Illúziómester* képességét. Mivel a lap csak kijátszást említ, nem pedig kézből kijátszást, és mivel bármilyen játékba hozatal kijátszásnak számít, ezért használhatom a visszavevős képességet. A másik kérdés, hogy magát az éppen kijátszott *Ördögi mentort* visszavehetem-e? Ez hasonlít a klasszikus *Múltidéző* esetére: Visszavehetem-e a *Múltidézővel* saját magát? A válasz nem volt, mondván, hogy egy lap csak akkor kerül a gyűjtőbe, ha minden hatása, és minden általa kiváltott hatás lezajlott. Vagyis az *Ördögi mentor* is csak akkor kerül a gyűjtőbe, amikor már minden lény visszajött, és minden ekkor érvényesülő hatás, így az *Illúziómester* képessége is lezajlott.

Kijátszhatom-e a *Fájdalmas búcsút őrző* lény mellett?
Nos az AK95-ben megjelent válasz hibás. A *Fájdalmas búcsú* szövege szerint „célpont ellenfeled” és te sebződtök. Vagyis egy olyan sebző varázslatot, ami játékost céloz, nem lehet kijátszani őrző mellett.

Direkt sebző harci képességgel meg lehet-e ölni a *Bársony gyilkost*?
A *Bársony gyilkost* a képessége csak az ütés fázisban történő sebzéstől védi meg, a harci képességek fázisában kapottaktól nem. Tehát pl. egy lehelő lény le tudja lehelni, és mivel a *Bársony gyilkos* az ütési fázisra már meghal, a lehelő lény nem is sebezhet bele ütéssel, így a gyilkos sem tudja már a sebzést a lehelő lény gazdájába irányítani.

Feláldozhatok-e életjelzős lényt, hogy ne veszítsem el a játékot *A halandóság átlépése* miatt?
Igen, az életjelző nem tiltja meg a lény áldozását, de természetesen nem is fogja megmenteni, hiszen itt nem kényszerített áldozásról van szó. Felmerül akkor a kérdés, hogy mi van pl. *Sir Lonil Zomarral* vagy egy helyszínnel ilyenkor. Mivel helyszínt egyáltalán nem lehet áldozni, és *Sir Lonil Zomar* semmilyen módon nem kerülhet a gyűjtőbe, kivéve ha lény leüti, ezért őket még nem kényszerített áldozáshoz sem lehet használni.

Ellophatok a *Bűvös tigrissel* rátett lapot, és átrakhatom-e azt másik lapra?
Nos, érdekes kérdés, mi is jól elvitatkoztunk rajta. Nyilván el lehet lopni rátett lapot is. Nyilván, ha elloptam, én leszek a gazdája, vagyis pl.: ha ellopom a testrészt, akkor azt az ellenfelem már nem áldozhatja be, hogy megvédje a gatlekijét, nem használhatja a képességét stb. A probléma ott merül fel, hogy átrakhatom-e másik lapra. Végül arra a megegyezésre jutottunk, hogy a HKK-ban nincs olyan szabály, hogy rátett lap lopásánál választhatok neki új célpontot. Vannak olyan lapok, amikre ez rá van írva (pl. a *Bűbájlopás*), az egész dolog innen indult ki. Amikre rá van írva, azoknál át lehet rakni, amikre nincs ráírva (pl. *Bűvös tigris*), azoknál nem lehet.

Működik-e a *Hendiala intrikája* képessége: *Ínséges idők* mellett?
Nem. Az *Ínséges idők* szövege egyértelmű: a 3 VP-t a játékos mindenképpen megkapja.

Ha az ellenfélnek van játékban egy *Moa hatalmasság* lapja?
Igen, ugyanis a *Moa hatalmasság* nem engedi hogy elvegyék, vagy elpusztítsák a varázspontjaidat, azonban

Hendiala intrikája egyiket sem teszi. A varázspontot meg sem kapod, így sem elvenni, sem elpusztítani nem lehet.

Ha az ellenfelem az intrika kijátszása után lelövi a *Dohu férgemet*?
Az intrika működik, 0 varázspontot fogsz vele kapni, pontosan annyit, amennyit az ellenfeled kapna.

Visszahozhatok-e a *Holtak seregével* vízió lapot?
Igen. Azonban a kör végén a vízió visszakerül a tulajdonosának gyűjtőjébe, és a következő körtől ő játszhatja ki onnan.

Hány max. VP-t veszít az ellenfél, ha egy *Tudatroncsoló mancsos* galetkivel beütök 20-at és az ő kezében van egy *Thauglorendon*?
Húszat sebeztem, hússzal csökken az ellenfél max VP-je. *Thauglorendon* csak a kör végén csökkenti a sebzést, maga a galetki húszat sebzett.

Dani Zoltán

VIII. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. Ez persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik 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 Ébredést és két csomag Múltidézőt, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A VERSENY FORMÁTUMA:

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

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

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A furfang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A helytartó csápja, A holtak serege, A kígyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mágusok átka, A múlt tükre, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tizennegyedik, A végzet talizmánja, A xirnoxok átka, Aranytigris, Asylux átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Bahn szolgája, Bársonygyilkos, Bestia, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Esszenciakapocs, Elmefacsarás, Energizáció, Energiacsóva, Élő bűbáj, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Földanya bölcsessége, Goblin, ügyeskedő, Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Különleges élvezet, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manacsapda, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manatűz, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fürkész, Nagy Limbó, Nagyobb életszívás, Narancshaj, Númak királynő, Okulüpaj kacagása, Orgling haszonállat, Ördögi mentor, Ördögűző pálca, Őrjöngő szilmill, Őrült Szajonn, Ősi béklyó, Pirit gólem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Solisar aurája, Spóra, Szent sólyom, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tonyók, a gazda Tömegátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tükörsólyom, Vadászsarok, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 29.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

186 000 Ft összdíjazás!

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

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.
CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel. : 321-1313 (10-18-ig).
DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.
EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.
GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszkzy u. 50.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Szinvapark 2. emeletén
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.
PATAKY MŰVELŐDÉSI KÖZPONT – Budapest, X. ker. Szent László tér 7-14.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás kereszteződés sarkán található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Művelődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.
SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.
SZOLNOK –Helyőrségi Művelődési Központ, Táncsics M. u. 5-7.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Id□pont: június 26., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye.
Nevezési díj: 3000 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Id□pont: június 26., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye.
Nevezési díj: 3000 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap
Érdekl□dni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Id□pont: június 26., nevezés 9-t□l, kezdés 10-t□l.
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: A sokszín□ség jutalma. Tiltottak az ultraritkák.
Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

ISTENEK HÁBORÚJA

Id□pont: június 26., 10 óra.
Helyszín: Szolnok.
Szabályok: Egyszín□ verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Pogány Levente, 06-20-395-2411.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Id□pont: június 26., 10 óra.
Helyszín: Makó.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft. 14 éven aluliaknak ingyenes.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Bézi Balázs, bezibalazs01@freemail.hu, 30-512-4805.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Id□pont: június 26., nevezés 9-t□l, kezdés 10 órakor.
Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Múltidéz□b□l.
Nevezési díj: 3000 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Csík János, szonar@freemail.hu, 70-570-2947.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Id□pont: június 27., nevezés 9-t□l, kezdés 10-kor.
Helyszín: Szentes, Deákpince.
Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Faragó Roland Márk és Barkó István, faragoroland@freemail.hu, 06-30-612-6295.

TÚLÉL□K CSATÁJA

Id□pont: június 27., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Túlél□k csatája. Tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 év alatt 200 Ft, hölgyeknek ingyenes.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Id□pont: június 27., 10 óra.
Helyszín: Miskolc.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 300 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Ádám Norbert, 20-324-5002.

ISTENI SZÖVETSÉG

Id□pont: július 3., 10 óra.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Horváth Zoltán, 20/597-1883.

TÚLÉL□K CSATÁJA

Id□pont: július 17., 11 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Túlél□k csatája.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Dobó András, 20/360-9023.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Id□pont: július 17., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka lap.
Érdekl□dni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Id□pont: július 18., 10 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: A sokszín□ség jutalma.
Nevezési díj: 300 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Ádám Norbert, 20-324-5002.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Id□pont: július 31., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik és ultraritka.
Érdekl□dni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Id□pont: július 31., 9 óra.
Helyszín: Kaposvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Ultraritka és Ébredés paklik.
Érdekl□dni lehet: Marics Anikó, 06-20-906-6069.

NOSZTALGIA HKK VERSENY

Id□pont: július 24.
Helyszín: Pilisszántó.
Szabályok: Hagyományos verseny. Csak az Ezüst Hajnalt és az el□tte megjelent lapokat lehet használni.
Nevezési díj: 1200 Ft, útiköltséggel és egyszeri étkezéssel együtt. Aki felmutatja a 2004. júniusi AK-t, annak 1000 Ft.
Díjak: Múltidéz□ paklik, ultraritka. Az els□ három könyvjutalmat is kap.

Érdekl□dni lehet: Dobos Dániel, solyomszarny3624@yahoo.de, 20-495-9776.
Gyülekez□ a József Attila Színház el□tti téren az Árpád-hídnál hajnali 8 óráig. Ha nem sikerül külön buszt szervezni, akkor a 8:30-kor induló buszra szállunk fel.
A jelentkezéseket a reliq1111@freemail.hu e-mail címre várjuk, egyel□re pénzt még nem kell küldeni, azt a válaszban megírjuk, hova kell majd csekken befizetni (ez a PISZE bejegyzett egyesület tulajdona). A jelentkezési határid□ július 10., a befizetési határid□ július 15.

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben új helyszínen kerülnek megrendezésre!
A helyszín: Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)
1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.
A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!
Megközelíthető:
1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.
A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya várossonttól, vagy Kőbánya-Kispesttől. Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni

ISTENI SZÖVETSÉG

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

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

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

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

Nevezési díj: 500 Ft.

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

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

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

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

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

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, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

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

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

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

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

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

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL: Tiltott minden varázslat (általános, azonnali és minden bűbáj), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

TÚLÉLŐK FÖLDJE

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét május 22-én rendeztük, 39 amatőr és 32 profi részvételével. Ezen a versenyen csak a Túlélők Földje lapjait lehetett használni. Nagy örömömre igen sokféle paklival próbálkoztak az indulók, csak a profik között az alábbi összeállításokat figyeltem meg: mentor, *Boszorkánykirály, Zarknod börtöne*, avatár, *Kyorg ősmágus*, tárgyas, épületes, kontroll (*Életenergiával* vagy *Elenios követőjével*), bűbáj. A legnépszerűbb lapok a *Lélekgyűjtő*, a *Bűvös tavacska* és az *Asylux átka* voltak. Néhányan panaszolják, hogy gyors a játék, ez részben igaz, hiszen előfordulnak 2-3. körös győzelmek, de ahogy figyeltem a versenyt, láttam, hogy nem ez a jellemző, ez inkább az érdekességekhez tartozik, illetve van pár pakli, ami ezzel próbálkozik, de a profik között pl. igen-igen ritka.

A profiknál a győzelmet Jámbor András szerezte meg, veretlenül. Mentor paklijával a sokadik versenyt nyeri, pedig mostanában már számítanak is rá. A második helyen Baross Ferenc végzett, a harmadikon Szalontai Norbert, a negyediken pedig, némi meglepetésre, Czikkely Balázs. A legjobbak paklijait szokás szerint oldalt böngészhetitek.

Az amatőr kategóriában hatalmas csata dúlt, nüansznyi különbséggel végül Bagi Sándor lett az első. A második helyre Rádi Gergely futott be, ő *Transzformáció-Szürkeállomány* kombópaklival indult, a kombót *Dl'orkhaugruk* és a *Különleges élvezet* formálta. A harmadik helyen Négyesi Dénest köszönthettük, az ő *Boszorkánykirályra* épült paklija a frappáns *A kos ereje* + *Mánia* kombóval operált, az ellenfélnek *Manaszívó* kullancsot adott, ha kellett. A negyedik helyezett Pádár Zsombor is a *Boszorkánykirályt* és a lényre tett bűbájokat favorizálta, de nem az előbbi kombóval.

Mindenkit sok szeretettel és rengeteg díjjal várunk a versenyeken!

Makó Balázs

Jámbor András győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Morgan tanítványa

3 Lidércharcos
3 Bűvös tavacska
2 El Miacchi
3 Ördögi mentor
3 Minőségi csere
3 Cselvetés
3 Óriás patkány
2 Lidércúr
2 Molgan
2 Solisar aurája
3 Zu'lit kísérlete
3 Leah hatalma
3 Motyogó ősvégzet
3 Lélekgyűjtő
1 A tizennegyedik
3 A gyenge ereje
2 Gyors reflex
1 Csápos mélységi motyogó

Kiegészítő pakli:
2 Negatív robbanás
1 Manacsapda
3 Magzat
3 Pihenő
1 Solisar aurája
3 Thauglorendon
3 Szent sólyom
3 A bosszú lángja
3 Fizetett tehetség
3 Koncentrált energia

Baross Ferenc paklija:

Szabálylap:
Zarknod börtönében

1 A káosz örvénylő lovagja
2 Vízióhalál
3 Az esszencia elnyelése
3 Ma'yia dala
3 Pszionikus entitás
3 Elmeszonda
1 A halandóság átlépése
2 Szárnyas Szuszi
3 Mágikus kisülés
2 Káoszszellem
2 A gyenge pusztulása
2 Negatív energia
3 Zu'lit kísérlete
3 Átokosztó
3 Asylux átka
3 Bársony gyilkos
3 Őrült Szajonn
3 A hatalom szava

Szalontai Norbert paklija:

Szabálylap:
Zarknod börtönében

3 Átokosztó
3 Asylux átka
3 Őrült Szajonn
3 Pikkelyes ptog
3 Bűvös tigris
3 Bársony gyilkos
3 Káoszszellem
3 Szárnyas Szuszi
3 Káoszkígyó
3 Togya-ork
3 Elfajzott enkala
3 Groxmati átokmanó
3 Kisebb Zan
3 Vérszívó karvaly
3 Pszionikus entitás

Czikkely Balázs paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Teremtő rakshallion

5 Destabilizátor
3 Földanya bölcsessége
3 Villámhárító
2 Leah hatalma
3 A holtak könyve
2 Visszalépés
3 Gnóm bilincs
3 Duplikátum
3 Kiegyensúlyozás
2 Transzformáció
2 Minőségi csere
3 Kyorg managömb
3 Lélekgyűjtő
3 Bo'adhun varázsital
2 Animált kolosszus
3 Natharion gömb

Bagi Sándor győztes paklija:

3 Illúziómester
2 A tizennegyedik
3 Lélekgyűjtő
3 Lidércharcos
3 Óriás patkány
3 Lidércúr
2 A holtak segítsége
2 Molgan
3 Ördögi mentor
3 Leah hatalma
2 Minőségi csere
3 Bűvös tavacska
3 A gyenge ereje
3 Cselvetés
3 Az utolsó mondások könyve
4 Destabilizátor

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Csikós Zoltán *Hullaféreg-Egyenlő esélyek-A tizennegyedik* segítségével nyert a második körben.
- Cselovszki Csaba *Izmos sárkánya* segítségével 40 ÉP-t sebzett.
- Czikkely Balázs 5 *Villámhárítóval* 80 sebzést osztott ki.
- Juhász Ferenc *Bűvös tigrissel* átpakolt a lényeiről 2 *Asylux átkát* – magára a tigrisre.

DANI ZOLTÁN

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő: 2004. július 12.

HKK ? rejtvény

Árpilisi feladványunkra rengeteg megfejtés érkezett. Ez köszönhető egyrészt annak, hogy a feladvány nem volt túl nehéz, másrészt annak, hogy a jubileumi 100. számunk az utolsó darabig elfogyott. A rejtvénynek több jó megoldása is létezik, nézzünk meg közülük egyet!

1. Kijátszom a *Márvány apostolt*, visszaveszem a gyűjtőből a *Kísértetvándort*. (-2 = 16 VP)
2. Kirakom a vándort, az ellenfél eldobja a *Visszavágását*, én pedig a *Jeges szellőt*. (-1 = 15 VP)
3. A két lényemet áldozva kirakom a *Nekromanta pálcát*. Használom, és visszarakom a gyűjtőmből a *Magzatot* vámpírként. (-1 = 6 ÉP, -2 = 13 VP)
4. Kirakom az *Őstestvért*, áldozva neki a *Magzatot*. (-5 = 8 VP)
5. Lehozom még a *Vámpíreledelt* és az *Árnytestvért* is. (-1 -4 = 3 VP)
6. Beáldozom a *Vámpíreledelt*, így mindkét vámpírom kap +1/+1-et. (-2 = 1 VP)
7. Az *Őstestvér* és az *Árnytestvér* bemennek az őrposztba, mindketten 4/5-ösök az *Őstestvér* képessége miatt. Az egyik támadja a tűzmágust, a másik az ellenfelet. A mágus sebez mindkét játékoson 4-et, a másik vámpírom üt az ellenfélbe négyet, én a követőm miatt gyógyulok négyet. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Bán Bálint Menyhért és Rádi Attila Budapestről, valamint Laczkovszki Ádám Bánkról. Nyereményük egy-egy csomag Ébredés. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 2 életpontod és 18 varázspontod, az ellenfelednek 46 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő: 2004. július 12.

