

ALANORI KRÓNICA

107. szám
2004.
november

Szerkesztői üzenet

Érdekes téma volt mostanában a játéketika. Mi számít csalásnak, bugolásnak egy internetes vagy egy levelezős játékban? Vannak játékosok, akik szerint csak ravasz csalafintaság, ha találnak egy kiskaput (ami mindig megtalálható egy éveken keresztül fejlesztett, sok százezer soros programban), és azt kihasználva jutnak komoly előnyhöz. Én biztos vagyok benne, hogy mindenki pontosan tisztában van vele, hol a határ, akkor is, ha ezt néha még saját magának se vallja be. Ezért javaslom, ha csak parányi kétséged van, hogy valami nem teljesen úgy történik, ahogy kellene, mindig kérdezz meg minket. A bugolás, csalás hosszútávon tönkreteszi a saját játékodat és másokét is, ezért van az, hogy ha valaki nem szól és lebukik, nem csak azt veszíti el, amit így szerzett. Szerencsére a játékosok többsége becsületes és szól minden probléma miatt, a segítségértéktől ezúton szeretnénk köszönetet mondani!

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A Nyugat Hadura c. regényének borítóképe, a Boros-Szik-szai művészpáros festménye látható.

Tihor Miklós

ALANORI KRÓNICA

IX. évfolyam 11. (107.) szám (2004. november) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János

Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: október 15. **A következő szám lapzárta:** november 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

EMBER ÉS GÉP

Shadowrun kiegészítő

2

ARCHETÍPUSOK

Shadowrun karakterek

4

KOMBÓK

Vámpír etnikum

10

VARÁZSLÓMESTEREK

Interjú Ádám Norberttel

16

KÁOSZKATLAN

Új HKK kiegészítő

18

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

22

VERSENYBESZÁMOLÓK

Páros verseny

24

IDEGEN VIZEKEN

HKK és a sakk

25

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ELFAJZOTT TORZSZÜLÖTTEK

2. rész

30

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki feljegyzései

34

HÍREK

Ősök Városa

37

STATISZTIKA

Ősök Városa

38

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések és játék

40

GHALLA NEWS

A TF világa

42

TÁRGYTERVEZÉS

42

TF-FEJLESZTÉSEK

43

KALANDOZÓ KALAUZ

44

BOLONDOK

50

HELYET NEM FOGLALÓ TÁRGYAK

54

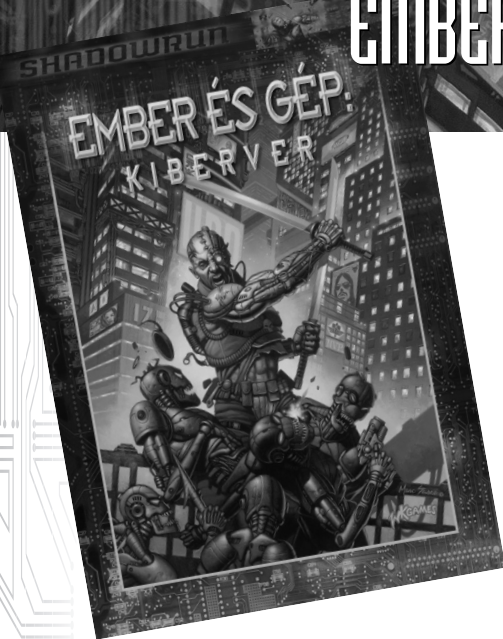
HÍREK

56

ALANORI KRÓNICA 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 ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

EMBER ÉS GÉP: KIBERVER



Az alábbiakban az *Ember és Gép: Kiberver* (eredeti címén: *Man & Machine: Cyberware*) Shadowrun 3 kiegészítőről olvashattok egy rövid bemutatót, ami alig egy hónapja került a boltokba. Az *Ember és Gép* lényegében a *Cybertechnology* és a *Shadowtech* második kiadású kiegészítők SR3-ra alakított újrakiadása rengeteg kiegészítéssel.

Az *Ember és Gép* című kiegészítő a második kiadású, beültetésekkel foglalkozó kiegészítők megreformált, átdolgozott változata, amely mellőzi elődjei tipushibáit, így nem ruházza fel misztikus jellemzőkkel a beültetéseket, és nem is próbálja egyszerű génhibának definiálni az Ébredést vagy a mágiát. A kiegészítő fő témája a kibernetika, de természetesen nem merül ki ennyiben: megismerhetjük például a biovereket, a mesterséges, génmanipulált pótszerveket, amelyek sokkal könnyebben illeszkednek az emberi szervezetbe, ráadásul hatásosabbak is, mint a legtöbb „fém”. Szerepet kapnak még a kibernetika láthatatlan segítői, a nanoidok is. Ezek a miniatűr robotok kapcsolják össze az idegpályákat a kibernetikus végpontokkal, lehetővé téve így a működőképes és kétirányú ember-gép kapcsolatot (valamint pár különlegesen konstruktív vagy destruktív alkalmazást). Természetesen a beültetések is sérülhetnek ugyanúgy, ahogy egy hús-vér szerv. A gyorsan alkalmazható szabályok olyan mértékben büntethetik a beültetésekkel rendelkező karaktereket, ahogy a mágiavesztés fenyegeti a Felébredteket. Mivel a kiegészítő elsőd-

legesen az emberi test belső működésére összpontosít, benne találhatjuk a drogokra, gyógyszerekre és mérgekre vonatkozó szabályokat, valamint az elsősegélyre, illetve a hosszabb orvosi ellátásokra vonatkozó irányelveket. Bár a kiberverek és a bioverek összeválogatásával igen ütőképes karaktereket alkothatunk, az emberi test befogadóképessége sem végtelen. A kutatók természetesen nem voltak hajlandók belenyugodni ebbe, így a kibernetika és a mágia ötvözésével létrehozták a kibermanciát, amely olyan groteszk tudomány, amilyen újszerű és fiatal.