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

Beholder Kft., 1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KIJÁTSZOTT LAPJAID:
- Ragyás burástya (új) (E)
- Púpos burástya (új) (E)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:
- A szirének éneke (új) (E)
- Napkirály ajándéka (új) (R)
- Pánik (új) (L)
- Izmosítás (T)
- Energiakoncentráció (új) (C)
- Fantomsárkányok (új) (C)
- Kontármunka (új) (D)
- Visszacsatolás (új) (R)

A két burástya, két burástya jelzővel együtt a tartalékodban van aktívan. Nincs lap a paklidban és a gyűjtődben.

ELLENFELED KÖVETŐJE:
- Hatásvadászat (-)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:
- Átkozott mágia (új) (T)
- Lord Kovács József (új) (T)
- Planetáris őrdémon (új) (C)
- Átokmurgatyú (új) (C)
- Félelemjáró (új) (L)

Az őrdémon és *Lord Kovács József* a tartalékban vannak passzívan, a *Félelemjáró* és az *Átokmurgattyú* az őrposztban állnak. Az *Átkozott mágia* is aktív. Nincs lapja a kezében, a paklijában és a gyűjtőjében.

MISKOLCI IFJÚSÁGI HKK KLUB

Minden pénteken és vasárnap 15 órától a Szinvapark (Bajcsy-Zsilinszky út 2-4.) 2. emeletén a mozival szemben elhelyezkedő padoknál.

Klubtagsági költség nincs.

Átlagosan kéthetente rendezünk házi HKK versenyeket, melyekről a versenyeket támogató Valhalla Páholyban (Dériné út 7.) lehet érdeklődni, valamint Ádám Norbert versenyszervezőnél a 06-20-324-5002 telefonszámon.

ELLENFÉL ÁLLÁSA:
46 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Ellenfeled kijátszott lapja

Ellenfeled tartalékja

Ellenfeled örposztja

Ellenfeled követője

A TE ÁLLÁSOD: 12 ÉP, 18 VP, 0 SZK

Tartalékban levő lapjaid

Kezdben levő lapok

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ŐSÖK VÁROSA – ŐRÖK SZINTJE

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

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

Következzen tehát a szintleírás következő része, mely az épületes kalandokkal foglalkozik. A kalandokat a szokott sorrendben írom le, tehát épületek szerint, ez azonban ne tévesszen meg senkit! Minden küldetés előfeltétele, hogy a palotában kapott 1. kalandot sikeresen megcsináljuk. Ameddig ez nem történt meg, semelyik épületben nem fogunk küldetést kapni!

A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI

Ezúttal szokatlan módon nem mondom el nektek, hogy mi az az alapvető dolog, ami ahhoz kell, hogy a boltban küldetést kapjon az ember. Ezt egyrészt már úgyis mindenki kívülről fújja, másrészt pedig aki nem, az bármikor utánanézhet valamelyik régebbi szint leírásában.

13. küldetés: A boltos ezúttal egy remek arénaviadalra vesz rá minket, azonban mint később kiderül, itt most veszítenünk kell, hiszen nem ránk fogadott... ejnye! Sajnos elsőre nekünk sem tetszik, így jó nagy verést kapunk, kétszer kell tehát nekifutni a kalandnak, elsőre mindenképpen sikertelen lesz. Másodszorra azonban lehet sikertelenkedni. Elsőnek egy 20-as ügyesség kudarc próba állja utunkat, majd 60-at sebződünk, minekutána beleesünk egy jó kis verembe. 25-ös szívósság kudarc próba következik, majd 18-as egészség kudarc próba. Ha mindez megvan, akkor totális a kudarc, ellenfelünk nyert, a boltos tehát leakaszthatja a fogadáson nyert pénzt. A mi részesedésünk 5400 arany és 3 aranydukát. Mindemellett a szokásos kis fejlődés 14 képességpont és 5 hősiesség pont képében.

14. küldetés: A boltos azzal bíz meg minket, hogy okozzunk egy kis galibát a konkurens boltosnál. Ehhez először természetesen álcáznunk kell magunkat (29-es álcázás próba), majd be kell épülnünk a konkurenciához (18-as meggyőzőkészség próba). Ezek után, ha egy ügyes trükkel eltereljük a figyelmet (19-es transzformáció próba), be tudunk surranni a megfelelő helyre, a hátsó raktárba. Persze ez nem olyan egyszerű, hiszen a zárat ki is kell nyitni, de ez egy 23-as küszöbű zárnyitás próba megdobása után nem lehet akadály. Sajnos ezen a ponton megszakad a dolog, de ha ügyes tolvajok vagyunk (17-es lopás próba), akkor sikerül a megfelelő ajtó kinyitásához szükséges acélkulcsot ellopnunk. A szabotázs majd egy másik kaland során folytatódik, itt egyelőre csak a kulcsot szereztük meg, illetve kaptunk 7 képességpontot, valamint 7 hősiesség pontot is.

15. küldetés: A szabotázs második lépéseként először is meg kell keresnünk, hogy honnan nyílik a hátsó bejárat (17-es felderítés próba), majd egy 18-as ügyességpróba és egy 15-ös javítás próba teljesítése után az ajtót is ki tudjuk nyitni. Persze sok itt az őrszem, ezért egy legalább 10-es szintű csendvarázs varázslat elmondása esszenciálisan fontos! Ha ez megvolt, és nem estünk bele amatőr módon az első utunkba eső csapdába (14-es csapdaészlelés próba), akkor ha jó erőben vagyunk (25-ös erő próba), iszonyatos pusztítást tudunk véghezvinni a boltban. A másik boltos (tudjátok, a megbízónk) persze nagyon örül, és jutalmul 7 aranydukátot ad, valamint árkedvezményt nyújt nekünk (+1 kereskedelem). Jár még 9 képességpont és 4 hősiesség pont is.

24. küldetés: Szegény boltos, nagyon szomorú, mivel kedvenc unokáját elrabolta a csúf és gonosz Treskar. No-

sza, mentsük meg szegényt! Ha ügyesen bejutottunk az arénába és megtaláltuk, hogy tartják őt fogva (16-os lopakodás, majd 15-ös felderítés próbák), akkor már csak ki kell juttatni onnan. Ehhez ki kell nyitni a zárat (18-as zárnyitás próba), majd megküzdeni pár mocskos torzszülöttel. A szörnyek két ütemben támadnak, először egy maerju (#269) és egy öreg szívó (#308), majd egy elemi mágus (#255) és egy szirén fattyú (#223). Ezeket a szörnyeket már ismerjük az alsóbb szintekről, de segítségképp itt vannak az eddig ismert képességeik is. Ha lenyomtuk őket, menekülhetünk vissza a boltoshoz, aki nagyon örül kedvenc rokonának. Jutalmat is ad nekünk, egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgyat. Jár emellett még 20 képességpont és 5 hősiességpont is.

maerju (#269) adatai:
Méret: 356
Egészség: 14 — Erő: 13
Gyorsaság: 19 — Iq: 10
Mágia: 12 — Ügyesség: 14
12-es méretű 17-es szintű jobb karom, 7-es roncsolás
11-es méretű 16-os szintű bal karom, 6-os vámpirizáció
10-es méretű 15-ös szintű jobb csáp, 6-os bénító méreg
9-es méretű 14-es szintű bal csáp, 6-os paralizáció
8-as méretű 20-as szintű farok, 6-os manaszívás
Elektromos immunitás: 12 — Hidegimmunitás: 12
Méregimmunitás: 15 — Kontaktméreg immunitás: 15
Immunitás mérges gázra: 12 — Rezisztencia: 10
Savimmunitás: 12 — Tűzimmunitás: 12

öreg szívó (#308) adatai:
Méret: 281
Egészség: 15 — Erő: 16
Gyorsaság: 12 — Iq: 15
Mágia: 19 — Ügyesség: 15
20-as méretű, 20-as szintű jobb csáp, 20-as vámpirizáció
Áttörés: 50 — Bűzimmunitás
Méregimmunitás: 50 — Kontaktméreg immunitás: 50
Regeneráció: 20 — Rezisztencia: 200
Vastag bőr: 20 — Életszívás: 30
Nagyobb életszívás: 30

elemi mágus (#255) adatai:
Méret: 126
Egészség: 10 — Erő: 7
Gyorsaság: 29 — Iq: 36
Mágia: 38 — Ügyesség: 12
Áttörés: 17 — Tűzimmunitás: 99
Savcsapás: 15 — Tűzgolyó: 22
Villámsújtás: 20 — Auraészlelés: 11

szirén fattyú (#223) adatai:
Méret: 128
Egészség: 15 — Erő: 7
Gyorsaság: 15 — Iq: 37
Mágia: 34 — Ügyesség: 16
2-es méretű, 3-as szintű jobb karom
Rezisztencia: 21 — Vastag bőr: 5
Dermesztés: 16 — Direkt kontaktus: 25
Elbájolás: 26 — Hatalomvarázs: 14
Mágikus űr: 43 — Sötétség: 22

25. küldetés: Ha már teljesítettük a 24. kalandot, akkor a boltos unokája ad nekünk feladatot. Illetve mi adjuk magunknak, elhatározzuk, hogy rávesszük, éljen saját életet. Ennek előnyeiről persze őt is meg kell győzni (15-ös meggyőzőkészség próba), majd a morcos boltos ellenében is ki kell őt segíteni (16-os vezetőkészség próba). Sajnos a helytartó csak akkor ad az unokának letelepedési engedélyt, ha jól megvesztegetjük, ehhez kell tehát egy őskő és 5000 arany. Ha mindez megvan, sikerrel jártunk, és a jótett mindig elnyeri jutalmát, jelentős hírnévre tettünk szert, ráadásul az unoka egy cserépdarabot ad nekünk hálája jeléül, amiről kiderül, hogy a legendás Tuang-urna egy darabja. Áhá, tehát biztos sok ilyen darabot kell összegyűjtenünk, hogy egy jó tápos kalandot teljesíthessünk majd. Az első darab mindenesetre megvan. Apró szomorúság, hogy a boltosnál jól elástuk magunkat, ami kereskedelem szakértelmünk eggyel való csökkenésével jár. Egyéb tápok a sikeres kalandért: 15 képességpont, 5 hősiesség pont.

AZ AUKCIÓSHÁZ (#2) KÜLDETÉSEI

7. küldetés: Ha megfelelő módon értünk a kereskedéshez (15-ös kereskedelem próba), akkor rávehetjük a ház egyedi tranzakciókkal foglalkozó munkatársát, hogy cserélje be a mi kis Pusztítás Gyűrűnket (#429) egy Pusztítás Karkötőjére (#430). Hogy honnan szerzünk ilyen gyűrűt, az kiderül majd az egyik később ismertetett kaland leírásából, mindenesetre, ha élünk a lehetőséggel, az 5000 arany értékű karkötő a következőket nyújtja majd nekünk: +7 minden leheletre, +5 minden elemi immunitásra, -10% védekezés, +7 bűz, +3 szívósság, +2 egészség.

8. küldetés: Bizony bizony, még a Pusztítás Karkötője is tovább cserélgethető! Ha ebben a kalandban leadjuk, a Pusztítás Talizmánját (#431) kapjuk cserébe, melynek értéke szintén 5000 arany, képességei viszont jelentősen mások: +3 mágia, +2 szint minden varázslatra, -10% védekezés, +3 áttörés, +3 szívósság, +2 rezisztencia, ellenfeleid -5% eséllyel dobják mentődobásukat.

A MÁGUSTORONY (#3) KÜLDETÉSEI

2. küldetés: Élesben kell tesztelnünk Ubertox karkötőjét, hogy vajon tényleg olyan remek varázstárgy-e mint azt a mágusok hiszik. A karkötőt a kaland elején a karunkra húzzuk, ami annyit tesz, hogy a kaland során 35-tel magasabbnak számít az áttörés szakértelmünk. Az első lény, mellyel meg kell küzdenünk, egy nyálkásfejű immúnum (#335), a második egy tűzlángocska (#329), a harmadik pedig egy kőgólem (#256). Mindhárom lényt ismerjük a szintről, nem okozhat problémát a legyőzésük. Sajnos a karkötőt nem tarthatjuk meg, de a feladat elvégzéséért jutalmul mesés ajándékot, egy második szintű artifact varázsgyűrűt kapunk, mely a Fairlight márványgyűrűje, Leah márványgyűrűje vagy Elenios márványgyűrűje közül lesz valamelyik. Mindhárom az adott iskola varázslatait erősíti, mellette némi más bónusszal. A kaland jutalma még 3 képességpont és 3 hősiesség pont is.

11. küldetés: A nagymester véletlenül beejtette parancsjogarát az Antimágikus verembe, ezt kell onnan kiszednünk valahogyan. Ha az Antimágikus verem nevéből nem derülne ki egyértelműen, a kaland során bizony mágikus űr hatása alatt cselekszünk. A verembe való lemászáshoz egy kötélre, és a 17-es mászás próba teljesítésére lesz szükségünk. Ha lemásztunk, nincs más hátra, végeznünk kell a ránk támadó óriás szójerrel (#362). Ha megtettük, kereshetünk tovább, bár sajnos egyre nagyobb a sötétség. Ez ellen tenni kell, 3 adag olaj elhasználásával szép fényt tudunk fakasztani, és ha még a 16-os felderítés próbát is megdobjuk, megtaláljuk a jogart! Jutalmunk cserébe a legendás Tuang-urna egy újabb darabja, valamint egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgy. Kiegészítésképp jár természetesen 3 képességpont és 5 hősiesség pont is.

óriás szójer (#362) adatai:
Méret: 500
Erő: 40 — Gyorsaság: 25
Ügyesség: 20
22-es méretű, 24-es szintű csáprágó, 18-as tárgytörés
?-es méretű, ?-es szintű csáprágó, ?-es tárgytörés
?-es méretű, ?-es szintű csáprágó, ?-es tárgytörés
?-es méretű, ?-es szintű csáprágó, ?-es tárgytörés
Bűzimmunitás — Regeneráció: 20
Rezisztencia: 20 — Savimmunitás: 40
Vastag bőr: 20 — Méregelnyelés: 30
Auraészlelés: 6

18. küldetés: Elszabadult az egyik mágikus kísérlet eredménye, egy fekete massza. Természetesen csakis mi fékezhetjük meg a mágiára teljesen immúnis, tomboló fenevadat! Ennek első lépéseként némi kellemes muzsikával kell a förmedvényt lenyugtatnunk (15-ös zene próba), majd ki kell végeznünk. Mivel a képlékeny anyorg (#368) végtagokkal támad, érdemes gránitbőrt bevetni ellene, de vigyázzunk rá, hogy végtagjai tárgyat pusztítanak. Legyőzni pedig olybá tűnik, mindössze villámlehelettel lehet. Persze nyilván a villámleheletet is érdemes megtámogatni egy kis lehelet itallal, elemi mágusoknak sárkánylehelettel is. Szerencsére mérete csak 100 körül van, így azért ha már rájöttünk, hogy villámot kell lehelni rá, nem olyan nagy ördöngösség legyőzni. Ha megvagyunk vele, elégedetten hátradőlhetünk, csak az a baj, hogy az anyorg feltámad! Újra le kell tehát győznünk, és ezúttal nem szabad hátradőlni, inkább gyorsan jól fel kell gyújtani! Ehhez egy 19-es gyorsaság próba megdobása, 10 adag olaj elhasználása, végül egy 19-es ügyesség próba megdobása szükséges. A szörny porrá ég, mi vagyunk a hősök, ahogy az lenni szokott. Mindenki hálás, egy varázskő, 6 képességpont, 5 hősiesség pont a jutalmunk.

képlékeny anyorg (#368) adatai:
Méret: 100
Erő: 44 — Gyorsaság: 44
Iq: 5 — Ügyesség: 44
30-as méretű, 35-ös szintű jobb csáp, 35-ös tárgytörés
22-es méretű, 32-es szintű bal csáp, 32-es tárgytörés
Hidegimmunitás: 200 — Méregimmunitás: 200
Immunitás mérges gázra: 200 — Savimmunitás: 200
Tűzimmunitás: 200

27. küldetés: A jégfal varázslat kikísérletezésében kell segédkeznünk. Ehhez elengedhetetlen 3 nordkristály, egy lidércvelő és egy mutáns yeti szemfoga. Az első kettőt nekünk kell beszereznünk, a szemfogat viszont a kaland közben fogjuk megtalálni. Akarom mondani, kiszedni egy még élő yeti arcából! A yeti barlangja jégből van, szerencsére van egy kis nyílás, amin besurranhatunk (150-es rugalmasság próba). Ha ez véletlenül nem menne valakinek, szerencsére van más megoldás is. Ha még nem fagytunk széjjel (15-ös hidegimmunitás próba), akkor 200 adag olaj felhasználásával jól szétolvaszthatjuk a barlangot. Ez persze nem fogja elnyerni az itt élő mutáns yeti (#374) tetszését, nekünk fog támadni. Nem túl különös ellenfél, főleg jeget lehel, de ha magasnak látja hidegimmunitásunkat, akkor két végtaggal támad a lehelés helyett, roncsol, rothaszt és bűzölög, de mást nem igen tud felmutatni. Talán magas hideg-aurája tarthat még számot érdeklődésre. Végezzünk vele, és szemfogával együtt adjuk le felbérlőnknek a 3 nordkristályt és a lidérvelőt is. Készen vagyunk, megtanuljuk a jégfal varázslatot, ami egyébként mindenben megegyezik a tűzfallal, kivéve, hogy a varázslat sebzése és költsége is kétszerese, valamint nem tüzet, hanem hideget sebez. 10 képességponttal és 3 hősiesség ponttal is gazdagodtunk.

mutáns yeti (#374) adatai:
Méret: kb. 500
Egészség: 24 — Erő: 24
Mágia: 10
9-es méretű, 20-as szintű bal karom, 12-es rothasztás
11-es méretű, 20-as szintű jobb karom, 12-es roncsolás
Bűz: 12 — Kontaktméreg immunitás: 30
Vastag bőr: 15

30. küldetés: Egy remek kis labirintust kell végigjárni ebben a kalandban. Érdekesség, hogy a labirintusban nem lehet gyógyítást, és idézést sem használni, nem árt tehát maximális életponttal és varázsponttal rendelkezni, mielőtt belépünk. Első ellenfelünk rögtön egy lelketlen katona (#350), nem lehet kihívás. Sajnos a továbbjutás már kihívás, hiszen egy jó nagy ajtó állja utunkat, amit nem tudunk kinyitni. Be kell tehát robbantanunk egy legalább 7-es szintű manafókuszálás varázslattal. Ez persze mint tudjuk 70 varázspontba fog kerülni. Ha elég okosak vagyunk a labirintusban való eligazodáshoz (27-es intelligencia próba), akkor jó úton haladunk tovább egy ében csámcsogó (#316) és egy tomboló mameluk (#302) felé. Ha velük is végeztünk, jöhet egy 10-es szintű manafókuszálás, ezúttal 100 varázspontért. Ha nem lépünk bele a nyilvánvaló csapdába (40-es csapdaészlelés próba), akkor hamarosan láthatjuk a kijáratot. Apró szépséghiba, hogy a kijutáshoz még meg kell küzdenünk 3 kaszással (#210), végül az utolsó ajtót is szét kell robbantanunk, ami már nem gyerekjáték. Két lökettnyi manafókuszálás kell hozzá, legalább 13-as szintű természetesen. Remélhetőleg még van hozzá 260 varázspontunk, és kijuthatunk. A vigyorgó mágus átadja jutalmainkat, egy varázskövet és 5 lila manaitalt.

tomboló mameluk (#302) adatai:
Méret: 300
Egészség: 34 — Erő: 36
Gyorsaság: 40 — Iq: 5
Mágia: 5 — Ügyesség: 38
20-as méretű, 24-es szintű jobb mancs
20-as méretű, 22-es szintű bal mancs
16-os méretű, 20-as szintű fog
Bűz: 15 — Méregimmunitás: 40
Kontaktméreg immunitás: 40 — Méregimmunitás: 40
Rezisztencia: 15 — Vastag bőr: 40

kaszás (#210) adatai:
Méret: 160
Egészség: 1 — Erő: 12
Gyorsaság: 14 — Iq: 12
Mágia: 1 — Ügyesség: 12
15-ös méretű, 22-es szintű jobb karom, 15-ös kontaktméreg
12-es méretű, 19-es szintű bal karom, 10-es öregítés
Bűzimmunitás
Hidegimmunitás: 25 — Méregimmunitás: 25
Kontaktméreg immunitás: 25 — Immunitás mérges gázra: 26
Rezisztencia: 20

AZ AKADÉMIA (#4) KÜLDETÉSEI

3. küldetés: Ha segítünk a főkönyvtáros helyettesének rendet rakni a könyvtárban, cserébe egy értékes varázstárgyat kínál nekünk. Miért is ne segítenénk akkor? A ládák pakolásához 24-es erő próbát kell dobnunk, a megfelelő polcok felépítéséhez 16-os építés próbát. Ahhoz, hogy közben kibírjuk az iszonyú bűzt és poros klí-

mát, nem árt a 14-es küszöbre dobott mérges gáz immunitás próba sikerrel vétele. Végül, ahhoz, hogy akaratunk ellenére megszánjanak, és segítsenek nekünk a többiek, egy 14-es álcázás kudarc próbát kell dobnunk. Ha mindezzel megvagyunk, jön a jutalom, 5 képességpont, 2 hősiességpont és az ígért varázstárgy, egy topáz melltű. Ha viseljük ezt a remek cuccot, akkor nagyobb eséllyel fogunk elfajzott torzszülöttekkel találkozni. Mondanom sem kell milyen jól jön ez, ha az általuk őrzött ritka relikviákat vadásszuk!

10. küldetés: Vérbeli, cuccleadós kaland. Ezúttal öt elementáris kőzetet (#427), öt szellem ektoplazmát (#426), öt pöfeteg fület (#432) és egy orgling fétist (#269) kell összeszednünk, és leadnunk. Cserébe a lelkes akadémikus megtanítja nekünk, hogyan kell a lelakatolt ládikónkban egyel több féle tárgyat őrizni. Ha ez nekünk nem lenne olyan hasznos, akkor élvezzük a kaland egyéb jutalmait, a 7 képességpontot és az 5 hősiesség pontot.

17. küldetés: Meg kell mentenünk egy szegény akadémikust, aki a torzszülött szinten rekedt. Nosza rajta, sietnünk kell (20-as gyorsaság próba)! Hamar meg is találjuk az akadémikust, akire éppen három hullámban támadnak a szörnyek. Persze mindet nekünk kell elintéznünk. Az első adagban egy öreg szívó (#308), 2 sötét elf íjász (#225) és 2 orgling melák (#157) támad, a másodikban 2 őspók (#263), 2 arachnid sámán (#176) és 2 óriáspók (#89). Ha velük is végeztünk, akkor már igazán csak sétagalopp a harmadik banda, egy lelketlen katona (#350), egy márvány apostol (#266) és 2 lidércláng (#85). Mondanom sem kell, rendkívül hálás az öreg, a Tuang-urna egy darabját adja nekünk. Jár még 5 képességpont és 7 hősiesség pont is.

sötét elf íjász (#225) adatai:
Méret: 168
Egészség: 13 — Erő: 14
Gyorsaság: 24 — Iq: 12
Mágia: 10 — Ügyesség: 19
2-es méretű, 20-as szintű bal karom
2-es méretű, 20-as szintű jobb karom
Lőfegyver: 32 — Rezisztencia: 31
Vastag bőr: 6 — Csendvarázs: 27
Sötétség: 27 — Auraészlelés: 11

orling melák (#157) adatai:
Méret: 159
Egészség: 15 — Erő: 24
Gyorsaság: 3 — Iq: 2
Mágia: 2 — Ügyesség: 4
21-es méretű, 17-es szintű jobb mancs
Bűz: 15 — Elektromos immunitás: 7
Hidegimmunitás: 7 — Kontaktméreg immunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 6 — Savimmunitás: 8
Tűzimmunitás: 7 — Vastag bőr: 7

őspók (#263) adatai:
Méret: 172
Egészség: 17 — Erő: 13
Gyorsaság: 23 — Iq: 21
Mágia: 22 — Ügyesség: 14
14-es méretű, 20-as szintű csáprágó, 16-os kontaktméreg
Bűz: 20 — Elektromos immunitás: 13
Hidegimmunitás: 13 — Méregimmunitás: 71
Kontaktméreg immunitás: 31 — Immunitás mérges gázra: 13
Savimmunitás: 18 — Tűzimmunitás: 13
Háló: 20

arachnid sámán (#176) adatai:
Méret: 116
Egészség: 12 — Erő: 8
Gyorsaság: 27 — Iq: 20
Mágia: 21 — Ügyesség: 19
10-es méretű, 24-es szintű csáprágó, 15-ös kontaktméreg
Áttörés: 7 — Bűz: 17
Méregimmunitás: 40 — Kontaktméreg immunitás: 6
Rezisztencia: 20 — Mágikus űr: 20

óriáspók (#89) adatai:
Méret: 81
Egészség: 18 — Erő: 10
Gyorsaság: 8 — Iq: 2
Mágia: 2 — Ügyesség: 7
8-as méretű, 15-ös szintű csáprágó, 19-es bénító méreg
Bűz: 16 — Méregimmunitás: 82
Kontaktméreg immunitás: 32 — Immunitás mérges gázra: 6
Vastag bőr: 8

márvány apostol (#266) adatai:
Méret: 76
Egészség: 27 — Erő: 7
Gyorsaság: 13 — Iq: 20
Mágia: 20 — Ügyesség: 14
Azonnali gyógyítás: 16 — Életszívás: 10
Gyógyító szellő: 16

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

lidércláng (#85) adatai:

Méret: 18

Egészség: 5	Erő: 2
Gyorsaság: 15	Iq: 20
Mágia: 2	Ügyesség: 25
Bűzimmunitás	Elektromos lehelet: 13
Jéglehelet: 9	Elektromos immunitás: 7
Hidegimmunitás: 7	Méregimmunitás: 36
Immunitás mérges gázra: 7	Rezisztencia: 20
Savimmunitás: 7	Tűzimmunitás: 8
Vastag bőr: 5	

20. küldetés: Egy szkrittert kell hoznunk a tudósnak, ami nem lenne baj, ha nem tudnánk, mik azok a szkritterek. De sajnos tudjuk: csúnya, gonosz, veszélyes lények! Persze egy őskőért cserébe hajlamosak vagyunk mindezt elfelejteni, úgyhogy belevágunk a kalandba! A szkritter egy szakadék mélyén él, oda meg le kell mászni (18-as mászás próba). Sajnos itt egy vetélytársunk fogad, ő is az őskőre hajt. Aljas módon hátba támad (30 sebzés), de ha elég ügyesek vagyunk (ügyesség próba 22-es küszöbre), akkor kicselezhetjük, és normális harcba gabalyodhatunk vele. Ellenfelünk egy galetki lator (#372) lesz, aki négy végtaggal támad, és bűzölög is jól. Persze nyilván legyőzzük, úgyhogy lopakodhatunk is tovább a szkritter boly felé (lopakodás próba 17-es küszöbre). Egy kisebb méretű szkrittert, egy méonech fürkészt (#371) nézünk ki magunknak, ami annál is inkább szerencsés, mert ez a példány gyilkos, azonnal ölő pillantás és dezintegráló sugár helyett mindössze mérges gázt tud lehelni. Ha megvagyunk vele, a hátunkra kapjuk, és futunk hazáig (21-es egészség próba). Miénk is az őskő, meg még 4 képességpont és 5 hősiesség pont is!

galetki lator (#372) adatai:

Méret: kb. 450

Gyorsaság: 34

20-as méretű, 22-es szintű jobb csáp, 16-os roncsolás

?-es méretű, ?-es szintű bal csáp

16-os méretű, 18-as szintű jobb mancs, 14-es vámpirizáció

?-es méretű, ?-es szintű bal mancs

Hidegimmunitás: 15	Méregimmunitás: 25
Regeneráció: 10	Savimmunitás: 15

méonech fürkész (#371) adatai:

Méret: 420

Egészség: 35	Gyorsaság: 50
Mágia: 18	Ügyesség: 46

6-os méretű, 30-as szintű csáprágó, 26-os paralizáció

Mérgező lehelet: 50

26. küldetés: Ha már összegyűjtöttük a legendás Tuang-urna mind az 5 darabját, az akadémia vezetője személyesen fogad minket, és mindent megad értük. Mi az akadémia leghatalmasabb varázstárgyát kérjük cserébe, ami a Pusztítás Gyűrűje (#429) lesz. Ezen remek cuccos képességei: +3 erő, +5% támadás, -10% védekezés, +3 minden végtag méretére, +2 minden végtag speciális képességére, +3 szívósság, +3 regeneráció. Azt hiszem ezért mindenképp megérte összeszedni azt a sok cserepet, de ha valakinek nem tetszik a gyűrű, ne felejtse el, hogy az aukciós házban beválthatja a lehelőknek és varázslóknak hasznosabb cuccokra is.

Mivel itt a nyár, azt javaslom, hogy amíg a cikk befejező részét várjátok, utazzatok el valamelyik kellemes környező tengerpartra, cápára vadászni. Persze a nagy vadászat közben se felejtsetek el fordulót írni! Mindenkinek jó játékot, a következő számban újra találkozunk!

Szeitz Gábor

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

LEVERTÉK AZ ORGLING LÁZADÁST!

Ange, Handur, Kulimász, Nomis Leinád, Standard Graun és Varázslatos Mirella nagy tettet vitt véghez! Kis csapatuk felkutatta Malkáv Kázmért, a renegát galetkit, aki az egész orgling lázadás értelmi szerzője és vezetője volt. A találkozásra persze igencsak keményen felkészültek, így egy hatalmas csatában végül sikerült is győzedelmeskedniük Kázmér és orgling serege ellen. Ezzel a végső csapással lezárult hát az orgling lázadás, a galetkik újra „békében" élhetnek. A császár hatalmas lakomát rendezett a győzelem megünneplésére, melyből mindenki kivehette részét. Ezenkívül persze minden szinten a legtöbb orglinggal végző galetkik értékes jutalmakat kaptak.

A dicsőségtáblán megtaláljátok minden szinten az első 20 legtöbb orglinggal végző galetki névsorát, valamint elolvashatjátok a Malkáv Kázmér elleni győztes csatát is.

Nagyon sok galetki vette ki a részét a lázadás leveréséből, örülünk, hogy ennyire elnyerte tetszéseteket az új esemény. Persze nem kell attól tartanotok, hogy most elégedetten hátradőlünk, mi inkább újult erővel fejlesztjük a játékot! Mire ezt a krónikát olvassátok, már bekerültek a játékba a 80-as klánrang felett kapott új képességek, melyekről a következő számban számolunk be.

Következzen a győztes csata, Nomis Leinád szemszögéből nyomon követve az eseményeket:

...Lassan, óvatosan kinyitjátok az ajtót, majd mint a kőomlás zúdultok az ellenfeleitekre.

Ellenfeleitek egy Malkáv Kázmér (#380) [aura: savimmunitás: 35.], 2 orgling birkózó (#279) (izzó aranyszínű aura veszi körül) [aura: gyorsaság: 9.], egy orgling varázsló (#197) (izzó aranyszínű aura veszi körül), egy orgling sámán (#101) (izzó aranyszínű aura veszi körül) [aura: imm. méregre: 60.] és egy orgling szatócs (#253) (izzó aranyszínű aura veszi körül) [aura: imm.ktkt.méreg: 79.].

*** 1. KÖR *** Összegyűjtve mágikus energiáit, a Malkáv Kázmér elvarázsol egy szellemkalapácsot. Ezt most megúsztad. Magában motyogva, Varázslatos Mirella létrehoz egy ellenáll.megtörését. Varázslatos Mirella előhív egy a forrás érintése varázslatot. Standard Graun rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy fürgülés. Standard Graun öregedett 1 évet. Standard Graun a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy gránitbőr! Ange rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy ellenáll.megtörése. Összegyűjtve mágikus energiáit, Ange elvarázsol egy gránitbőrt. Néhány rövid kézmozdulat után az orgling varázsló létrehoz egy savhurrikán varázslatot. 32 életpontnyit sebződsz. Standard Graunt védi rezisztanciája. Kulimász ellenáll a varázslatnak. Handurt védi rezisztanciája. Varázslatos Mirellát védi rezisztanciája. Ange ellenáll a varázslatnak. Heves kézmozdulatok közepette Kulimász elmormol egy gránitbőrt. Kulimász varázshatalma segítségével elmond egy a forrás érintését. Handur a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy gránitbőr! Handur előhív egy fürgülés varázslatot. Handur öregedett 1 évet. Az orgling sámán megidézi az orgling kutyát. Megközelíted az orgling szatócsot. Az orgling szatócs közelebb jön, hogy támadhasson. Felizzik az orglingölő talizmán: Az orgling szatócs 21 sebzést kap. Az orgling szatócs sebződik 24 ép-t. Az orgling szatócs 27 ép-t sebződik. Az orgling szatócs 21 sebzést kap. Az orgling varázsló 21 ép-t sebződik. Az orgling varázsló 24 sebzést kap. Az orgling varázsló 27 ép-t sebződik. Az orgling varázsló 21 sebzést kap. A 2. orgling birkózó Kulimászt rohamozza. A 2. orgling birkózó 21 ép-t sebződik. A 2. orgling birkózó sebződik 24 ép-t. A 2. orgling birkózó sebződik 27 ép-t. A 2. orgling

birkózó sebződik 21 ép-t. Az 1. orgling birkózó Standard Graun felé mozog. Az 1. orgling birkózó 21 ép-t sebződik. Az 1. orgling birkózó sebződik 24 ép-t. Az 1. orgling birkózó 27 sebzést kap. Az 1. orgling birkózó 21 ép-t sebződik. Az orgling sámán 21 sebzést kap. Az orgling sámán 24 ép-t sebződik. Az orgling sámán 27 sebzést kap. Az orgling sámán 21 sebzést kap. Az orgling kutya 21 sebzést kap. Az orgling kutya 24 sebzést kap. Az orgling kutya sebződik 27 ép-t. Az orgling kutya sebződik 21 ép-t. Az orgling szatócsot próbálod megsebezni. Szilmill tőrrel próbálsz sebet ejteni ellenfeleden. Mellé! A sün ébenfa lándzsájával támadsz. Ez mellément. Meglengetve a sün vívótőrét, próbálsz lesújtani. Mellé! A sün lovagi kardjával lesújtasz. (13 ép-t sebeztél). A sün nyársaló lándzsájával lesújtasz. (24 ép-t sebeztél). Az orgling szatócs rád támad. Bever egyet jobb mancsával. Elkerülted. Ütni próbál bal mancsával. Elkerülted. Nehezen bírod a szagát. (-41 ép.) A 2. orgling birkózó Kulimászt támadja. Az 1. orgling birkózó Standard Graunt támadja. Regenerálsz (+11 ép)