KIBERNETIKA

A kibernetika fejezetével kezdődik a kiegészítő. A számos különálló kiberver rendszer mellett az alapkönyvben is megtalálható beültetések újabb változatai és kiegészítései is megtalálhatók. Olyan kibervereket találhatunk itt, mint például a második generációs fegyverkapcsolat, a további kiberszem és kibervilág optikák, a legújabb csonterősítések és bőrpáncélok vagy például a húzmozgató reflexek továbbfejlesztett változatai, a mozgáshuzalozás rendszerek. Szintén ebben a részben találhatjuk meg a kibervégtagokra vonatkozó irányelveket, melyek segítségével javíthatjuk a mesterséges végtagok képességeit, illetve felhasználási körüket is. Lehetőségünk nyílik részleges kibervégtagok beépítésére is, a különféle kiegészítések és opciók pedig értelmet adnak az amúgy borsos árú beültetéseknek. A széles választékban persze ára is van, sokkal könnyebb elérni a 6 pontos Esszenciakorlátot, amit a beültetések különböző minőségi fokozata segíthet elodázní. A már lassan megszokott alfaver mellett megjelennek a bétaver és deltaver minőségi fokozatok is, amelyek tovább csökkenthetik a beültetések Esszenciaköltségét, és természetesen sokkal drágábbak, mint egyszerűbb változataik. A szűkebb keretekkel rendelkezőknek a használt kiberverek jelenthetnek megoldást.

KIBERMANCIA

Előfordulhat természetesen olyan kellemetlen helyzet is, hogy mégis sikerül átlépni a bűvös Esszenciatarthát. Normális esetben a lélek ekkor elhagyja a testet, a test pedig azonnal meghal. Eppen ezt próbálja megakadályozni a kibermancia művésze. A műszaki és mágikus elemeket vegyítő folyamat lényege, hogy átverjék a lelket, és erőszakkal ejtsék foglyul a mesterségesen életben tartott testben. Mondani sem kell, hogy a kibermancia hihetetlenül veszélyes, groteszk és titkos. A folyamathoz legalább egy delta klinikára van

szükség, amiből bár kevés van, ezek mégis könnyebben megtalálhatók, mint egy mágikus csoport, amely ismeri és hajlandó véghez vinni a kibermancia mágikus rituáléját. A folyamat előnyei közé tartozik a részleges mágikus ellenállás és a hihetetlenül nagy kiberver befogadó képesség. A folyamaton átesett „szerencséseknél” azonban olyan rövid távú mellékhatásokkal kell számolniuk, mint például a folyamatosan előtörő és mindent elnyomó emlékek, az érzéketlenség és a létakarát lassú elhalványulása. A kibermanciának általában csak rövid távú mellékhatásai vannak, mivel a hosszú távú mellékhatások előbukkanásához nem él elég sokáig alanyuk – gyorsabban meghalnak a mesterséges létfenntartás meghiúsodása, rák vagy önkézők által.

BIOTECHNIKA

A mesterségesen előállított pótszervek, a bioverek, a beültetések könnyebben befogadhatóbb, hatékonyabb és jelentősen drágább kategóriájába tartoznak. Az emberi testre kifejett hatásukat jellemzi, hogy ezek a szervek még a Felébredteknek sem jelentenek akkora megrázkódtatást, mint egy kiberver. Ezek a beültetések jobb hatásokkal javítják a test képességeit mint a kiberverek, ráadásul maguktól gyógyulnak, azonban áruk és elérhetőségük is sokkal húzósbab. A bioverek túlhalmozása ellenben olyan kellemetlen mellékhatásokkal jár, mint például az immunrendszer gyengülés vagy a lassabb gyógyulás. A bioverek is két minőségi fokozatban kaphatók: hagyományos kivitelben (mint egy normális, bárki által elérhető pótszerv) és növesztett változatban, amikor a szervet a befogadó saját sejttárományából klónozzák.

NANOTECHNOLÓGIA

A baktérium nagyságú (vagy még ennél is kisebb) parányi gépezetek – a nanoidok vagy más néven nanorobotok – rengeteg új alkalmazás alapjait képezik. A technológiai ágazat fejlődése elsősorban a kibernetikai áttörésekhez társítható, de természetesen alkalmazásuk nem merül ki ennyiben. A nanoidok egyszerű építőmunkások, segítségükkel minden közbeavatkozás nélkül felépíthető akár egy komplex struktúra is. A sejtszinten végzett építés előnyei közé tartozik, hogy a nanoidokkal létrehozott anyagokban szinten sohasem fordul elő hiba vagy gyenge pont. Sejtszinten természetesen nem csak építeni, hanem rombolni is lehet. A különböző „intelligens” maróanyagok mellett kifejezetten ember-ellenes alkalmazásokra is bukkanhatunk a kiegészítőben. A nanoidok kifinomultabb változatai az emberi testben használható alkalmazások. Mivel a testben működő nanoidokat védeni kell az immunrendszertől és a testen belüli ellenséges környezettől, ezek a robotok sokkal drágábbak, mint hagyományos társaik, de segítségükkel olyan feladatok is megoldhatók, mint például bizonyos sejtek szűrése vagy akár DNS korrekciók is.

KÉMIA

Az alkalmazott kémia ismertetése során megismerkedhetünk a Shadowrun világában leggyakrabban előforduló gyógyszerekkel, drogokkal, mérgekkel, vegyszerekkel, építő-

anyagokkal és robbanószerekkel. Gyakorlatilag ez a legszélesebb kategória, amit valaha is kiegészítőben bemutatunk. Megismerkedhetünk a drogfüggőségi szabályokkal, valamint azokkal a gyakran használt vegyi anyagokkal, amelyekbe egy szerencsétlen árnyvadász a legkönnyebben belefuthat kalandjai során. Irányelveket találhatunk még vegyszerek készítésére is, így az idáig talán méltánytalanul mellőzött kémia itt találhatjuk a vegyszerek alkalmazásához feltétlenül szükséges felszereléseket (vegyszerszűrő fegyvereket), a vegyvédelmi ruhák legújabb változatait, valamint azokat a harci gépeket, amelyek ellen a hagyományos vegyvédelmik szinte semmi védelmet nem nyújtanak. A fejezet a különböző törzsi kultúrák által előszeretettel alkalmazott mágikus szerek leírásával zárul.