*** 2. KÖR *** A Malkáv Kázmér a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy szellemkalapács! Ezt most megúsztad. Összegyűjtve mágikus energiáit, Varázslatos Mirella elvarázsol egy csontolvadást. A Malkáv Kázmér csontjai olvadoznak. A Malkáv Kázmér 108 ép-t sebződik. Az 1. orgling birkózó csontjai olvadoznak. Az 1. orgling birkózó sebződik 116 ép-t. A 2. orgling birkózó csontjai olvadoznak. A 2. orgling birkózó 114 sebzést kap. Az orgling varázsló csontjai olvadoznak. Az orgling varázsló 105 sebzést kap. Az orgling sámán csontjai olvadoznak. Az orgling sámán 103 ép-t sebződik. Az orgling szatócs csontjai olvadoznak. Az orgling szatócs 104 ép-t sebződik. Az orgling kutya csontjai olvadoznak. Az orgling kutya sebződik 119 ép-t. Az orgling kutya hörögve elterül. Handur rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy animáció. Az orgling kutya csatlakozik Handur oldalához. (agyatlan zombiként). Magában motyogva, Ange létrehoz egy csendvarázst. A Malkáv Kázmér ellenállt a varázslatnak. Az orgling varázsló előhív egy gigaököl varázslatot. Angét védi rezisztanciája. Kulimász mágikus ereje felhasználásával előidéz egy tűzvihart. 184 életpontnyit sebződsz. A Malkáv Kázmér 155 sebzést kap. Az 1. orgling birkózó sebződik 203 ép-t. A 2. orgling birkózó sebződik 186 ép-t. Az orgling varázsló sebződik 204 ép-t. Az orgling sámán 201 ép-t sebződik. Az orgling szatócs 200 ép-t sebződik. Standard Graunt védi rezisztanciája. Kulimász rezisztálja. Handur ellenáll a varázslatnak. Varázslatos Mirella rezisztálja. Ange ellenáll a varázslatnak. Az orgling kutya 200 ép-t sebződik. Az orgling varázsló hörögve elterül. Az orgling sámán halálos sebet kapva a földre zuhan. Az orgling kutya zombija hangtalanul összecsuklik. Felizzik az orglingölő talizmán: Az orgling szatócs 21 sebzést kap. Az orgling szatócs sebződik 24 ép-t. Az orgling szatócs sebződik 27 ép-t. Az orgling szatócs 21 sebzést kap. Az 1. orgling birkózó sebződik 21 ép-t. Az 1. orgling birkózó 24 ép-t sebződik. Az 1. orgling birkózó 27 sebzést kap. Az 1. orgling birkózó 21 ép-t sebződik. A 2. orgling birkózó 21 sebzést kap. A 2. orgling birkózó 24 sebzést kap. A 2. orgling birkózó 27 sebzést kap. A 2. orgling birkózó 21 ép-t sebződik. Az orgling szatócsot próbálod megsebezni. Meglengetve a szilmill tőrt, próbálsz lesújtani. (15 ép-t sebeztél). Meglengetve a sün ébenfa lándzsáját, próbálsz lesújtani. (19 ép-t sebeztél). A sün vívótőrével lesújtasz. Félrehajolt. Meglengetve a sün lovagi kardját, próbálsz lesújtani. Nem találtál. Meglengetve a sün nyársaló lándzsáját, próbálsz lesújtani. Nem találtál. Standard Graun és az 1. orgling birkózó egymással harcolnak. Az 1. orgling birkózó halálhörgés közepette a földre zuhan. Az orgling szatócs téged támad. Benyom neked jobb mancsával. Elkerülted. Lecsap rád bal mancsával. Gránitbőr védelmez. (0 ép-t sebződtél). Tüskéid sebzik. Elszívja 14 vp-det. Bűze kellemetlen számodra. (-41 ép.) A 2. orgling birkózó Kulimászt támadja. Regenerálsz (+11 ép) A Malkáv Kázmér csontjai olvadoznak. A Malkáv Kázmér 85 sebzést kap. A 2. orgling birkózó csontjai olvadoznak. A 2. orgling birkózó 90 ép-

t sebződik. Az orgling szatócs csontjai olvadoznak. Az orgling szatócs sebződik 80 ép-t. A 2. orgling birkózó kileheli lelkét. Az orgling szatócs kileheli lelkét.

*** 3. KÖR *** Magában motyogva, a Malkáv Kázmér létrehoz egy szellemkalapácsot. A varázslat nem hatott rád. Heves kézmozdulatok közepette Varázslatos Mirella elmormol egy animációt. Az 1. orgling birkózó csatlakozik Varázslatos Mirella oldalához. (agyatlan zombiként). A 2. orgling birkózó csatlakozik Varázslatos Mirella oldalához. (agyatlan zombiként). Az orgling varázsló csatlakozik Varázslatos Mirella oldalához. (agyatlan zombiként). Handur elmormol egy animáció varázslatot. Az orgling sámán csatlakozik Handur oldalához. (agyatlan zombiként). Az orgling szatócs csatlakozik Handur oldalához. (agyatlan zombiként). Ange elmormol egy tűzvihar varázslatot. Sebződsz 96 ép-t. A Malkáv Kázmér 45 ép-t sebződik. Az 1. orgling birkózó 72 sebzést kap. A 2. orgling birkózó 82 ép-t sebződik. Az orgling varázsló 87 sebzést kap. Az orgling sámán sebződik 102 ép-t. Az orgling szatócs sebződik 116 ép-t. Standard Graunt védi rezisztanciája. Kulimász ellenáll a varázslatnak. Handur rezisztálja. Varázslatos Mirella rezisztálja. Angét védi rezisztanciája. Heves kézmozdulatok közepette Kulimász elmormol egy földelem idézését. Kulimász megidézi a földelementált. Az orgling varázsló megidézi az orgling fattyút. Az orgling sámán elmond egy titánok szele varázslatot. Végtagjaid megerősödnek (+6 méretükre). A Malkáv Kázmér felé mozogsz, hogy megtámadhasd. Standard Graun megközelíti a Malkáv Kázmért. Az orgling szatócs az orgling fattyú irányába megy. A 2. orgling birkózó az orgling fattyú felé mozog. Felizzik az orglingölő talizmán: Az 1. orgling birkózó megközelíti az orgling fattyút. Az orgling fattyú 21 sebzést kap. Az orgling fattyú 24 ép-t sebződik. Az orgling fattyú sebződik 27 ép-t. Az orgling fattyú 21 sebzést kap. A Malkáv Kázmért próbálod megsebezni. A levegő megtelik elektromossággal, villámokat fújsz ellenfeledre. (236 ép-t sebeztél). Bűzöd fojtogatja (49 sebzés). A Malkáv Kázmér halálos sebet kapva a földre zuhan. Standard Graun választott ellenfelét már legyőzték, így ő tétlen ebben a körben. Az orgling szatócs és az orgling fattyú egymással harcolnak. Az orgling fattyú hörögve elterül. Regenerálsz (+11 ép) Az 1. orgling birkózó csontjai olvadoznak. Az 1. orgling birkózó 87 ép-t sebződik. A 2. orgling birkózó csontjai olvadoznak. A 2. orgling birkózó megúszta! Az orgling varázsló csontjai olvadoznak. Az orgling varázsló 82 ép-t sebződik. Az orgling sámán csontjai olvadoznak. Az orgling sámán 82 sebzést kap. Az orgling szatócs csontjai olvadoznak. Az orgling szatócs 84 ép-t sebződik.

Az 1. orgling birkózó zombija hangtalanul összecsuklik. A 2. orgling birkózó zombija hangtalanul összecsuklik. Az orgling varázsló zombija hangtalanul összecsuklik. Az orgling sámán zombija hangtalanul összecsuklik. Az orgling szatócs zombija hangtalanul összecsuklik. [A csatában összesen 350 sebzést okoztál, és 394 sebzést kaptál. Szolgáid ill. szövetségeseid által okozott/kapott sebzés: Standard Graun: 160/76, Kulimász: 1451/160, Handur: 0/0, Varázslatos Mirella: 764/0, Ange: 600/0, a földelementál: 0/0.] Ismét látványosan győzedelmeskedtél. Apró villámok csapdosnak, miközben magadba szívod a lélekenergiát (+165%). Elegendő lélekenergiát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Elegendő lélekenergiát gyűjtöttél össze ahhoz, hogy kapj egy képességpontot. Elrakod a zsákmányt, ami egy orgling fétis és 79 arany. Standard Graun része a kincsből: a kígyó csillagpajzsa. Kulimász része a zsákmányból: egy hatalom bíbor itala, egy vassisak és 65 arany. Handur része a kincsből: a hatalom arany mellvértje. Varázslatos Mirella a következőt kapja: az ellenállás ezüstgyűrűje. Ange része a kincsből: 2 birkózó fétis, egy üvegszimbólum és 69 arany.

Ugyan jutalmat csak minden szinten az első három legtöbb orglinggal végző galetki kapott, azonban közzétesszük minden szinten az első 20 legtöbb orglingot kiirtó galetkik névsorát:

ŐSÖK VÁROSA

DICSŐSÉGTÁBLA

2. SZINT

1. 83 Fapuma (9492)
2. 49 Acélidegzetesszencia (2190)
3. 45 Ogre a renegát harcos (3202)
4. 30 Prizmat (8924)
5. 24 Khyssanth, a Sárkány (8093)
6. 17 Lángarcú Feanor (8035)
7. 17 Silverbeast (5544)
8. 13 Villam Pryx (9622)
9. 12 Asavyn (2091)
10. 11 Kalányos Lala (4049)
11. 11 Barlangos Tarodox (2614)
12. 9 Lagolit (8604)
13. 9 Crow (5983)
14. 8 Redh Rohn (4562)
15. 8 Gwan Dai,a Hét Pokol Ura (8001)
16. 6 Oriznya Triznyák (3882)
17. 6 Heuréka (8611)
18. 5 Waten el Baff (7378)
19. 5 Ryeko ar'Quor (6445)
20. 5 Godzilla (2408)

3. SZINT

1. 21 Avvocato Terrasini (3538)
2. 18 Pici (8566)
3. 14 Agnus Dei (3448)
4. 13 Zorthen Nezoferis (5036)
5. 12 Amadeus (9684)
6. 11 Vérescsápú Nald 'Wo (2139)
7. 11 Black Diamond (6438)
8. 11 Zoeras Kahn (3447)
9. 10 Marconi (7649)
10. 10 Krynn (9587)
11. 9 Lucy Fair (2022)
12. 9 Karga (4145)
13. 9 George (4885)
14. 8 MZ/X (7946)
15. 8 Dark Night a Gonosz (3108)
16. 8 Helénke (5037)
17. 6 Run Keledor (8234)
18. 6 Éjben Suttogó (2569)
19. 4 Rogue (3815)
20. 3 Galóca (5256)

4. SZINT

1. 40 Cass (2824)
2. 28 Szivató (4683)
3. 28 Guppina (3210)
4. 20 Böfike (6208)
5. 18 Hooded (7708)
6. 18 Kernosz Arakisz (2594)
7. 16 Kincsvadász (8088)
8. 15 Malior az Éjben Kacagó (7058)
9. 15 Kogyaviknes (4219)
10. 14 Jelena (4187)
11. 14 Brag (5550)
12. 14 Naugyanki (9666)
13. 12 Viharfelhő (4515)
14. 12 Ördögűző (6261)
15. 11 Vampírssonn Báró (4700)
16. 11 Haláljáró (3571)
17. 10 Alkony testvére, Hajnal (4456)
18. 10 Maró Savarin (2378)
19. 9 Suttyogó a cseles (9029)
20. 7 Elkh Alhan Dozo (2507)

5. SZINT

1. 89 Thor a Káosz Papja (2804)
2. 64 Leph Arlone a szétszórt (2883)
3. 34 Rémálom (9935)
4. 30 Kósala (7432)
5. 28 Selene (4970)
6. 27 Fenrokhazant Tsinborongi (3091)
7. 27 Az Ördög bal keze (7333)
8. 25 Imhotep (8805)
9. 21 Azirafael (2072)
10. 18 Leslie (5861)
11. 17 Sikoly (6669)
12. 17 Alveris de Aurora (2988)
13. 17 Cy Bon Tom (5928)
14. 17 St. Hubertus (5743)
15. 15 Marduk (8746)
16. 15 Landrina a Hercegnő (9137)
17. 13 Mendax Mystagogus (9714)
18. 12 Grath (7824)
19. 12 Koponyaroppantó Grundrag (2652)
20. 11 Kék Hadúr (5613)

6. SZINT

1. 132 Meteor a Győző (2932)
2. 125 Lord Tile (5740)
3. 118 Armon Hammer (6682)
4. 91 Dirten (8317)
5. 89 Fantusz (6834)
6. 86 Botrány Rules (2786)
7. 72 Dorth a Mérgek Ura (2974)
8. 69 Cenzúrázott Lajos (6480)
9. 61 Tífusz Lukrécia (6355)
10. 61 Liendra (3244)
11. 57 Jimmu Palimadrakosz (5258)
12. 53 Yarea (7085)
13. 49 Rhandavr (6136)
14. 48 Balu, az öreg (7724)
15. 48 Boszorkány Nikki (3849)
16. 42 Sleep Dög (9074)
17. 42 Le Henger Elek (3090)
18. 37 Pindurutalagala (6517)
19. 34 Akebono (4951)
20. 32 Eki-eki Eki-eki Vapang (2771)

7. SZINT

1. 229 Csagdardzsav (6278)
2. 173 Mordus Elektrodius (6415)
3. 137 Ruh Nestah (7734)
4. 136 Faylande (5685)
5. 109 Rauko (7182)
6. 98 Zéémsh Liklsci az Ébenúr (6200)
7. 93 Csagataj (5734)
8. 85 Battle Beetle (6090)
9. 75 Al'Draco (3203)
10. 67 Virgonca Targonca (5812)
11. 61 Vivi Ornitier (4038)
12. 57 Hasfelmetsző Sebastian (3929)
13. 57 Magitor Pater (7987)
14. 54 Juniperus Sabina (3275)
15. 51 Nyálkoid Slájm (7546)
16. 51 Tömörgő Sitty-Sutty (2138)
17. 50 Méregzsák (9634)
18. 47 Gal Etkins (7284)
19. 47 Hangaillatú Aranyalma (5961)
20. 37 Lady Starless-Night (7124)

8. SZINT

1. 566 Standard Graun (8840)
2. 435 Dark Selina (8299)
3. 409 Kozuzo Mannik (9102)
4. 363 Firg (3641)
5. 301 Bogaras Werrard (5552)
6. 286 Clow (7552)
7. 193 Tündöklő Csillag (9183)
8. 187 Saltarello (5778)
9. 187 Ange (8066)
10. 158 Amorpheus Amorphea (9400)
11. 136 Proteus (8037)
12. 134 Amorthis (7237)
13. 127 Rahedlee az Antropológus (5643)
14. 118 Álmaid Nője (8377)
15. 104 Mosquito Drow (7025)
16. 99 Popey a Mágus (8554)
17. 87 Oblepo Glorr (3003)
18. 86 Quad Damage (8180)
19. 80 Bíbor szív (9439)
20. 80 Rafflesia (2379)

9. SZINT

1. 348 Reptile (5086)
2. 317 Kulimász (9239)
3. 311 Zorg (6352)
4. 280 Arven Klinszinda Grán (8588)
5. 241 Zuckuss (8951)
6. 214 Ben-e-veer (9996)
7. 186 Ravandel (3634)
8. 130 Vidámhalál (8301)
9. 126 Kronx (3372)
10. 126 Gondol-Kodó (9703)
11. 112 Boldizsár Di Selegard (5694)
12. 111 Jocee a Babyface (3865)
13. 109 Úton Állló (5244)
14. 106 Vadmacska (3687)
15. 104 Zander (2048)
16. 103 Game Over (8608)
17. 100 Nosferatus (7172)
18. 90 Niziszi Luinea (6161)
19. 82 Medusa (7520)
20. 81 Mr. Maxivatlak (9518)

10. SZINT

1. 317 Lobo Xalel (2902)
2. 185 Luther Frostbringer (3226)
3. 177 Fortian (3253)
4. 135 Aranea (2967)
5. 130 WereWolfy (5144)
6. 130 Handur (7500)
7. 117 Kay az Engesztelhetetlen (8645)
8. 111 Granitoid (8000)
9. 107 Samael (6343)
10. 106 Bazaltzabáló (4433)
11. 105 Bhilatungli (3287)
12. 104 Abdullah (7934)
13. 100 Aquinnes Dha'khana (8655)
14. 93 Bean-Sidhe (5566)
15. 90 Szivárvány (4000)
16. 73 Magika Turmix a Remete (7868)
17. 73 Edil Ves Ybesel Tal Ular (2372)
18. 72 Szarkaagyú Siraka (8212)
19. 66 Tűfok Klood (6563)
20. 64 Féreg Artis (9028)

11. SZINT

1. 262 Darton Anassix (4783)
2. 252 Sub-Zero (8856)
3. 240 Ren (6876)
4. 206 Nomis Leinád (8881)
5. 205 Morq Fan Gor (4401)
6. 203 Mutaito (4756)
7. 183 Rudas Matyi (8800)
8. 160 Brancaleone da Norcea (5455)
9. 147 Vega (2208)
10. 141 Brutus (7052)
11. 130 Shackallor (2148)
12. 126 Morkvor (6509)
13. 126 Obszidián Oyin (9523)
14. 124 Smaragdszemű Wynia (6069)
15. 114 Anita (5530)
16. 111 Félkarú Bandita (7759)
17. 108 Lolita de Lago (6853)
18. 106 Corvus (5430)
19. 105 Alfred (4985)
20. 103 Zuck (5586)

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ július 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **mágikus orglingplazmát** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, orgling subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:
Mekkora eséllyel lehetett orglinggyökeret találni a lázadás ideje alatt, az aranyló aurával ellátott orglingoknál? A krónika egyik régebbi száma jelentős segítséget nyújthat a megfejtésben.