SEBESÜLÉS ÉS GYÓGYULÁS

A sebesülések az árnyvadász karakter életének elkerülhetetlen velejárói. Az alapkönyvben leírt szabályok mellett megjelentek a Stressz sebzésre vonatkozó szabályok, amelyek a beültetések sérüléseit modellezik le. A sérült beültetéseket természetesen javítani kell, az erre vonatkozó irányelvek is megtalálhatók a fejezetben. Az alapszabályok mellé emellett olyan kiegészítő szabályokat kapunk, mint például az eszméletvesztésre (azaz a Halálos sérülést kapó karakterek is tevékenykedhetnek még, bár elég korlátozottan), vagy a sérülések után maradó hegekre vonatkozó irányelvek. Az alapkönyvben leírt elsősegélyre és gyógyulásra vonatkozó szabályok mellett a kiegészítőben felvázolt alternatív gyógyulási szabályokat is alkalmazhatjuk, amelyek segítségével rubrikáról rubrikára gyógyulhatnak a karakterek, illetve nyomon követhetők a hosszabb felépülési folyamatok.

SEBÉSZET

A kiegészítő utolsó fejezetében megismerkedhetünk a sebzésre vonatkozó szabályokkal. Ez természetesen nem csak az orvosi jártasságokkal rendelkező karakterek számára fontos, leképezhetjük segítségükkel például a kiberverek beültetésének, javításának vagy kiműtésének folyamatát. Mindezek mellett a szadistább beállítottságú mesélők végre pontos adatokat kaphatnak a halálos stádiumban szenvedő karakterek túlélési esélyeiről. Lehetőségünk nyílik még különféle sebészeti opciók választására is, amelyek megkönnyíthetik, vagy rosszabb esetben megnehezíthetik a kiberverek mindennapi használatát.

ÖSSZEFOGLALÁS

Az Ember és Gép egy átfonott, jól összerakott kiegészítő, amely témáját tekintve ténylegesen az emberi test köré fonódik. Rengeteg hasznos információ található benne, amely korántsem csak az utcai szamuráj karakterek számára használható. Kétségtelen, hogy ezt a kiegészítőt is elsősorban a szamurájok, rigók és dekások fogják élvezni, de a többi karaktertípus számára is hasznos ötletforrássá válhat. Egy pillantást legalábbis mindenkinek megér.

ARCHETÍPUSOK

Új Shadowrun cikksorozatát indítunk az Alanori Krónikában, Archetipusok címmel. A sorozat célja, hogy játszható, kidolgozott karaktereket kapjatok kézhez, amelyeket egyaránt használhatnak játékosok és kalandmesterek. Ha valakinek nincs kedve statisztikákkal bibelődni, innen vehet kész karaktert, vagy ha egy mesélőnek hirtelen kell egy NJK, akkor a rohamosan bővülő választékunkból biztosan talál egyet. Akár gondolatébresztőnek, ötletadónak is jól jöhetnek a karakterek leírásai.

Természetesen a rovatban bárki küldhet karakterleírásokat. Rövid leírás, élettörténet, kidolgozott statisztikák, és máris viszont láthatod kedvenc hősödet az Alanori Krónika hasábjain, és a Beholder honlap (www.beholder.hu) Shadowland részlegében. Szóval várjuk a karaktereket az edrunner@freemail.hu címre érkező e-mailekhez Word formátumban csatolva.

Kezdeként a nemrég megjelent, *Élettörténetek* című írományban felvázolt csapattagok részletes statisztikáit tartalmazza.

DR. ALESSANDRO HUGHES



30 éves humán férfi, sebész és utcai doki

A csapat orvosa már korábban is az árnyakban tevékenykedett. Pitiáner drogdealerként kezdte pályafutását, amit igen gyorsan be is fejezett volna (élettörténetével együtt), ha nem sodorja a sors Razor kezei közé. Tanulmányai mellett zugdokiként kereste a kenyerét többnyire a csapat sérüléseit foltozgatva, amikor majdnem ismét véget ért pályafutása egy kelemetlen drogfüggés miatt. A csapat azóta egy kicsit komolyabban figyel rá, bár az utóbbi években állítólag megkomolyodott és családot alapított.

Jelenleg Fort Lewis egy sekélyes és igen steril lakóparkjában él feleségével és két lányával (közepes életvitelbeli körülmények között).

Test 4	Gyorsaság 4
Erő 3	Karizma 5
Intelligencia 7	Akaraterő 5
Beültetések: 2. szintű Encephalon, cerebrális fejlesztés	
Szakértelmek: 3. szintű emlékezet erősítő	
Pisztolyok 3	Etikett 4
Biotechnika (Sebészet) 6/8	
Számítógép (Kibernetika) 3/5	
Elektronika (Kibernetika) 1/3	
Tanítás 3	Tárgyalás 4
Orvostudomány 6	Kibertechológia 3
Géntechnológia 3	Nanotechnológia 3
Jog 3	Kémia 4
Utcai drogok 5	Pszichológia 3
Nyelvek: Angol 6 (Írás/Olvásás 4)	Latin 6 (Írás/Olvásás 3)
Spanyol 3 (Írás/Olvásás 1)	
Karma: 45	
Hátrányok: Könnyen „felújítható” drogfüggőség	

CARL „ZEBES” GALLAGHER



23 éves humán férfi, utcai közvetítő

Zsebes a gettóban nőtt fel, így már kiskorában tapasztalt túlélővé vált. Gyakorlatilag már az anyatejével együtt szívta magába a bűnt, így felnőttkorában sem jelent számára megrázkódtatást ezek elkövetése. Becenévét már rég kinőtte és többnyire utcai üzletemberként keresi kenyerét, azonban néha rátör a beteges kleptománia, és képtelen túrtőzteni magát.