Az áprilisi számban feltett kérdésünk a következő volt:
Mikor változott meg az idézés parancs paraméterezése úgy, hogy már 6. paramétert is meg lehessen adni neki?

Helyes válasz 2003. decembere volt. A jó megoldást beküldők között három darab **Idézés őstekercsét** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig Bravehearth Patriot, Hasfelmetsző Sebastian és Endyr voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA

ŐSÖK VÁROSA
MÁJUS LEGÉRDEKESEBB NAPI HÍREI

Roxánának hatalmas szerencséje volt. Sikerült találnia egy valódi lélekenergiakutat. A galetki semmit nem csinált, csak állt a kút mellett órákon keresztül, és szívta magába a töménytelen mennyiségű lélekenergiát. A rossz pletykák szerint persze ez nem szerencse kérdése volt, hanem Roxána egy homlásszal, egy aljas torzszülöttel szövetkezett, hogy a kút helyét megtudja.

A hegy magasabb szintjei a galetkik örömujjongásától hangosak, mivel többeknek is tanítottak a mai napon új képességeket klánjuk vezérei. Állítólag mostantól már minden klán vezetősége új képességekkel jutalmazza a megfelelően magas rangú tagjait.

Standard Graunt, az orgling lázadás hősét, aki elsők között fejezte be az orglinggyökérkutatást, részt vett Malkáv Kázmér legyőzésében és az egész hegyben a legtöbb orglingot pusztította el, személyesen látogatta meg barlangjában a tisztogató klán vezetője, hogy gratuláljon neki kimagasló teljesítményéért.

A boltos szerint létezik olyan szint is a hegyben, ahol egy bizonyos háttérsugárzásnak köszönhetően nagyon lecsökkent a gyógynövények szaporodása. Ezért ajánlja, hogy mindenki kezdje el bővíteni növényismeretét, különben hoppon marad az értékes füvek nélkül.

Az őrök szintjének papjai ma igazán megdolgoztak pénzükért! Több órás kitartó munkával, isteni segítséggel sikerült visszanöveszteniük egy pórul járt galetki mindkét mancsát, melyeket egy felszínt járt földicápa tövestül leharapott.

Amorthis, a jégmágus a minap egy pusztító szójerrel futott össze. A csatát kedvenc jégvihar varázslatával kezdte, de a szokásostól eltérően ezúttal ő is megérezte a hideget, ráadásul a karmok szintjének mágikus zavarai miatt dupla hatásfokkal... Az eredmény az lett, hogy a szójer túlélte a csatát, ő pedig elterült...

Ange, Handur, Kulimász, Nomis Leinád, Standard Graun és Varázslatos Mirella legendákba illő csatában legyőzte Malkáv Kázmért, az orgling lázadás vezetőjét! Az egész galetki nép hálás lehet a hatalmas hősöknek!

Endyr, erőt merítve Brutus tetteiből, összeszedte minden bátorságát és utána eredt az arénában. Sajnos azonban egy Őraltató manókirály megállásra késztette a bátor galetkit. Mindez persze nem tántorította el őt, és már tervezgeti is a továbbhaladást.

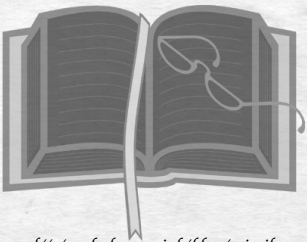
Luther Frostbringernek nem volt elég, hogy pár cimborájával lemészárolták Takaidiát, pár perc elteltével a bolt előtt ácsorgó Torz orglingba kötött bele. A küzdelem cseppet sem volt igazságos, hiszen Luthert a félelmetes erejű orglingölő talizmán segítette...

A féregszinten négy varázsfegyver közül kell majd kiválasztanod a neked tetszőt. A trollagyar, a végzetpenge, a kő kardja és az enyészmester közül csak az egyik lehet a tiéd.

Perrterrenger, az ifjú galetki legyőzte a vérszívó arloth-ot. A szörnyeteg állítólag egy császári dekrétumot őrzött, mely immáron Perrterrenger kincstárát gazdagítja.

Leanthil naplója

6.



Fáradt vagyok. Nagyon fáradt. Ezért talán nem is most kellene nekiállnom a naplóírásnak, hanem inkább némi pihenés után. Sajnos azonban nem tudhatom, mit hoz a holnap, és ahogy az ősi mondás tartja: amit ma megtehetsz, ne halaszd holnapra. A fáradtságom fő oka az, hogy ma egészen eddig a barlangom bővítésével és csinosítgatásával foglalkoztam. Húztam, halasztottam a dolgot, de mostanra már annyira sok holmim gyűlt össze, hogy képtelenség volt normálisan elhelyezni őket. Egy pár hónapja kaptunk engedélyt arra, hogy a barlangunkon belüli teret kedvünk szerint alakíthassuk, eddig ugyanis arra hivatkozott a helytartóság, hogy ha mi felköltözünk, az utánunk következő lakó már csak sokkal behatároltabb élettérben mozoghat, és már nem tudná tetszése szerint alakítani a környezetét, ami nem fair. Elég nevetséges magyarázat, nem igaz? De ez már a múlté, ahogy a rendrakás is, hiszen azt éppen most csináltam. Ideje volt már, mert néha nagyon sok időbe tellett megtalálnom valamit, és vannak olyan dolgok is, amiket azóta sem lelek, például egy levelet, amit majd a következő szinten kellene odaadnom valami Orhetnar nevű galetkinek. Na majd egyszer jobban utánanézek... Az a probléma velem, hogy ha találok valamit, azt „hátha jó lesz még valamire" alapon mindig megtartom, aztán meg csak gyűlik a sok szemét a barlangomban. Most azonban ügyes kis tárolókat alakítottam ki fáradságos munkával, amiről pedig biztosan tudtam, hogy haszontalanság, azt elhordtam a boltoshoz. A temérdek káosztárgyamat alkímiáztam, mert úgysem működnek ezen a szinten (már fél éve itt vagyok, de még mindig nem tudták megoldani a mágikus tárgyak problémáját), talán éppen ezért van belőlük olyan sok. De hogy a mostani bejegyzésnek is megadjam a krónika-jelleget, a világért sem siklanék el a felett a tény felett, hogy sikerült leverni az orglingok lázadását. A gonosznak kikiáltott Malkáv Kázmér halott, a varázsitaloktól felerősödött orglingok pedig apránként a galetkik vagy a náluk hatalmasabb torzszülöttek gyomrában végzik. Tókról és a néha felbukkanó torz orglingokról nincsen hír, de tartok tőle (nem hivatalosan: remélem), hogy hallunk még róluk. A helytartó, ismerve a mentalitásomat, és élve a sérthetetlenségével, éppen a lázadás leverése előtti napon keresett föl, és biztatott, hogy „csak így tovább", pusztítsam a lázadókat, ami egy eléggé cinikus dolog volt a részéről. Szerintem akkor ő már tudta, hogy vége az egésznek, és az egész színjáték arra ment ki, hátha valami elhamarkodott lépést teszek, például mindenhol eldicsekszem ezzel a megtisztelő látogatással, és jól leégetem magam a többi galetki előtt. Nem sikerült, eheehe.

Egyébként jellemző a helytartóságra az a hatalmi arrogancia, ami a lázadás elfojtása után megnyilvánult. Amint elhárult a nyilvánvalóan fenyegető veszély az orglingok részéről, azonnal katonákat

küldtek minden galetkihez, és elkobozták azoktól az összes orglinggyökeret és az abból készíthető varázsitalokat is. Nem csoda, hiszen a galetkik birtokában ezek az italok potenciális és igen jelentős veszélyt jelentenek a császári rendszerre, főleg, ha egy zendülés során tömegesen használnák fel azokat a katonaság ellen. Így viszont fordult a kocka, hiszen most a császár birtokában halmozódott fel igen nagy mennyiségben ez a bármikor nagy hatékonysággal bevethető fegyver. Meg kell, hogy mondjam, ez egy igen ügyes húzás volt, ha csak pusztán a haditechnikát nézzük. Ha viszont az erkölcsi, szellemi és filozófiai voltát is megvizsgáljuk a dolognak, akkor bizony nagyon is elhibázott. Az elnyomó rendszeren általam és más renegátok által okozott repedéseket most sikerült szakadékokká szélesíteni, hiszen az így kifosztott galetkik nem mindegyike tudta még levezetni ezen arcátlanság felett érzett dühét, és így ez előrevetíti egy újabb lázadás rémképét. Éppen úgy, ahogy megjósoltam, igaz én annak idején a rendfenntartóknak a lázadás okozta gyengüléséből adódó lehetőségek esetleges kihasználására utaltam, de így talán még jobb is. Most már mindenki érti, miről beszélek évek óta (ha csak az elnyomó rendszerről alkotott tételeimet nézzük), de ezt most nem írom le ismét. Nem is akarok elhamarkodott megállapításokat tenni vagy végiggondolatlan jóslatokba bocsátkozni, hiszen a lázadás leverése óta még csak olyan kevés idő telt el, hogy még jóformán azt sem tudni, kiknek is köszönhetjük ezt a csodás felszabadulást. Ezt most gúnyból írtam. De amit eddig tudunk az az elementáris felzúdulás, amit a helytartó arrogáns és provokatív cselekedete okozott. Többen (főleg azok, akik a jövőre gondolva készleteket halmoztak fel az orgling varázsitalokból) nyilvánosan is bejelentették, hogy ők ezentúl nem hajlandóak semmifele közösségi dologra, elvonulnak, letelepszenek és kész. Nem érdekli őket többé senki és semmi. Ez ugyan a lázadásnak egy igen békés módja, de társadalmi szinten legalább annyira káros. Erre mondtam annak idején, hogy lehet, hogy én még nem a tizenegyedik szinten élek, és nem tartozom a száz leghatalmasabb galetki közé (na jó, talán valahol a lista végén ott vagyok), de az, aki engem ezért lenéz vagy lebugrisoz, annak az emléke is már rég a feledés homályába vész, amikor én még mindig a Hegy folyosóit rovom majd. Erről ennyit.

Talán ezek a galetkik egy újabb társadalmi elégedetlenkedésben (azért fogalmaztam finoman, ha elvennék a naplómat, ne legyen ebből bajom) sem vennének már részt, pedig az ő erejükre éppen úgy szükség lenne, mint mindenki máséra. Most lenne itt az ideje, hogy megdöntsük a rendszert, és saját vezetőket válasszunk. Ez lenne a demokrácia, vagyis amikor mi választhatjuk meg, ki képviselje a közös érdekeket, és ki irányítson bennünket (persze nem a saját, hanem a mi érdekünkben). Minden ellenkező hírszteléssel szemben tehát én nem akarok sem a galetkik teljhatalmú vezetője lenni (pedig de...), és nem akarok káoszt sem. Rendre van szükség, de olyan rendre, ami a mi rendünk, hiszen a demokrácia rend nélkül anarchia, ahogy a bölcs galetkik mondanák. Kár, hogy mi a demokráciát csak elméleti síkon ismerjük, és még úgy sem nagyon. Vannak olyanok is, akik az egész rendszert el szeretnék törölni úgy, ahogy van (főleg torzszülöttnek titulált galetkik, valamint némely rendtársam). Császárostul, ősöstül, mindenestül. Vitatkoztunk egy kicsit erről (szigorúan abból kiindulva, hogy belátható időn belül nem juthatunk vissza a Mennyek Országába), de én azt mondtam, és állítom most is, hogy eszményképek nélkül nem lehet élni, gondolok itt az ősökre, akiket nem jótevőkként, de agyafúrt gonosztevőkként kell tisztelni, hiszen a hazugságokra épülő civilizációjuk tökéletes lett. Azaz majdnem tökéletes. Szóval szükség van eszményekre és ideológiákra is, azok nélkül sem múlt sem jövő nincsen, csak jelen van. Ha nincsen semmi ideológiánk, nem lehetnek céljaink sem, és jövőre sem tudunk tervezni. Az eszmények pedig jó példát mutatnak, és erősítenek bennünket a hitünkben. Általuk tudjuk, hogy a kitűzött cél elérhető, hiszen például ha van egy szegény galetki, aki gazdag szeretne lenni, de még sosem látott többet 100 aranynál, annak egy ős, akinek valaha ötvenezer aranya is volt meg-

mutatja, hogy ez nem csak ábránd. Elérhető a cél, hiszen volt már, aki elérte. Aki pedig azt hirdeti, hogy az ideológiák nélküli világ a jó, az éppen úgy hazudik, mint aki azt állítja, hogy az Ellenség kergetett minket a föld alá. Az ok egyszerű: ez is egy ideológia, tehát paradox az elképzelés. Hű, de talán ebbe a témába nem is kellene beleásnom magam, mert az már nem naplóbejegyzés lenne, hanem filozófiai dolgozat (bár szívesen írok olyat is, csak nem most).

A fáradtságom másik fő oka az éppen az orgling lázadásból következik, mivel örökös veszélyben élve, az orgling csapatok betörésétől tartva nem lehet pihentetően aludni, sem pedig nyugodtan élni. Most azonban ez a veszély már elmúlt, viszont annál nagyobb lett azokra az orglingokra nézve, akik eddig különféle eldugott helyeken rontottak rám csapatostul, a varázsitalaikkal megtámogatva. Várjatok csak, megyek!

Egy nem ennyire izgalmas, de annál érdekesebb, és hasonlóan sok galetkit érintő téma a helytartó egyik újabb aljaskodása volt. Legutóbb írtam, hogy a klánom felszólított, hogy teljesítsek hét olyan feladatot, amit a helytartó(k)tól kaptam. Azt is megírtam, hogy szerintem összebeszéltek, hiszen az első feladat eléggé aljas volt. Ahogy a második is (és most értem végre a lényeghez), mivel történetesen egy olyan előadást szerveztek a szint egyik hatalmas barlangjában, ahol az előadó az ellenség valódiságát bizonygatta a galetkik között egyre terjedő és néhány renegát galetki által terjesztett eretnek eszme ellenében. A dolog pikantériája, hogy kötelező volt elmennem (ráadásul kötelező részvételi díj is volt), és muszáj volt végigülnöm, mint hallgató. Mivel már az előadás kiírása miatt is találva éreztem magam, az lett volna korrekt eljárás, ha nem valami busásan megfizetett áruló monológját kellett volna készpénznek venni, hanem a különböző nézetek képviselői egymás után fejthették volna ki elméleteiket, esetleg nyilvános vitát is tarthattak volna. Ez így kínzás volt számomra, ezért is kaptam feladatként, amit más kedvtelésből tehet. Hozzá kell tennem, hogy persze az előadásnak korántsem a mélyebb ismeretterjesztés volt a célja, hanem éppen az ellenkezője, az évszázadok óta tartó butítás újabb hulláma. Így próbálják elnyomni az ébredező galetki elmék minden logikus gondolatát. Na de milyen primitív módszerekkel! Az alternatív nézetek képviselőinek fő „bűne" az, hogy szerintük az Ellenség nem más, mint a nagy hatalmú mágusok illúzióvarázslata. Ezt az előadáson úgy próbálta meg megcáfolni a professzor (hja), hogy bemutatta, milyen is valójában az Ellenség. Majd amikor néhány nem túl intelligens galetki rémületében fölpattant a helyéről, az előadó megnyugtatta őket, hogy „Ne ijedjenek meg, ez csak illúzió!". Na, egy magára valamit is adó galetki ilyenkor felállt volna a helyéről, hátat fordított volna az egésznek, és szépen kisétált volna, magukra hagyva a lelki szegényeket professzorostul. Sajnos azonban egyetlen galetki sem tett ilyet (én ugyebár kíváncsi voltam, mit hazudnak még össze). Az oktatócsarnokból kifele jövet szerettem volna felhívni a hülyék figyelmét arra, hogy ők most hülyének lettek nézve, de a császári katonák készülhettek erre, mert rögtön körbevettek, és szépen hazakísértek valami zsebtolvajlást emlegetve (hogy elterelték a többi résztvevő egyre érdeklődő figyelmét). A barlangomban aztán füstölöghettem magamban eleget az ilyen eljárások miatt. Na persze nem mintha nem szoktam volna hozzá hasonló esetekhez. Sebaj, optimistán kell nézni a dolgokat: már megkaptam az ősök áldását, hamarosan megyek a következő szintre, ahol talán rangomhoz méltóan, de legalábbis normálisabban kezelnek.

Na, most ez a bejegyzés eléggé filozofikusra sikeredett, de talán ez is belefér. Pedig legutóbb megígértem, elmesélem, hogyan lettem egy rövid időre dúsgazdag, és azt is le akartam írni, miként lettem avatott hős, mint egy bömbölő arénarém egyedüli legyőzője (legalábbis látszólag). De ha már itt tartunk, papírra kívánkozik az az eset is, amikor Ka-Boommal ketten győztünk le egy hatalmas orgling sereget. Tyű mennyi tennivaló, és milyen kevés az idő...

Leanthil

Holdfény Fantasy Kft.