Test 4	Gyorsaság 6
Erő 3	Karizma 3
Intelligencia 5	Akaraterő 6
Beültetések: 2. szintű gyorsított reflexek	adatjakk
fegyverkapcsolat	
Szakértelmek: Lopakodás 6	Etikett (Utcai) 3/5
Verekedés 4	Motorok 2
Pisztolyok 4	Puskák 3
Tárgyalás 4	Megfélemlítés 3
Éles fegyverek 4	Atlétika 3
Elektronika E/J 3	Pszichológia 4
Zárnyitás 4	Túlélés (Városban) 5
Menedékek (Seattle) 4	Alvilági szervezetek (Seattle) 3
JME-k 2	Zugkocsmák 2
Nyelvek: Angol 3 (Írás/Olvásás 2)	Utcai szargon 4
Karma: 19	
Hátrányok: Időként előtörő beteges kleptománia	



20 éves troll nő, bicskás

Gyermekkorá hasonlított Zsebeséhez azzal a különbséggel, hogy Angyal elsősorban alamizsnából élt, és csak nagyritkán kényszerült zsebtolvajlásra. Ártatlan koszos pofija még a legkeményebb céges szíveket is megenyhítette pár nujen erejéig. Ha ez így folytatódott volna, akkor Angyal a gettó nem-annyira legális „szórakoztató iparában” találhatta volna magát, azonban szerencséjére (vagy szerencsétlenségére?) pubertás korában trollá goblinizálódott. A törekény szépség teljesen visszajára fordult, bár Angyal nagyon is örül ennek. „Koszos pofija” mostanra inkább félelmet és nem szánalmat ébreszt a cégesekben, mégpedig nem véletlenül: Angyal goblinizálódása óta edzi magát egyre erősebbre és erősebbre. Mostanra Angyal ijesztő harci potenciál tulajdonosává vált, és bár kicsit „lelassult”, azért még félelmetes ellenfél.

Test 9	Gyorsaság 4
Erő 8	Karizma 4
Intelligencia 2	Akaraterő 5
Beültetések: 1. szintű huzalozott reflex	fegyverkapcsolat
Szakértelmek: Lopakodás 3	Etikett (Utcai) 1/3
Verekedés 5	Géppisztolyok 3
Puskák 4	Megfélemlítés 5
Éles fegyverek 3	Atlétika 2
Szálfegyverek 2	Túlélés (Városban) 4
Menedékek (Seattle) 4	
Nyelvek: Angol 1	Utcai zsargon 3
Karma: 23	

Hátrányok: Nehezen kommunikál olyanokkal, akik nem értik az utcai zsargont, anabolikus szteroid függőség



31 éves temetőlőderc (férfi)

Razor gyermekkorát szigorú katonai neveltetése töltötte ki, így gyermekkori élményei is erre korlátozódtak. Élete nagy részét a UCAS seregének gondolkodó eszközeként töltötte, így amikor ki kellett szakadnia a kötelékből, könnyen helyezkedett el az árnyéletben. A szerencsétlen szakadásra akkor került sor, amikor egy balszerencsés városi bevetés során Razort és kisebb csapatát megsemmisített egy temetőlőderc csapat. Csak ketten éltek túl az akciót, ám mindketten megfertőződtek a HHMVV temetőlődercek által terjesztett Krieger törzsével, így ők maguk is szép lassan elkezdtek átalakulni. Razor társa képtelen volt elfogadni aényt, így nem sokkal ezután öngyilkos lett. Razorbán azonban nagyobb volt a túlélési ösztön, és inkább megpróbált harcolni a folyamat ellen.

Razor fő vágya, hogy visszakérülhessen kötelékébe, ám jól tudja, hogy amíg ebben az állapotában van, ő is csak egy agyatlan ellenségnek számít a UCAS szemében.

Test 8	Gyorsaság 5
Erő 6	Karizma 2
Intelligencia 4	Akaraterő 5
Beültetések: kerámia csonterősítés	Etikett 3
Szakértelmek: Lopakodás 4	Autók 2
Verekedés 4	Rohampuskák 5
Pisztolyok 5	Éles fegyverek 3
Megfélemlítés 2	Búvárkodás 2
Atlétika 4	Elektronika É/J 3
Robbantás 4	Hadászati ismeretek 4
Túlélés (Vadonban) 3	Összeesküvés elméletek 3
Paralányek ismerete 3	
Kisegyes taktika 4	
Angol 6 (Írás/Olvásás) 3	
Nyelvek:	
Karma: 41	
Hátrányok: Napfény allergia (enyhe), érzékeny immunrendszer, étkezési követelmény (nyers hús), paranoia	
Előnyök: Immunitás a VITAS minden formájával szemben, kettős természet, fejlett szaglás és hallás	



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. DECEMBER 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 LEHETŐSÉGEK 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 JÁTEKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETTS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

Karácsonyi akciónként látogasd meg weboldalunkat, vagy keresd telefonos ügyfélszolgálatunkat.

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), jutalom-pontokat kapsz. Az összegyűjtött pontokat beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket vásárolhatsz ajándéknak, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele, hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért **DUPLA** pontot kapsz!

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Sötét Kor	10	90	990
Esthar császárság	10	90	990
Ébredés	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratórium	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Éjfatty seregek	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	15	110	1400	1130
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Vénév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	14	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	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450

RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	50	990	500
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könnye	16	120	1520	1200

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Részború legendája				
Nagyrabcsúlt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsúlyom Karma	17	170	1620	1450

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ÖSÖK VÁROSA				
Harby Rian: Rüvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jégheideg éj	11	60	1050	600
Harby Rian: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszómája	17	170	1620	1450

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Először	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptólás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosteratu	10	750	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550

EARTHDOWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérő emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jósolat	10	50	990	500

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

IAN WATSON KÖNYVE				
Az Úr világa	17	170	1620	1450

J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

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

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700

JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számužott herceg I.	20	200	1900	1700
A számužott herceg II.	20	200	1900	1700

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedáasz 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: Reklamhadjárat	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 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. 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
Anne Rice: A testtolvaj meséje	12		2850	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

KALANDOR KIADÓ

Szélesi Sándor: Vadászak vadása	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tünderősvény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarói	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ

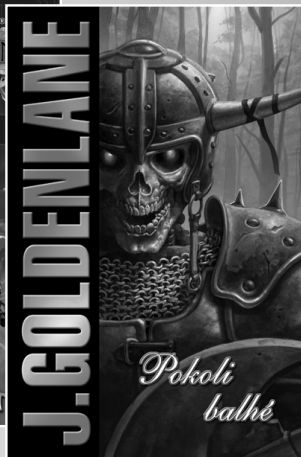
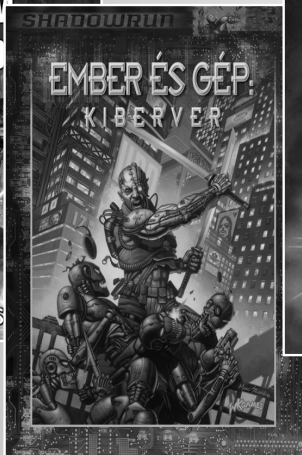
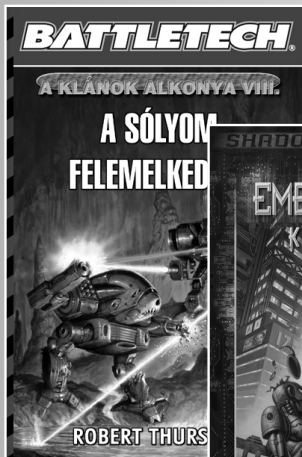
Álmodók	4		1400	1300
---------	---	--	------	------

A DELTA VISION 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. Danksy: 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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özevegek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevegek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevegek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Álodozatok (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petricha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szeitita (Vampire)	6		1800	1600
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: Halálbrígd	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó eród (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 Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
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
Elanie Cunningham: Örökséget	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	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
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
T. H. Lain: Az élő halott	4	1420	1270		Szerepjáték szabálykönyvek				
T. H. Lain: Nerull esküje	4	1420	1270		D&D 3. kiadás Játékosok könyve	20	700	5700	5100
David Gemmel: Árnyjáró	4	1420	1270		D&D 3. kiadás Mesélők könyve	20	700	6560	5870
David Gemmel: A farkas birodalma	6	1510	1350		D&D 3. kiadás Szörnyek könyve	20	700	6560	5870
David Gemmel: Árnyak hőse	6	1600	1440		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
David Gemmel: Haláljáró legendája	6	1800	1600		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4	1420	1270		A hit védelmezői	8		2370	2120
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6	1510	1350		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
Andrew Bates: Holtak földje	6	1510	1350		D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6	1800	1600		Vér és varázs	8		2370	2120
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4	1420	1270		Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4	1420	1270		Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4	1420	1270		Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Martin Delrio: A menny csöndje	4	1420	1270		Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6	1510	1350		Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6	1800	1600		Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Thomas M. Reid: Lázadás	6	1700	1520		Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Richard Baker: Elkárhozás	6	1800	1600		Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Carl Bowen: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
A vámpír	4	1130	1010		Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
A bíró	4	1130	1010		Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
A vérfarkas	4	1040	930		Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Az ítélhető	4	1130	1010		Gyűrűk Ura				
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
A mágus	4	1230	1100		Középfölde térképei	6		1890	1690
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					A harag műhelye				
A hóhér	4	1320	1180		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)	6	1510	1350		Fénytelen citadella				
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6	1600	1440		D&D kalandmodul	4		1420	1270
R. A. Salvatore: pap ciklus					Kard és ököl				
Kantáta	4	1040	930		D&D kalandmodul	8		2370	2120
Shilmista árnyai	4	1040	930		Kövek körében				
Éjmaszkok	4	1040	930		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az elesett erőd	4	1130	1010		Az Éjkarom-torony szíve				
A káosz átka	4	1130	1010		D&D kalandmodul	4		1420	1270
Legend of the Five Rings					7 tenger szerepjáték	20		5600	5000
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930		7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
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						



KOMBÓK

VÁMPÍR ETNIKUM

ELŐSZÓKÉNT

Sziasztok kedves olvasók! A kombós cikk címe, mint általában, most is mindent elárul. Azt hiszem, senki nem fog meglepődni, ha azt mondom, hogy egy fekete vámpír pakli összeállítását fogok most nektek leírni. Igen, ez egy olyan jellegű horda, ami sunnyogó módon laposkúszásban halad felfelé. Nem hallani róla, nem hivalkodik, de mégis van, és mégis mozog a Föld. Nem mondanám, hogy nem okozhat meglepetést, mert nekem is okozott. Egy olyan pakliról van szó, ami nem igazán szerepel versenyen, de ennek nem az az oka, mert gyenge volna, hanem az, hogy a versenyjátékosoknak kialakult egyfajta stílusa, és ezt nem jellemzi az etnikum. A stílusokhoz visszatérve, a főbb irányokat a kontroll, a kombó és az egyéb kategória alkotja, ahova néha bejuthat egy-két új összeállítás. Elképzelhetőnek tartom, hogy lassacskán a vérszívó horda is felküzdje magát az egyéb kategóriába, ahogyan a kalandozók is tették. Egy gyors deckről van szó, ami záros határidőn belül, esetleg a harmadik körben határozott sújtást mérhet ellenfelünkre. Ezek az olcsón, már-már szinte ingyen jövő lények szeretik az ellenfelem vérét szívni, mert hát miről is van szó: én sebzek, ő sérül, én gyógyulok... Ha így működik játék során is, mint a papíron, akkor egy boldog horda, boldog irányítója leszek. Lássuk, mit is kell tennem, hogy a játék végén többször mosolyogjak, mint zokogjak! Ha valaki paklit akar összerakni egy adott koncepcióhoz, érdemes alaposan utánanéznie, hogy miket érdemes berakni. Kéves olyan gyűjtemény van, ahol minden lap megtalálható, ezért ajánlom a neten megtalálható Beholder oldalát. Ott minden lapra rákereshetsz, és mivel még csak 1998-óta játszom, így én is korlátozott lapismerettel rendelkezem, ezért én is kerestem. A vérszívók egyébként is az a faj, amelyik nem robbant még be a köztudatba. Lásuk csak, a leltárnál milyen lapok jöhetnek szóba, ha a beholder.hu-ra klikke-

lünk. A lista egyben már a pakli leírása is, ezért lapelemzésszerűen taglalom a lapokat, amik bejutnak, illetve elmondom a kiesők okát. A lapkereső a vámpír szóra az alábbi, ezzel kapcsolatos lapokat dobja ki:

JÖJJÖN A PAKLI LEÍRÁSA

Az első lap, az *Autentikus vámpír*. Ez a lap még a Hőskorszak idején jelent meg. Ebből sajnos adódik, hogy jó eséllyel nem jut be a TOP TEN-be. Régi lapról van szó, ami a maga idejében elképzelhető jelenség volt egy pakliban, de mára sajnos megöregedett. Drágán jön, ami ugyan még nem nagy hátrány, de a képességei sem meggyőzőek, ezért ezt a lapot át is lépném a pakli leírásánál. A következő lap, a *Vámpír őrszem*. Na ez a lap már megjárja! Nem tűnik egy brutális lénynek, nem is az általa kiosztott pofonokkal fogom megnyerni a játékot, de minden lénynek meg van a maga feladata, és az övé a *Kripta* felépítése, ami jelentős előnyhöz juttathat. Ha az épületet felhúzza, mehet a levesbe. Nincs rá szükségem, de persze vannak még alternatívák, amelyeknél jól jöhet, pár sor múlva még visszatérek rá. Most azonban a következő versenyző rajtol, és ő a *Vámpír sámán*. Ez a lény olcsó lehozatalt biztosít, hiszen kettőért bármilyen vámpírt ledobhatok, counter képességet rejt magában, ami-



vel a vérszívóimat védem, és ennyi azt hiszem elegendő is ahhoz, hogy bevegjük őt is a bandába. A következő jelölt egy bűbáj, a *Vámpír mágia*. Ez a lap a lényeim sebzése után sebez ellenfeleimen, rajtam pedig, gyógyít. Mind ennek ellenére, mégsem érzem, hogy nélkülözhetetlen lenne a paklimba. Ha van főlössleges három varázspontom, akkor rosszul húztam, és nem erre a lapra vágyom. Lesz még lap, ami biztosabban gyógyít rajtam, de ez egyébként sem lényeges a paklimba. Át is ugranék egy fantáziadús ifjú reménységre, a *Vámpíreledelre*. Ez a lap, a vámpírjaim után erőforrást biztosít a számomra, ezért itt már vissza is térnék, a *Vámpír őrszemre*. Nem baj, ha egy esetleges kőrrel tovább marad, úgymond fölöslegesen, mert ő is bele fog tartozni a minden vámpíromba, akik után húzhatok egy lapot. Most értem el arra a pontra, amivel a paklik leírását szoktam kezdeni. Lássuk tehát a követőmet. Az *első vámpír*, az a lap, ami az elsődleges erőforrást biztosítja számomra. Egy VP-vel kevesebb a vámpírjaim idézési költsége, és már a nullaért egyet lövök sem hatja meg őket. Azoknak az embereknek, akik pedig szeretnék az esetleges sebzéseket visszagyógyulni, szintén ebben a lapban rejlik a lehetőség, mert gyógyulás nem nagyon fog férni a pakliba. Ez a lap is magáért beszél, ezért tovább lépek, egészen a *Vámpír nagyúr*ig. Olcsón nagy per nagy lény, aminek van egy lassúsági hátránya, viszont nem cserélhet gazdát. A követőm mellett egyért, öt per hat, tehát belefér egy kis hátrány, ami hamar lecsökkenhet. Nem magától érthető ugyan, de én javasolom, a későbbiekben ezt is külön taglalom. Ami viszont teljesen egyértelmű, az a *Vámpírbébi*. Egyért kettő per kettes lény, ami kettőt sebez rajtam, amikor felkel, viszont ne felejtjük el a követőnket, ami ebből már vissza is gyógyít egy ÉP-t. Ha már üt, akkor nem sebződtem. Ha hozok még lényt, ami persze vámpír lesz, akkor már nem is sebez. Jó kis gyors lény. Lássuk a következőt, a *Szubrealis vámpírt*. Nem ez a lap lesz a paklim gerincét alkotó táp. Mondjuk úgy, hogy nem használnám, persze mivel én hordaszerűen sebez, lehet, hogy a középjátékban elegendő lenne az ÉP veszteség, amivel a lopása jár, de mégsem ajánlom. A következő lapot viszont abszolút nem ajánlom, ami a *Megtért vámpír*. Színe miatt sem illik a képbe, de a képességei sem erre a pályára készítetik, valamint az életpont/sebzéspont aránya sem a megfelelő. Ez egy jó lény, de nem a vámpír horda élén fog harcolni. Ne is fecséreljük tovább a szót, lépünk a követ-



kező lapra, a *Vámpír törre*. Na erről sem szeretnék hosszasan beszélni, mivel a gyógyuló lapom ennél biztosabb, ezért azt hiszem, nem kell megmagyaráznom, miért is hagyom ezt a lapot is az „indultak még” kategóriában. A következő lap a *Vámpírszobor*. Nem tartom jó lapnak, ezért őt sem ajánlom. Nem hiszem, hogy lenne neki hely a pakliban, de elképzelhető, hogy egy esetleges aprócska rést betöltsön. A *vámpírok éjszakája* a soron következő, amire többen hurrognak, de én mégis elképzelhetőnek tartom, hogy jól jöhet. Az ok az, hogy nem csak többet sebezhetek, ami három ütő vámpír esetén plusz hatot jelent, hanem esetleg meg is védhetem a lényeimet egy pofozkodás esetén, aminek kérdéses lehet a kimenetele. Ne döntsünk elhamarkodottan! Lehet, hogy ez a lap hoz szerencsét. A *vámpír csókja* a soron következő. Ha az előző lappal akarnám összehasonlítani, azt mondanám, azzal két lény esetén jobban járok. Nincs rá szükség, az előbbi jobb, és többféle felhasználása lehetséges. Ez a lap sem illik ide, de ez befér, ha nincs elegendő lap. Ismét elértünk egy alaplaphoz, ami a *Mentális vámpír*. Amikor őt hozom, akkor már négyért kettő per hármas lény egyes regenerálódással, ami két ütés után visszahozta az árát, utána pedig, egy újabb erőforrás. A lények nehezen ütik le, és nem kérdéses, hogy ő is helyezett lesz. Amikor megláttam ezt a lapot, nekem a kedvenceim közé ugrott azonnal. Nagyon jól használható sok mindennel. A következő lapot nem szívesen minősítem, mert régen nagy kedvencem volt, és néha már-már azt hittem, hogy újra feléled, de az evolúció őt is a középkorban hagyta, azóta pedig sokat fejlődött a technika. Sajnálattal mondom, de csak akkor fér be a *Vámpír Lord*, ha nincs jobb helyette. Ilyen lap például a *Smaragd vámpír*. Olcsóbb, mérgezése is van, nagyobb is üt. A hátránya nem érint túl fájdalmasan, mi-