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

McFARLANE TOYS
IT ' S AN ATTITUDE
Kizárólagos hazai Forgalmazó

Nyitva tartás
H-P : 10 - 18
Szo : 9 - 13

MAGIC The Gathering
THE LORD OF THE RINGS
MAGE KNIGHT REBELLION

Kizárólag laponkénti árusítás, széles választékban

HATALOM KARTYA
WARHAMMER 40,000
STAR TREK
Legend of the Five Rings
BABYLON 5 Collectable Card Game

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

YuGIOH kártyák széles választéka

Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME

Ultra•PRO THE STANDARD IN SAFE STORAGE

Kártyatároló eszközök Kizárólagos hazai képviselete

CSOMAGKÜLDÉS : Tel / Fax : (06 1) 343 07 30
Üzlet: 1071. Budapest, Bethlen Gábor utca 29.

Ghalla News 126

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2004. június

FEJLESZTÉSEK

VÁLTOZÁSOK

Sokak számára, a félreértések elkerülése végett, egy kis szabályfrissítés: a varázskövekből körönként kettőt lehet törni, a manakristályból egyet. A körhöz tartoznak ebben az esetben a következő fordulód elejéig lezajló, táborozás alatt történő események is.

Az olimpiai jelentkezés után a visszaélések elkerülése végett semmilyen tárgyat nem lehet a boltban eladni. Ez valamiért eddig csak a fegyverekre működött, mostantól a többi tárgyra is. Azért van így, hogy mások ne jelentkezhessenek ugyanabban a nadrágban, karkötőben stb.-ben az olimpiára, mint amiben te tetted.

A kalandozó-kalandozó harcban megváltozott – remélhetőleg előnyére – **A Kos csapása** és a **Sashorog** használatának képlete. Ezentúl csak olyankor használják majd ezeket a technikákat a harcművészek, ha tényleg szükség van rá.

A **nekromanta csókja** varázslattal mostantól nem lehet gyógyulni a vámpirizációra immúnis lényekből. (Sebezni ettől még sebez a varázslat.)

Egy hiba folytán akik eddig az **varázslatsebzés növelés képességre (5.)** fejlesztési pontot költöttek, a képességen felül +10 max. ÉP-t is kaptak, akik viszont a **max. ÉP növelés képességre (4.)** költöttek fejlesztési pontot, nem kaptak max. ÉP-t. A jövőben a leírtaknak megfelelően fognak ezek a képességek működni, és a korábban érintetteknek a helyes értékekre módosítottuk a maximális életerőpontjukat.

Most, hogy közeleg az olimpiai megmérettetések ideje, talán érdemes még a jelentkezés előtt meglátogatni a legközelebbi mágustornyot, ahol egy egészen új varázslatot oktatnak, mely segítségedre lehet a küzdelmek során. Neve: **speciális védelem.**

MI IS TÖRTÉNIK SZINTLÉPÉSKOR?

A fejlődés egyik legfontosabb velejárója a szintlépés. Most következő cikkünkben kivesézzük, mi is történik azon alkalmakkor, amikor egy karakter szintet lép. Teljes képleteket azok komplexitása miatt nem írunk, de azért megpróbálunk rávilágítani, hogy egyes dolgok számításának mi is az alapja.

Lentebb egy összefoglaló táblázatot találhattok arról, hány Tapasztalati Pont is szükséges az egyes szintekhez, illetve mi is az ilyenkor kapott, a karaktert illető elnevezés. Mivel még egyáltalán nem jár az 59. szinten kalandozó (vagy ha igen, az még nagyon újkeletű), az e feletti minősítéseket nem írtuk bele ebbe a táblázatba.

És, hogy mi is történik, ha a fordulód végén megvan a szükséges TP egy új szinthez? Nézzük ezeket sorban:

1. Megnő a maximális varázspontjaid száma (vagyis a max. VP-d).

Ez persze csak akkor történhet meg, ha már tudsz varázsolni, és így van max. VP-d is.

A növekedés mértékét egy bonyolult képlet adja meg, aminek alapja az alap IQ 14 feletti része, és random érték is van benne. A tárgyakból, illetve egyéb módon kapott bónusz itt nem számít. A gnómok max. VP-je gyorsabban nő.

2. Megnő a maximális életerőpontjaid száma (vagyis a max. ÉP-d).

A növekedés mértékét egy bonyolult képlet adja meg, aminek alapja az alap Egészség 12 feletti részének negyede, és random érték is van benne. Persze ennek is van maximuma: az imént közölt képletből nem jöhet több plusz 10 max. ÉP-nél. A szintlépéskor kapott minimális max. ÉP növekedés 4.

3. Nő a támadásod

Ez minden szinten eggyel nő.

4. Tulajdonság és képességpontokat kapsz (vagyis TNO-t és KNO-t).

Ezeket később elköltheted tulajdonság vagy szakértelem növelésére.

Tulajdonságpontból a 7. szintig 1 jár, 18. szintig 2, 28. szintig 3, afölött pedig 4.

Képességpontból a 13. szintig 1 jár, 23. szintig 2, 30. szintig 3, afölött pedig 4. Az alakváltók 22. szintig csak 1 képességpontot kapnak, onnan viszont a többi fajhoz hasonlóan részesülnek ők is a képességpontokból. (Ez az általuk kapott alakváltó képességek kompenzációjaként tekintendő.)

5. Ha alakváltó vagy, egy új alakváltó képességet kapsz.

A 2. szintre lépéskor kapod meg az elsőt (Strucclábak: minden M parancs 1 TVP-vel kevesebbe kerül), s jelenleg a 31. szinten az utolsót (Uralkodás a halál felett: bármikor egyetlen parancs kiadásával visszatérhetsz az árnyékvilágból).

6. Extra dolgok

Bizonyos szinteket elérve további lehetőségek merülnek fel a kalandozók előtt. Ilyen például, hogy a 3. szinttől használhat trófeákat, vagy hogy a veteránok egy bizonyos szinttől kezdve újabb képességekre költhetik az FNO-ikat. Ezekről ennél bővebben most nem írunk.

JÁTÉK

E havi kérdésünkre a helyes választ július 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között háromszor 2-2 db Luthius karkötőjét sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, tapasztalat subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig: A Túlélők Földjén kitől (vagyis melyik épületben) lehet a legendás Rahn ékkövet beszerezni?

A fordulóid segíthetnek a megfejtésben.

Az áprilisi számban feltett kérdésünk a következő volt: Mennyi erőforrásba kerül az isteni küldetés varázslatot elmondani? A helyes válasz: 40 VP és 5 TVP. A helyes választ beküldők között 1-1 db isteni küldetés varázslatot sorsoltunk ki. A nyertes karakterek: Meckanor, Lard Falcon és Gabrielle. Az Alanori Krónika munkatárs varázslói felkeresték őket, és megtanították nekik a varázslatot.

AZ ÖSSZEGYŰJTÖTT TAPASZTALATI PONT ÉS SZINTLÉPÉS

szint	Tp	Minősítés
1.	0	abszolút senki
2.	30	kezdő zöldfülű
3.	100	tapasztalatlan kalandozó
4.	250	lelkes felfedező
5.	500	biztató túlélő-jelölt
6.	1000	bátor vándor
7.	2000	ügyes túlélő
8.	4000	vakmerő kalandor
9.	7000	életképes felfedező
10.	12 000	tapasztalt kalandozó
11.	17 000	hadviselt harcos
12.	25 000	kemény kalandozó
13.	33 000	veterán kalandozó
14.	48 000	öreg róka a szakmában
15.	75 000	rutinos, rafinált kalandozó
16.	120 000	profi, nagy tudású harcos
17.	180 000	nagyhatalmú kalandozó
18.	260 000	rettenetes hatalmú kalandozó
19.	340 000	borzalmas hatalmú kalandozó
20.	450 000	iszonyatos hatalmú kalandozó
21.	600 000	ragyogó és ígéretes tehetség
22.	800 000	több mint ragyogó és ígéretes tehetség
23.	1 000 000	itt már nemcsak tehetségről van szó
24.	1 200 000	a veteránok veteránja
25.	1 400 000	széttápolt kalandozó lord
26.	1 700 000	szaggatott fülűre tápolt kalandozó mester
27.	2 000 000	agyontápolt kalandozókirály
28.	2 300 000	csipkés fenekűre tápolt kalandozó császár
29.	2 600 000	a halhatatlanság várományosa
30.	3 000 000	a mágusok mágusa, a harcosok harcosa
31.	3 500 000	a főmágusok nagyura
32.	4 000 000	a Túlélők Földjének nagymestere
33.	4 500 000	Ghalla nagymestere
34.	5 000 000	a világegyetem nagymestere
35.	5 500 000	a világegyetem nagymestereinek nagymestere
36.	6 000 000	szuperhatalmú géniusz
37.	6 500 000	a csúcsok csúcsa, az ászok ásza
38.	7 000 000	félisten hatalmú kalandozó
39.	7 500 000	isteni hatalmú kalandozó
40.	8 100 000	40. szintű mesterkalandozó
41.	8 800 000	elementál kalandozó lord
42.	9 600 000	kalandozó őrmester
43.	10 500 000	élő legenda
44.	11 500 000	az univerzum teremtője
45.	12 600 000	a játékvezető személyes tanácsadója
46.	13 800 000	felsőbbrendű életforma
47.	15 100 000	a világegyetem legmagasabb rangú entitása
48.	16 500 000	kalandozó főisten
49.	18 000 000	az 50. szint felé kacsintgató veterán
50.	20 000 000	minden vonzó és dicséretes címet egyszerre birtokló kalandozó-istenség
51.	25 000 000	valaki, aki már a mesés 50. szintet is túllépte
52.	32 000 000	az ősi legendák megelevenedése
53.	41 000 000	sárkányok és drakolderek hordájának parancsoló nagyúr
54.	52 000 000	a senki által meg nem álmodott, el nem képzelt csúcsok meghódítója
55.	65 000 000	minden univerzumokat egyedül kormányzó isteni lény
56.	80 000 000	a galaxis létezését, az atomok egzisztenciáját is megálmodó entitás
57.	97 000 000	a világegyetem korlátlan hatalmú főisten-császára és létrehozója
58.	116 000 000	a szintlépés legszakavatottabb mestere
59.	137 000 000	?
60.	160 000 000	?

ÉRDEKESSÉG

Az alábbi táblázat a leghasznosabb tárgyak listáját tartalmazza. Legalábbis abból próbáltunk statisztikát készíteni, melyikeket tudjuk a legtöbb mindenre használni.

Az egyes oszlopok jelentése a következő:

Tárgy (3. oszlop) - ennyi tárgy készítéséhez szükséges ez a tárgy.

Varázslat (4. oszlop) - ennyi féle varázslat komponense ez a tárgy.

Recept (5. oszlop) - ennyi ételrecepthez szükséges ez a tárgy.

Hely	Név	Tárgy	Varázslat	Recept	Össz.
1.	isteni könnycsepp	9	35	1	= 45
2.	kőkalapács	37	1	0	= 38
3.	arany	31	5	0	= 36
4.	vaskohó (tereptárgy)	33	0	0	= 33
5.	pirkit	25	5	0	= 30
6.	víz	10	8	11	= 29
7.	mithril	23	0	0	= 23
	lávató (tereptárgy)	23	0	0	= 23
9.	vasérc	20	2	0	= 22
10.	ezüstdarab	16	4	0	= 20
11.	olvasztókemence (tereptárgy)	19	0	0	= 19
12.	rézdarab	14	2	0	= 16
13.	smirglilevél	12	3	0	= 15
	madártoll	12	3	0	= 15
15.	kvazár	13	1	0	= 14
16.	bot	13	0	0	= 13
17.	ragasztó	10	1	0	= 11
	óndarab	9	2	0	= 11
	Thargodan esszencia	6	5	0	= 11
	to'aghan orrkarika	11	0	0	= 11

TF-VARÁZSLATOK

SZERENCSÉTLENSÉG (265. varázslat)
Típus: papi, támadó
Hatóidő: a csata időtartama
Hatás: az ellenfél szerencséje 40-nel csökken
TVP: - **VP:** 20
Használat: -

A szerencsétlenség is egy azon varázslatok közül, melyeket jelenleg csak a Túlélők Földje szörnyei használhatnak, de azok előszeretettel meg is teszik ezt. Ez különösen akkor hasznos, ha a harc további részében a szörny még megereszt pár varázslatot az ellenfelére, hiszen a lecsökkent szerencse a további varázslatok sikerességének megnövekedett esélyét jelenti. A varázslat ellen nincs mentődobás. Most pedig egy kis felsorolás, néhány a nagy mágusok közül, akik ilyennel indítanak a csatában: greén örvény, bosszantó apróság, kreiton lich, élőholt drakolder, árnytündér messiás.

BO'ADHUN CSAPÁS (266. varázslat)
Típus: papi, támadó, villám
Hatóidő: azonnali
Hatás: az ellenfél 500 villámsebzést szenved el
TVP: - **VP:** 60
Komponens: 3 kaja
Használat: TV, FTV listából

A bo'adhun csapás a bo'adhun birodalom sámánjainak félelmetes varázslata. Jelenleg egyetlen hely van, ahol elsajátítható, ez pedig a 108. labirintus. (A térképét a barbár barlangban kapott küldetések során ismerhetjük meg.) A varázslat ellen nincs mentődobás, viszont mint minden villámvarázslat ellen, az elektromos pajzs véd ellene.

Mivel a bo'adhun terület küldetéssorozatának teljesítése elengedhetetlenül szükséges a karakterek fejlődéséhez, egyszerűen nem engedheti meg magának senki, hogy otthagyja a labirintusban. Ráadásul ilyen könnyen beszerezhető komponense még egyetlen varázslatnak sem volt ezelőtt, s a fix 500 sebzés bizony jól jön olyankor, amikor a többet sebző, de a szörnyek által levédett varázslataink (pl. pusztító végzet, tűzgolyó) rendre csődöt mondanak.

Jelenleg egyetlen ismert szörny van, mely az ősi bo'adhun varázslattal próbál végezni ellenfeleivel, ő pedig Dreighatran, a drag'kórok vezére (szintén a bo'adhun küldetéssorozatban találkozhatsz vele).

ŐSI GYÓGYÍTÁS (267. varázslat)
Típus: papi, gyógyító
Hatóidő: azonnali
Hatás: elmondója 300 ÉP-t gyógyul
TVP: 5 **VP:** 30
Komponens: 3 víz
Használat: V 267, vagy gyógyító totemből

Ez az Esthar Császárság egyik labirintusában (a 106-osban) található varázslat méltó társa a Bo'adhun csapásnak. Úgy látszik az ősi birodalom lakói az egyszerűség hívei voltak. A három csepp víz igazán semmiség az eddig ismert gyógyító varázslatok komponenseihez képest, a 300 ÉP regeneráció pedig jóval több az Azonnali gyógyítás 50+d20+<papi szintből adódó érték> ÉP-jéhez képest. A Teljes gyógyítás által elért hatással persze nem vetekedhet, viszont megspórolja a borkonyó bibét, s annak körülményes beszerzését, aki az esthar papok ősi varázslatával gyógyít magán.

KISZÁRADÁS (268. varázslat)
Típus: papi, támadó
Hatóidő: azonnali
Hatás: az ellenfél 700 ÉP-t sebződik, éhezni, szomjazni kezd
TVP: - **VP:** 70
Komponens: 1 nothar bogyó
Használat: TV, FTV listából

A kiszáradás varázslat a kyorg mágia egyik remekműve. A 112. labirintusban szerezhetjük meg, melynek térképét a karbionális látomás épületben teljesített küldetések során tukmálják ránk.

A kiszáradás varázslat fixen 700-as sebzését a sikeres mentődobás felezi. Bár nothar cserje az ősi birodalmak területein mindenfelé nő (sőt, már a 220-as x koordinátán innen is megjelent néhány bokor a druidák áldásos tevékenységének köszönhetően), mégiscsak egy szedésében TVP igényes anyagi komponensről van szó. Talán ezért nem érdemes agyba-főbe ilyesmit lődöznünk. Mivel a szörnyek ellen

a kiosztott éhezés és szomjúság nem sokat ér, ezért a teljes hatásfok elérésére a Kiszáradást csupán kalandozók ellen – azok nagy örömére – gyakoroljuk. Persze, ha azok nem dobják meg a mentőjét, a varázslat a szörnyek ellen is jóval többet ér egy szimpla Bo'adhun csapásnál.

A kyorg terület szörnyei tudják csak igazán, mennyire jó kiszáradáshoz hasonló gondokat okozni a kalandozónak. Ilyenek, pl. a trakuun lidércek, Bropxat és a Teremtő.

ENERGIACSÓVA (269. varázslat)
Típus: papi, támadó
Hatóidő: azonnali
Hatás: a célpont papi szintenként D10+1 ÉP-t sebződik
Max. hatás: 60D10+60 sebzés
TVP: - **VP:** 50
Komponens: 2 isteni könnycsepp
Használat: -

Szörnyek által használt varázslat, sok kommentárt azt hiszem nem is lehet fűzni hozzá. Sebző, energia alapú varázslat, mely ellen van mentődobás. Az energiaspirál továbbfejlesztett változata. Egy rövid ideig a varázslatot a varázslótornyokban is oktatták, de mivel rájöttek, hogy bonyolultsága folytán úgysem tudják tisztességesen megtanítani az ügyfeleknek, kivették a tananyagból. (Valójában egy hiba folytán került a varázslat a varázslótornyokba, melyet csak azután orvosolhattunk, hogy az enciklopédia már a játékosok birtokába jutott.) Azóta csak szörnyek vannak ismeretének birtokában, ilyen ezek közül pl. az energiaelementál és az ősöreg Thargodan mágus.