vel nem hat körön keresztül akarok vele pofozkodni, ő már beleváló gyerek, mármint a pakliba. A következő vámpírokhoz kapcsolódó lap a *Vérszívó*. Őt csak a sidebar ajánlom. A verseny milyensége meghatározhatja persze, hogy esetleg alapról használjam, ha például arra számítok, hogy sok kontroll lényt kell majd elcsábítanom, akkor alap, de nem mindenféleképpen. A következő lap viszont alap lap. *Loachlan* magában négyért egy kettő per hármast lény, de most hordáról van szó, ami-ben gyakran tízet üt. Mellette szól, hogy az esetleges kárba menő *Vámpír őrszem* is hasznosítja +2/+2 formájában. Ha ez a lap nem is, de a következő mindenképpen határozott befutó, a *Kripta*. Nem a lénytermelő képessége a fontos, persze az is lehet, hogy még hasznos lesz a játék során, de ami a lény, hogy egy vámpírt költség nélkül ledobok, ami lehet ici-picitől gigászi méretekig akármeckora. Ha az első körben tudok nyitni egy *Vámpír őrszemmel*, akkor a második körben már érdekes vámpírarzenál jöhet. Ez a két lap nagyon jó kezdést biztosíthat. A hordám erejét a leginkább a következő lény biztosítja, az *Őstestvér*. Neki elég a harmadik körben jönnie, hiszen akkor már jó eséllyel tud magán kívül másnak is +1/+1-et adni. A mágikus támadása és védekezése is jelentős előnynek tudható be. Finom kis lényecske, amit még célozni is drága, és körülményes. A következő lappal sokáig hadilábon álltam. Nem tudtam eldönteni, hogy használható-e, vagy sem. A játékok során kiderült, hogy igen. A *Vérivók* egy olyan bűbáj, amire jó eséllyel nem tud az ellenfél reagálni, és ez egy olyan „Ősi szövetség, amely miatt még a mai napig jelen vannak ezek a szentségtelen élőholtak.” Ez mindent elmond. *Polongra* már csak a régi játékosok emlékeztethetnek. Nekem az első lapom volt, amit vettem. Akkoriban még nem volt jellemző a lények beépített képességei, amivel

ellenségeiket lőtték halomra. Sajnos az évek során már ő sem szükséges a pakliba. Hasonlóakat tudok elmondani a következő lényről, *Doorwaltról*. Sajnos ő „Klasszikus vámpír! A karó, fokhagyma, szenteltvíz, mind működnek ellene.” Tehát nem tartozik a kiváltságosak közé, de elképzelhető, ha nincs elegendő lényem, mégis berakom, mert azért használható. Sokkal kiváltságosabb és használhatóbb, az *Árnytestvér*. A mágikus támadás ugyan hiányzik róla, de a képessége sok bosszúságot okozhat ellenfelemnek. Kissé hasonlít a *Mentális vámpírhoz*, csak ő gyógyítja a sereget, így védi magát, és társait, a kiosztott sebzésponthoz. Jöjjön most egy kis gyűjtő hasznosító lap. Ez a lap is

illik a pakliba, mert alapról ötért jön, de ez gyakran kettő, és reagálni is drágább rá. A lap, ami két élőholtat visszahoz az életbe, és a játékba rakja őket, az *Animáció*. Egy újabb fölösleges laphoz értünk a listán, ez a *Halálbáró*. Ötért öt per egyes lény. Ha nem lenne csak öt-féle vámpírom, akkor sem raknám be a pakliba, hogy több lényem legyen, mint egyéb lap. Mert ugye a hordalag legújabb pakliban ez nem árt. Hasonló lap, a *Drud*. Vámpír pakliban, egy szinte lehozhatatlan vámpír. Kalandozót kellene neki áldozni, amit keveset használhat a vámpír deck, és azt sem azért, hogy ő jól lakhasson. A következő lény már ismét elképzelhető. A *Sötét árny* egy potenciális lehetőség. Lerepettem kettő per háromba, persze ötért, aztán átalakítom, ahogy nekem tetszik kettő per négyre, vagy egy per ötre. Határozottan szükséges viszont, a *Halál fia*. Nem szükséges a leheletét az egekig erősíteni, de nem árt, ha fúj hármast-négyet. Kipróbálás szintjén ajánlom *Alex Vampirssont*. Nem fog beférni a verseny pakliba, de tetszik a képessége, és jó a rajza. Rá is kevesen emlékezhetnek. A vámpír címszó alatt ezeket a lapokat dobta ki a lapkereső. Mondhatni nem kevés. Egy lap azonban még hiányzik. Mivel ez új, ezért még nem szerepel a lapkeresőben. Az *Eszenciavámpírról* van szó. Bevallom őszintén, ő adta az ötletet, hogy most a vámpírok seregét tálaljam elétek. Kijátszásakor sebez átlagosan négyet-ötöt, és ez a játék közepén már általában elég. Mivel lényről van szó, ezért a biztosabb sebzések közé tartozik, legalábbis kevesebb counter van ellene. Mikor még elkezdtük tesztelni, kissé gyengébb volt. Amolyan tipikus, ha kalapácsot adsz a kezébe, mindent szögnek néz lény volt. Később megváltozott bili borítgatóra, és most már odafigyel, hogy csak az ellenfelem irányába borítsa a bili. Így egy kifejezetten jó lénynek tar-

tom, amit nem csak vámpírok között használnék. Néhány lapot még felsorolnék, amit elképzelhetőnek tartok a pakliba. Ilyen például a *Nekromanta lord*. *Őstestvér* mellett még egy lap, ami +1/+1-et adhat a lényeimnek. *Koporsó*, ami felgyógyítja a lényeimet, illetve megtisztítja őket a szükségtelen jelzőktől. *Élőholt rituálé*, ami be-sebzi ellenfelemet, ha átúthetetlen őrsposztot alakít ki. *Hullaféreg*, amit nem kell megmagyaráznom. Hatalmas lényeket tud csinálni, egy-két kör alatt. És utoljára, de nem utolsó sorban: a *Zombi mester*, hiszen olcsó élőholtakkal játszom, és húzni mindig jó. Mivel minden lapot felsoroltam, amit a net, a témában dobott, és a saját elképzeléseimet is, ezért jöhet a szelektálás, és a játéksztílus részletezése. A fentiek alapján a bekerült lapok már meg is vannak magyarázva. Nem lesznek nagy meglepetések.