ÁRNYAK SEGÍTSÉGE (270. varázslat)
Típus: papi, védekező
Hatóidő: a csata időtartama
Hatás: elmondójának támadása 15-tel nő
TVP: - **VP:** 24
Komponens: 1 éjkristály
Használat: TV, FTV listából

A varázslatot a 113. labirintusban tanulhatjuk meg, az árnytündér szentély küldetéseinek teljesítése során. Éjkristályt bármelyik árnytündérnél találhatunk (persze csak ha sikeresen legyőztük), de legnagyobb bosszúságunkra közel sem 100%-os valószínűséggel. Ezenkívül néhány eldugott árnytündér épületben (labirintusban) ládaszámra állnak a tárgyak, de ezek is gyorsan elfogynak, ha minden jöttment ellen ezzel a varázslattal védekezünk.

Az élelmes kalandozók azonban megtalálták az Árnyak segítsége legpraktikusabb felhasználási területét, az olimpiát. A kalandozó-kalandozó elleni harcban a magas védettségek miatt nagy szükség van a minél magasabb támadásra, s itt a komponens nehéz beszerezhetősége sem számít túl nagy hátránynak, hiszen az olimpiai szervezők minden csata után feltöltik a kalandozók elhasznált tárgykészletét. Ráadásul a másik nagykedvenc védekező varázslat, az elnyelés teljesen hatástalan az Árnyak segítsége ellen – csakúgy, mint a típusában hasonló ongóliant tombolás ellen.

HALÁLOS ÉRINTÉS (271. varázslat)
Típus: faji kesztyű képesség, támadó, halál varázslat
Hatóidő: azonnali
Hatás: célpont 10000 ÉP-t sebződik
TVP: - **VP:** -
Használat: FTV listából, ha van faji kesztyű a kezeden

Zarknod piramisában minden faj számára speciális, az igényeiknek legjobban megfelelő páncélszettet gyártanak. Ennek egyik eleme a kesztyű is, mely körönként egyszer többek között erre a Halálos érintés varázslatra képes. A célpont számára nincs menekvés, kivéve persze ha az egy halálvarázslatokra immúnis lény, vagy egy „neves" szörny, mert ezek ellen a varázslat hatástalan marad. Kalandozókra egyáltalán nincs hatással. S mely szörnyek számítanak nem nevesnek? Melyeknek szintje nem nagyobb 60-nál, neve pedig kisbetűvel kezdődik. Kivételek a Thargodanok, mert bár nagybetűsek, a Halálos érintés szintén képes őket megsebezni.

A kesztyű, illetve a benne lévő varázslat használatához TV, vagy FTV parancsot kell kiadnunk úgy, hogy az a kezünkön van. Ez a kör hátralévő részében fellelt első olyan lényre fog kisülni, mely megfelel a beállított feltételeknek. A forduló hátralévő részében nem lő a kesztyű több varázslatot.

Jelenleg nem tudunk olyan szörnyről, amely Halálos érintést használna (itt persze az olyan továbbfejlesztett változatra gondoltunk, amely a kalandozókra sem hatástalan). Amennyiben a jövőben lesz ilyen, az alábbi módokon kerülhetjük csak el, hogy ne sebződjünk közel 10000 ÉP-t: ha agytaposást húzunk, illetve derit sodronynadrágot, vagy csillogó fülbevalót hordunk, ezzel is csökkentve az esélyét az ártó varázslat létrejöttének. Semmilyen más ismert dolog nem használ ellene.

BO'ADHUN GYÓGYÍTÁS (272. varázslat)
Típus: papi
Isten: mindegyik
Hatóidő: permanens
Hatás: a gyógyító varázslatok 50%-kal hatékonyabbak (220-300 x koordinátákon)
TVP: - **VP:** -
Használat: parancs nélkül, folyamatosan működik

A Bo'adhun gyógyítás varázslatot akkor tanítja meg neked istened, ha teljesíted akaratát, és legyőzöd harcban egy másik isten avatárját. Mivel a varázslat állandóan működik, megszerzése után nincs is vele semmi dolgunk, gyógyító varázslataink sokkal hatékonyabbak lesznek. Kis hátrány, hogy a bo'adhunok mára kihalt sámánjainak mágiája csak az ősi birodalmak területein működik, de aki ezt megszerzi, valószínűleg ideje javát már épp itt tölti. Számára a nyugati területek és a Sötét Föld szörnyei már nem jelenthetnek kihívást, vagy éppen annyit sem képesek sebezni rajta, hogy szükség legyen gyógyításra. Célszerű (s nem is lehetetlen) még az ősi birodalmak területére merészkedés előtt megszerezni ezt a varázslatot, hiszen az ide merészkedő karakterek a korábbiakhoz képest itt jócskán számíthatnak ÉP vesztésre.

KYORG TUDÁS (273. varázslat)
Típus: papi
Isten: mindegyik
Hatóidő: permanens
Hatás: az ősi birodalmak területén élő lényekért +10% Tapasztalati Pont jár
TVP: - **VP:** -
Használat: parancs nélkül, folyamatosan működik

A bo'adhunoké után a kyorgok ősi mágiájába is nyerünk egy kis betekintést. A varázslat szintén isteni küldetésért, és szintén egy másik isten avatárjának legyőzéséért jár. Az esthar és bo'adhun lények többsége 10-15 ezer TP-t, a kyorg és az árnytündér lények pedig 16-20 ezer TP-t érnek. Ha átlagban 20-30 szörnyet győz le egy kalandozó fordulónként, akkor a varázslat birtoklása fordulónként +2-3 szörny leölésének megfelelő Tapasztalati Pontot jelent. Érdemes még a 220-as x koordináta feletti területeken tett első lépésünk előtt megszerezni!

ELEMI FAGYFÖRGETEG (274. varázslat)
Típus: papi, támadó, hideg
Hatóidő: azonnali
Hatás: az ellenfél papi szintenként D14 ÉP-t sebződik
Max. hatás: 60D14 sebzés
TVP: - **VP:** 65
Komponens: 1 jégszív
Használat: -

Az Elemi fagyförgeteg egy támadó varázslat, melyet jelen pillanatban csak szörnyek birtokolhatnak. A Nagy Hóvihar időszaka óta tudjuk, hogy létezik ilyen mágia. Maximumát 60D14 sebzésnél éri el, melynek sebzésátlaga 450 – ezt már a magasabb szinteken járó kalandozók is alaposan megszenvedik. Szerencsére van teológia/2 alapú mentődobás ellene, melyet ha sikeresen megdob az ellenfél, akkor a varázslat csak feleannyit sebez.

Az elemi fagyförgeteggel dobálózó lények (fagymágus, rozmár sámán, kisebb jégisten) szerencsénkre a Nagy Hóvihar véget értével szintén jobb létre szenderültek, és távoztak Ghalláról. Manapság a szabadban már csak nagyon ritkán találkozhatunk velük – egy-egy ittragadt, mások által le nem győzött példányukkal –, illetve egy-két labirintusban, melynek elhelyezkedéséről a varkaudar látógömbből kinyert térképek egyikében informálódhatunk. Persze bármikor jöhet egy új szörny, mely eléggé jártas a fagymágiában ahhoz, hogy Elemi fagyförgeteggel védje magát.

Amennyiben ez a varázslat valaha a kalandozók birtokába kerül, ahhoz, hogy ütőképes lehessen, még szükség van a hideg alapú varázslatok kis erősítésére. Ezt a varázslótornyokban megvásárolható Jégmágiával (lásd a következő számban), illetve a fagylények komponenseiből legyártható párducbőr övtáska viselésével érhetjük el.

ÉRCKONVERZIÓ (275. varázslat)
Típus: rúna
Hatóidő: azonnali
Hatás: elmondójának bányászat szakértelmével arányosan VP-t ad
TVP: - **VP:** 3
Komponens: 2 ezüstdarab
Használat: V 275, körönként max. egyszer

A varázslat megszerzéséhez be kell bizonyítanod Zendornak, hogy mennyire vagy jó bányász. Ő egy törpe, aki a Roxathoz közeli hegyekben visszavonultan él. Barátságtalan alak, egyedül a csákányt tiszteli. Ha elég profi bányász vagy (szakértelmed 26 vagy nagyobb), házának (x: 181, y: 104) felkeresése után jópár küldetésre számíthatsz tőle. Aztán ha belekerültél a mókuskerékbe, a 123. labirintusban megtalálhatod ezt a varázslatot.

Komponense rendkívül ideális, hiszen egy vérbeli bányásznak nem okozhat gondot annyi ezüstdarab beszerzése, hogy minden körre jusson kettő. Többre nincs is szükség, hiszen ezt a varázslatot körönként csak egyszer lehet elmondani. Ezután már csak egy parancssort kell áldozni rá (esetleg beleszőni két másik varázslat közé a VV parancsban), és lemerült varázspontkészleteink valamennyire feltöltődnek. Álljon itt pár példa, hogy az egyes bányászat szakértelmeknél mennyi VP jár a varázslat elmondásáért: 40. szintnél +120 VP, 100. szintnél 210 VP, 200. szintnél 310 VP.

Mindenki maga dönti el, érdemes-e a bányászatát magasba növelnie. A varázslat létrejöttének célja az volt, hogy akik már ezt megtették korábban, és persze ezt Zendornak is bizonyították a feladatainak megoldásával, kapjanak egy kis segítséget a továbbiakra.

– Bizonyára nem egy ember gondolt már arra, hogy vajon ki állhat az egyes erős, vagy híres kalandozók mögött. Ki lehet az a személy, aki irányítja őket? Régebben, jó pár évvel ezelőtt Treemnek volt egy rovata, melyben magukkal a kalandozókkal készített riportot. Most, a Kalandozómesterekben a másik oldalt, a játékost kérdezzük meg. Bár valószínűleg a nyilvános fórumokon, TF-találkozókon sokan megismertétek egymást, de szerintem az élenjáró, régi, híres játékosok és véleményük megismerése mindenki számár tarthat meglepetéseket. Következő interjúalanyunk, Nagy Zoltán.

– Szia! Vágjunk egyből a közepébe! Mivel foglalkozol ebben a szürke, kihívások nélküli életben, ahol még csak egy jó kis agytaposást sem tudsz lőni azokra, akik felidegesítenek?

– Közgazdász vagyok, különböző pénzügyi dolgokkal, támogatásokkal, pályázatokkal foglalkozok.

– Ezek szerint a számok világában élsz, és végül is a TF se más, sokszor csak számok halmaza. A szakmád, végzettséged segít szerinted a jobb UL-el tervezésében, megírásában?

– Azt hiszem, az előre tervezésben, a különböző összefüggések átlátásában, ami a fordulók tervezésénél elengedhetetlen, szükséges bizonyos fajta logika, logikus gondolkozás, nem csak a számok közötti eligazodás, hanem bizonyos fajta áttekintési készség, globálisabb látásmód, főleg ha több karakter fordulóit kell összehangolni rövidebb távon, ehhez a koncentráláshoz jó támpont a munkám és viszont.

– Mióta játszol a TF-en?

– 1997. június 20-tól van saját karakterem.

– Mit jelent a saját karakter? Előtte más karijával játszottál?

– Helyben, a baráti körben, kb. egy évvel azelőtt, hogy elkezdtem játszani, már megnéztem azoknak a karaktereit, akik játszottak akkor, adtam egy-két tippet, tanácsot stb., de csak az említett időpontban kezdtünk el az öcsémmel együtt játszani, Master con Tiberával

– Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Ez eléggé változó. Ha úgy közelítjük meg, hogy közben mással nem foglalkozok, csak UL írás, forduló tervezés, fordulók átolvasása, licitálás stb., akkor ez hozzávetőlegesen napi 1 óra. Azonban szélsőséges esetekben az egyebek miatt ez lehet napi 3 óra is.

– Mennyi idő ebből a fordulóírás, és mennyi az „egyéb”?

– A sok gyakorlati tapasztalat miatt egy UL írás nálam kb. 5-10 perc. Ha valamelyik ismerős megkér, nézzem át az övét, esetleg javítgassak bele, akkor ez lehet néha 15 perc is. Ha sok újdonság kerül a játékba, annak átnézése, értelmezése is időbe kerül. A TF, Becsület Harcosai, Maffia, Viharlégió, Gonosz levelező listák kezelése, főleg nagyobb vírusos időszakban nem kis időmbe kerül. Néha sokat kérdezgetnek különböző TF-es dolgokkal kapcsolatban az IRC-n is. A nagyobb összefogást igénylő dolgokban általában szervezőként szoktam segíteni (pl. faji tárgyak feltalálása), ezek koordinálása is sajnos elég sok időbe kerül.

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– Jelenleg négy karakterem van, ezekkel szoktam is aktívan lépni. A kedvencem, akivel öcsémmel együtt elkezdtük a TF-et, Master con Tibera, Ezüst Kígyó. A többi karakterünket még régebben, évekkel ezelőtt vettük át. Fekete Tetű révén a sokak által nem szeretett MAFFIA KT vezetését látom el. Armidon Eldonal a Viharlégió színeiben kalandozik, Lard Falcon pedig Sheran Múmia. Ez után öcsém elhatározta, kellene neki egy teljesen saját karakter, így ezek „rajtam maradtak”, neki pedig sikerült átvennie Clod Onart, akivel azóta is játszik.

– Ezek szerint Clod Onarral teljesen az öcséd játszik, és neked nincs közöd a karakterhez?

– A helyzet az, hogy a „szennyes” ügyeit én szoktam bonyolítani. Fordulóküldés ismerősöknek, aukció bonyolítása, a következő forduló koordinálása, tárgyátadások, infók átadása stb. Öcsém már csak magával az UL megírásával foglalkozik, különböző elfoglaltságai miatt.

– Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?

– Helyi ismerősök hatására, a katonaság letelte után kezdtem el játszani, Master con Tiberával. Rövidesen a nem messze, Szajolban lévő TF-esekkel is megismerkedtem, itt láttam először egy tolvaj, Mesterek Bandája tag karaktert, ezért elhatároztam, megpróbálok szerezni egyet én is, elsősorban lopás/aranyszerzés célra, gyakorlatilag „pénzszerző rabszolgának”. Sikerült is szereznem egy Fekete Tetű névre hallgató, karaktert, aki lépett kb. 5 fordulót ilyen célból, aztán rájöttem, nem tudom rabszolgaként kezelni, és „rabszolga-felszabadítást” tartottam. Ezzel közel egy időben vettem át Lard Falcont is, a Szajoli, Acél Ökül

KT-s ismerősök hatására, majd később Armidon Eldonalt. Mindkettővel befejezte a játékot előző gazdája, illetve alkalmilag rabszolgaként foglalkoztatták, és nem szerettem volna, ha eltűnnek a süllyesztőben.

– Ha jól tudom Armidon Eldonal végül „befutott", szép eredményeket értél el vele az olimpiákon. Minek köszönhető, hogy éppen ő lett az, és nem egy másik karid, főleg, hogy nem a kedvenced, Master con Tibera?

– Ennek egyszerű oka van, Master con Tibera most tart a 370. játékhete környékén, míg Armidon az 565-ben, így Tiberának még egy kicsit izmosodnia kell, de jó úton van, ahhoz képest, hogy a 47. fordulójában lett először páncélja, addig gyakorlatilag meztelenül mászkált.

– Melyik faj/vallás a legjobb szerinted, és miért?

– Ha teljesen táp vagy más néven power-player szempontokat veszünk figyelembe, azaz rendkívül sok erőforrás, ismerős és segítség áll rendelkezésre, akkor a vallások között egy tízes ranglista alapján Chara-dint helyezném az első helyre 9 ponttal, Leahot a második helyre 8.5 ponttal, Tharrt pedig a harmadikra 8 ponttal. Chara-din hátránya, hogy imádkozásra nem a szerencse TF-elődik. Leah hátránya, hogy nincs agytaposása, Tharré pedig, hogy nincs az armageddonéval felérő, sokat sebző varázslata.

– Rendben, de mik az előnyeik ezeknek az isteneknek?

– Chara-din nagy előnye, hogy a gonosz istenek szokásos spelljei mellett ad egy-két extra spellt is, itt az agytaposásra gondolok elsősorban, amely nagyon univerzális varázslat, a káosz szavára, amelynek nagy előnye költségtakarékossága, mivel isteni könnycsepp a komponense, szemben pl. a pusztító végzettel, amelynél a karbin plazma 20 ap, és van mágiafaló is, amely főleg alacsonyabb szinten használható nagyobb tápsorokon, illetve városban. Martian tekerccsel pedig elérhető a jelenlegi legerősebb kombináció, az óriáserő-csupasz izom-puha ütés-harmadoló/felező varázslat (itt a káosz szava). Leah nagy előnye, hogy első spellje a vámpirizáció, valamint a szokásos gonosz spellek mellett imádkozásra a szerencse TF-elődik, és itt is elérhető az óriáserő-csupasz izom-puha ütés-harmadoló/felező varázslat (itt a pusztító végzet). Tharrnál ami előnyt jelent, hogy viszonylag hamar megadja a vámpirizációt és a puha ütést, és martian tekerccsel elérhető a elérhető az óriáserő-csupasz izom-puha ütés-harmadoló/felező varázslat (itt is pusztító végzet), imádkozásra szerencse TF-elődik, de ami komoly probléma későbbiekben is, nincs egy fixen, nagyot sebző varázslata (mint pl. az armageddon). Azért azt kiemelném, hogy minden attól függ, ki játszik az adott karakterrel, lehet nagyon jó karaktert kialakítani egy Elenios hívőből is, míg egy Tharr hívőből is lehet gyengébbet „fabrikálni"

– És ha nem, áll a rendelkezésre sok erőforrás és segítség, az mennyiben módosítja a vallások rangsorát?

– Erre igaz a fenti képlet, lehet nem fogalmaztam egyértelműen, a helyzet az, hogy sok erőforrással, kapcsolattal, ismeretséggel, szinte mindegy, milyen vallású a karakter, sokkal többet számít, melyik KT tagja, ha viszont ezek nincsenek, akkor áll fent véleményem szerint a fenti sorrend

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– Első helyen az ismerősöket, a közösséget említeném, ha ez nem lenne, valószínűleg már nem lépegetnék. Sok olyan emberrel találkoztam a játékkal kapcsolatban, az egész országból, akikkel valószínűleg sosem ismerkedtem volna meg, ha nincs a TF. A hagyományos Elf KT és MAFFIA KT táborok talán a legjobb pozitív velejárói a játéknak. Ami engem magában a játékban a leginkább izgat, az maga az UL írása, a forduló megtervezése.

– Mit szeretsz inkább: felfedezni, optimalizálni, szerepjátszani…?

– Nagyon szeretem az új, ismeretlen fejlesztéseket, a felfedezni váró dolgokat, és erre a nem teljesen, 100%-osan tápra optimalizált, de azért nem rossz karaktereimmel rendszeresen részt is szoktam venni ezekben.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– Egyértelműen a Toronyháború. Olyan szintű és hangulatú, tömegeket megmozgató esemény azóta sem volt, de remélem talán még lesz valamikor.

– Mi volt az, ami ennyire megfogott benne?

– Rendkívül rövid idő alatt hihetetlen mértékű szerveződés alakult ki, önzetlen segítségek a különböző csoportok között, háborús taktikák, sok TF-es ismeretség ekkor alakult ki más játékosokkal, akár a saját tábor, akár a szembenálló felek között, valamint az újdonság varázsa is erősen hatott

– Mi a véleményed a KT-król és a KT-képességekről?

– Sokak szerint ez minden rossznak, egyenlőtlenségnek az alapja és a TF rákfenéje. Szerintem ebben van egy kis igazság, de sokkal több pozitívuma van, mint negatívuma. Nagyon sok, addig egymás számára ismeretlen embert hoztak össze a KT-k és a KT képességek fejlesztései, és sokan még ezen közösségek, emberek miatt játszanak jelenleg is, nem a táp, a kincsek és az Olimpia, hanem a közösségek miatt.

– Mi a véleményed a pszi-taumaturgia-teológiáról?

– Jelenleg egyértelműen ez a három legfontosabb szakértelem a játékban, emiatt a tápos karakterek ezen a téren „egysíkúak" is. Aki pedig tápos karaktert szeretne, az tudja, mit erősítsen elsősorban, ez a három szakértelem egyfajta iránytű, útjelző.

– Rendben, de szerinted mik az erőviszonyok a három között?

– Jelenleg a sorrend a mindenki számára elérhető martian tekercs miatt áthelyeződött a taumaturgiáról a teológiára, a jelenlegi legerősebb óriás erő-csupasz izom-puha ütés-pusztító végzet kombináció miatt, szinte mindenki ezt próbálja fejleszteni. A taumaturgia jelentősége lecsökkent a VP regeneráció, a néha szükséges nagyobb tiltott teleport, és egy-két keményebb, mágiatörést lövő szörny hatékony

kiiktatására. A pszi hasznossága bizonyos speciális területeken mutatkozik meg a szürkeállomány általános jótékony hatása mellett, ilyen pl. az igazlátás a labikban, a pszi konverzió, valamint a spirituális extenzió.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– Rendkívüli mértékben, ha ebbe nem értjük bele a különféle korlátozásokat is! Azt hiszem, az új programozó, Farkas Zsolt személye nagyban hozzájárult ehhez. Ezúttal is köszönet érte!

– Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb (mondjuk az SF-től kezdve)?

– A 220+, ezen belül különösen a négy különböző mértékben nehéz terület, valamint a faji tárgyak ötlete. De összességében azt tartom a legjobbnak, hogy az eddigi, lineáris útvonal helyett több, szétágazó lehetőség nyílt meg a ryuku roncsokkal, varkaudar invázióval stb.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?

– Ez egy levelezős játéknak szükséges velejárója. Emberek hagyják abba és kezdik el, újra vagy újból a játékot, és véleményem szerint magának a TF-nek sem rossz, ha egykori neves karakterek a játékos más irányú elfoglaltságai miatt nem tűnnek el a süllyesztőben.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Jómagam keveset használom, de tudom, hogy vannak, akik nagyon sokat, ezért Jakabnak rendszeresen szoktam infókat küldeni bele, ha valamilyen újdonsággal vagy én, vagy valamelyik ismerősöm találkozik, de úgy tapasztalom, sajnos ez nem túl elterjedt dolog.

– Mi a véleményed a tápolásról (értsd tápsorok végtelen mennyiségben pl. csatamezők, thargodan táborok stb.)?

– Nem vagyunk egyformák. Van, aki felfedezni szeret, van, aki a teljesen kiszámolt, szinte előre betáplált UL-eket. Véleményem szerint meg kell adni a lehetőséget mindenre, jómagam ezért is szeretem a TF-et a többi, hasonló játékkal szemben, mert nincs sok kötöttség, szemben pl. az ŐV-vel, ahol egy X*Y méretű csarnokban kell mászkálni.

– Ezek szerint az ŐV nem tetszik neked. Van más oka is ennek?

– Anno az induláskor játszottam én is egy keveset, de abbahagytam, egyrészt a túlzott matematika miatt, ami a játékot jellemezte, másrészt jóval nehezebben lehetett „azonosulni” egy galetkivel, aki egy csápos, szőrös kis kupac.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– A régi, klasszikus, „tüskegyűjtő” rabszolgák kora lejárt, főként a kibővült aukciós lehetőségekkel. Jelenleg a jó „rabszolga” az, aki maga is kellően magas szintű, sok aranyat és egyéb tárgyakat tud termelni, valamint különböző módon segíteni. Ez azonban csak akkor elérhető, ha sok erőforrást pazarlunk rá, sokszor a főkarakter szintjén kezeljük, gyakorlatilag életképessé tesszük. Ekkor azonban már a termelt sok aranyból lehet fejleszteni a főkaraktert, és ez generálja egymást.

– Mit változtatnál a TF-en?

– Sok, minél több embert megmozgató történelmi eseményeket fejlesztenék (akár a régiek újraindítását is, átírva a jelenre). Megnyitnám az utat a KT képességek újbóli fejlesztése előtt. Újraindítanám a toronyháborút. Nagyobb interaktivitást vezetnék be a játékosok és a fejlesztők között, mint az évente egyszer megtartott IRC fórum stb.

– Szerinted kik a legjobb játékosok/legerősebb karakterek a TF-en?

– Ez érdekes módon néha nem esik egybe, pontosabban nem teljesen esik egybe. Saját ismeretségi köréből hirtelen játékosként Bernáth Pétert (Sylvester az Elf), Gyurik Lászlót (Erynome Killmaster), Nyilas Pétert (Sir Criminal), Nagy Tibort (Clod Onar), Varga Jánost (G’rundy’gg), Andó Tibort (Egy Isten), Andó Róbertet (Tom a Villámkezű), Szirják Csabát (Chaar-Lee) és Ugróczky Lászlót (Gipsz Jakab) említeném, de sokan vannak, akiket különböző okok miatt nagyra tartok, és itt nem említettem meg.

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Ha ezt a kérdést úgy kell értelmeznem, hogy ajánljak valakit, akinek a véleménye érdekelne, és érdemes is megkérdezni, akkor jómagam Hábencius Istvánt ajánlom (Bow Syck).

– Köszönöm az interjút!

– Szívesen.

KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2004. 05. 26.

9101	Álomőrzők	Jó	1993.11.23.	1177 El Condor Pasa	Egy Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	2156 Thoron - Laure	Egy eltaposott quwarg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	4613 Grog	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlégió	Semleges	1994.01.27.	3664 Brutalitisz	Egy tornádó örvénylő tölcsére
9105	Lélektisztító Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacak	Egy halványan vibráló nyunyónyűvő vikócmajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranyló hatalom
9107	Ezüst Kígyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövis	Két kört formázó ezüst kígyó
9108	Naplovagok	Raia	1994.06.01.	4056 Rotten'Dar	Fehéren izzó tűzgömb
9109	Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	4684 Redyque	Egy tölgyfakoszorú
9110	Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	4571 Tak-Oun-Chep	Bézs alapon édeskés illatú halálsikoly
9111	Ördögi Kör	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Árnymanó	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúskáló, vigyorgó Árnymanó
9113	Pusztítás Prófétái	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114	Pöröly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sújtásra emelt pöröly
9115	Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	5468 Chitarel	Egy Lélekmérleg
9116	Ördögi Kör	Leah	1994.09.05.	2516 Weasel	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117	Hófarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1886 Gorrt Kosugi	Egy hófehér farkasfej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	2823 Silverstrone	Földbe szúrt kard
9119	Kvazársziklák Népe	Troll	1994.11.07.	1243 Koppány Aga	Egy véres csatabárdot nyalogató Troll
9120	Változás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	2000 Donna d'Raon	Egy nekrofun-bonsai
9121	Szamócák	Általános	1995.01.04.	3211 Sunshinewalker	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	5669 Bányász Soma	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123	Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	1247 Qpica	Otthonát védelmező Jáde-sárkány
9124	MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3705 Fekete Tetü	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejű sárkány
9125	A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kígyó
9126	Aranysárkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aranysárkány
9127	A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	4667 Tatina	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légió	Tharr	1995.04.10.	3686 Ezüst Sólyom	Mindent elsöprő hömpölygő ármádia
9129	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	5083 Scott Jordo Lee	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Idő Porszemei	Általános	1995.06.27.	4716 Chardonnay	Kaleidoszkóp
9131	Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	2174 Gargador, a Törpe	Éjfekete kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csontbrigád	Általános	1995.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatszellem
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tűzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	2885 Feri a Törperős	Fényt tükröző kristály vizű tó
9135	Mágia Örökösei	Gnóm	1995.09.21.	3885 Gabrielle	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekkorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	4216 Alex Mad Masterboy	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Őrző	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2199 Kyra	Csőrében mákrózsát tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3279 Bossy	Szellőjárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kör	Dornodon	1996.01.26.	1363 Dorth Moren	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	1527 Ködbevesző Bambusz	Lelkekben élő Igaz Barátság
9142	Üdvhadsereg	Általános	1996.05.09.	1500 Lord Axyz	Idős asszonyt szopógödörbe segítő ifjú harcos
9143	Ordo Mutantum	Mutáns	1996.05.15.	5266 Jáde Egyszarvú	Nemesi díszekben pompázó Puhos Kópos
9144	Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	2724 Lilien-Dour	Egy kolostort védelmező Jáde- sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranysárkány	Egy tűzförgetegből kilépő ember
9146	Vértestvérek	Általános	1996.12.27.	2948 Valéra	Sírkövön fekvő vörös rózsa
9147	A Káosz Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	1851 Suttogó Penge	Prédára leső drónkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	5726 Lord Raver	Egy koponya, mely szemüregében haláltusádat látod
9149	Mélysötét Vándorai	Elf	1997.05.15.	5229 Timothy	Egy csillogó szemű obszidián pók
9150	Ars Magica	Általános	1997.05.30.	2849 Qusaimódó	Egy mágikus viharban meditáló varázsló
9151	Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZŒ jel
9152	Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153	Árnymenők	Árnymanó	1997.11.19.	1041 Zsebmetsző Joe	Árnymanó feje felett tündöklő glória
9154	A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	5290 Thunder	Izzó magmából előtörő gránit monolit
9155	Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	4279 Nardaal, a Róka	Bíborhold előtt álló trikornis herceg
9156	QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkolosszust kibelező vicsorgó QUWARG
9157	A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét fellegen áttörő dicsfényt körbeálló alakok
9158	Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	2447 Pearl	Óriás bilborchidea
9159	Pszichopaták	Általános	1999.05.20.	1590 Tier Nan Gorduin	Ketrecéből szabaduló dühöngő őrült
9160	A Csillagösvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Munfann	Az ősök szellemiségével eltelt Törpe Lélek
9161	Szabad Kompánia	Általános	2002.03.26.	1337 Kocsusz	Csaták viharától tépett lobogó
9162	A Technika Ördögei	Általános	1999.11.25.	5422 Loph O'Thöck	Kék égen kondenzcsíkot húzó moa röpcsi
9164	Haláltánc	Kobudera	2000.08.23.	2024 Gózer Dwaghul	Egy Yin-Yang szimbólum
9165	Holtidő Társaság	Általános	2000.10.09.	3814 Dorel Amarth	Táguló téridő kontinuum
9166	HALHATATLANOK	Általános	2001.01.22.	2131 Lad	Magasba emelkedő tündöklő lélek
9167	Ősi Hajnal Lovagjai	Általános	2001.02.27.	1050 Pterois volitans	A viharfellegek közül előtörő hajnali fénysugár
9168	A végítélet várói	Leah	2001.03.12.	5519 Daniel Mcload	Ódon sírhantok gyűrűjében álló fekete tölgy
9169	Jégmágusok Szövetsége	Általános	2003.03.31.	2735 Berogurgi Titusz	Végtelen hómezőről visszatükröződő jéghideg éj

TÚLÉLŐK FÖLDJE

MÁJUS LEGÉRDEKESEBB NAPI HÍREI

Bow Syck, a magát titkon csak lilabrekk félistenként tituláló alakváltó, új hobbinak hódol. Mióta a fél napos imádkozások után már az alig pár perces meditációit is megzavarják a borzalmas agyfröccsentők, így szabadidejében ő is agyfröccsentőként riogatja a Thargodan csatamezőket fosztogató, vérre szomjazó kalandozókat. Megfigyelők szerint egyetlen célja van ezzel: valamilyen magasabbszintű agyfröccscsentő császár figyelmének a felkeltése.

Valószínűnek tűnik, hogy az éjfatty esszenciák az alapjai azon nagyhatalmú relikviáknak, melyek segítségével végül az éjfattyakat sikerülhet legyőzni. A sors iróniája, hogy megszerzésük csak az éjfattyak testén keresztül sikerülhet, más mód nincs rá.

Sok más kalandozóval egyetemben, már Ködbevesző Bambusz, Sheran alakváltó papja is tudja, hogy érdemes a phua kúpokat kutatni. Nemrégiben egy zafír erőöv, a minap pedig egy pszi kő volt a jutalma, miután legyőzte az egyébként nem túl erős masszákat. Mindezt nyugaton, ahol az említett tárgyak értékes kincsnek számítanak.

A moa varázsdoboz különleges ereklye, mely egy rég kihalt faj tudását hordozza belsejében. A tárgy használata képes tulajdonosának intelligenciáját az egekig fokozni, köszönhetően ennek pedig anyagi összefüggésekhez, új felfedezésekhez juttathatja gazdáját.

A legyezőszerűen széthajló, félkör alakú tűzhaj diadém megszerzésére nem sokan képesek. Az értékes ereklyéért a tűz létsíkjának előcsarnokába kell vándorolni, s megküzdeni az átjárót őrző tűzmesterekkel, kik egyetlen érintésükkel képesek elhamvasztani az illetéktelen behatolókat.

Bár az ősi birodalmak területéről előkerült tárgyak a kezdetekkor még nagyon sokat értek, most, mikor már egyre többen merészkednek be a múlt bestiái által lakott területekre, túl sok kerül elő belőlük ahhoz, hogy tartani tudják a fellegekben járó áraikat. Jó példa erre a Daramoula pálcája, melyért manapság már 10 ezer aranyat sem adnak az aukción.

Az Esthar Császárság papjai rengeteg éjfattyak elleni varázslatot ismertek, még akkor régen, a birodalmuk virágzásának idején. Talán ennek köszönhető, hogy akkoriban nem is volt gond a tl'urlangokkal, az idegen létsík anyagtalan teremtményeivel.

A negatív létsík szürke tájain nem ajánlatos ész nélkül varázsolni, ugyanis a mágia természete alapjaiban más, mint Ghalla egészén. Míg a halálvarázslatokra pozitív hatással van a változás, más mágikus formulák elmondása egyszerűen besül, azaz hatástalan marad.

Vannak szörnyek, melyeket teljes esztelenség megtámadni! Ilyen például a végzetes szójer is, mely a csatamezőkön lezaljott pusztulás és romlás aurájából kelt életre. Ha nem akarsz lényegesen könnyebb hátizsákkal kikerülni a vele való küzdelemből, jobb, ha inkább elfutsz, amint megpillantod.

Weaselnek, Leah árnymanó papjának a hite a legerősebb e földtekén. Legalábbis ha Ghalla legendás nagyjait – akiknek képességeiről csak annyit lehet tudni, hogy jelentősek – nem számítjuk.

Ha szerzel egy olyan kesztyűt, melyet a tleikan kovácsok gyártanak Zarknod piramisában, érintésed halálos lesz, és szinte bármilyen szörnnyel azonnal végezni tudsz. Persze Leah teremtményei kivételek, hiszen őket nagy általánosságban nem fogják a halálvarázslatok.