SZELEKTÁLÁS

A paklim java részt lényekből áll, mint általában minden horda. Az eltérés az, hogy nem veszem figyelembe az idézési költségüket. Az első lény a kombó részt erősíti, a *Vámpír őrszem*. Ehhez rögtön kapcsolódik a *Kripta*. Még az ütős lények előtt megemlíteném a *Vámpír sámánt*. Neki is nagyhasznát vehetem, annak ellenére, hogy nem ő fogja megölni az ellenfelemet. Amit egy első körös *Kripta* után akarok hozni, az a *Mentális vámpír*. Közvetlenül az ütése után kell hozni a *Vámpír eledelt*, ami a még ott lévő *Vámpír őrszemre* is áldozódik, így a kör végén kettőt húzok. Ha nem ez a kezdésem, akkor örülök egy *Vámpír bébinek* is. Ha ezzel kezdek, akkor jó lenne ledobni a másodikban, mondjuk két *Vámpír nagyurat*. Mivel magában lassú, ezért egy még nem részletezett lapot társítanék mellé, a *Köpcösövet*. Gyorsan leköpködhettek róla a jelzőket és könnyen kirakhatjuk, mivel minden vámpír tud KF-elni. Megemlíteném, hogy a *Mentális vámpírral* is jó köpködni ingyen. Az is kellemes, ha hozok két nagyurat, a másodikban húzok *Kriptát*, majd a harmadikban jön mentális a csövél. Van néhány kombináció, ami jól jöhet. Gyorsításnak megjárja, egy *A vámpírok éjszakája*, ami ha az ütőlények között elhelyezkedő *Mentális* is üt, akkor ingyen van, sőt... Még az ütések növelve jöhet a berepülő pilóta *Őstestvér*. A +1/+1 mindig jól jön. A mentális öcsikéje, az *Árnytestvér* is jó szolgálatot tehet, mivel előfordulhat, hogy sebző varázslattal, hatással, vagy a közönséges módon, egy lénnel akarják majd leszedni a lényeimet. Ha már itt tar-

tunk, a védelemnél sorolnám fel a *Vérivókat* is. Általában azonnali, vagy búbáj típust érdemes neki megnevezni. A hosszú harcok határain túl, elképzelhetőek veszteségek. Ezeket kompenzálnám az *Animációval*. Mivel már van elég vámpírom, ezért nem fog egymagában árválkodni *Loachlan* sem. Általában ő sem üt kicsit. Fontos lesz még a *halálfia* is. Vannak feladatok, amit csak ő tud megoldani.

Ez a paklim apraja-nagyja, tehát az összeállításakor azt hiszem mindent megtettem, az optimális húzás lehetővé tétele érdekében. Lényeges, hogy a pakli ne legyen több mint 45 lap, mivel az rontaná az esélyeimet. Vannak lapok, amit az elején szeretnék mindenféleképpen behúzni, ilyenek az őrszem, a bébi, a nagyúr, a mentális, és a cső, de persze az eledel is.

Látható, hogy ezúttal nem raktam be az általában védelem alapját alkotó countereket. Sajnos ezek most a side-ba szorultak. Kénytelen leszek bepakolni négyféle lapot, amivel esetleg tudok reagálni egy kombó pakli ellen. A kontroll annyiban nem vészes, hogy lassabb. Ha minden lényemet leszedi, még mindig fel tudok állni. Nem szabad a játék során Hübele Balázs módjára azonnal kipakolni. Sokszor lassabbra kell venni a figurát, a hatékonyabb ölés érdekében. A pakli nem túl VP igényes, ezért termelés nem kell bele, csak imádkozunk, hogy a kombót behúzzuk az elején, és akkor nem lesz baj! Azok a lapok, amiket az elején felsoroltam, és nem kerültek be, azért használhatóak. Van például a *Smaragd vámpír*, ami csak azért nincs benne alpból, mert így jöttek kézre a lapok, de más játékos lehet, hogy őt részesítette volna előnyben más lappal szemben, és úgy is jó a pakli, sőt néhány esetben, talán még jobb is. Ha sokat játszik az ember ezzel a paklival, hamar ráérez, hogy mik a cserélhető lapok, és a stratégia is aránylag egyszerű. Látható-



lag egyszínű versenyre raktam össze a paklit, de más versenyre is elképzelhető némi módosítással. A pakliról nem mesélnék tovább, viszont a side még egy felfedezésre váró sziget.

SIDE

Mivel a paklimba, most is csak négyféle counter fér bele, ezért meg kell találnom a legjobbakat. Ez az egyszínűn *A hatalom torzulása*. Mindenek felett fekete színben ő viszi a pálmát. Mivel a paklim képes egy kör alatt váratlanul tíz, esetleg tizenöt sebészpontot elérni, ezért olyan counter is jó, ami csak az adott körre kapcsolja ki ellenfelem varázslatát. Ennek tudatában a legjobb a *Majd legközelebb*. Ez a lap jóformán megjelenése óta a legértékesebb lapok közé sorolható, és persze nem véletlenül. Mivel a lehetőségeim korlátozottak, ezért egy más versenyen nem túl gyakori lapot is felsorolok a reakció részlegen, ami viszont ebbe az összeállításba jól működhet. Ez a lap a *Morgan mágiája*. Biztos sokan nem értenek vele egyet, de néha kifejezetten jól jöhet, esetleg egy asztalpusztítás megakadályozására. Kevesebb hátránnyal rendelkezik *A xirnoxok átka*. Fekete színekből ezek

a legjobb counterek. Persze nem varázslatok ellen még ajánlom a *Leanthil trükkjét*. Sokszor okozhat ellenfelemnek meglepetést. Mivel mindig nagy divat a gyűjtő használata, ezért szükségesnek tartok néhány *Alaptalan reményt* és *Fekete lyukat*. Mivel egyre többen játszanak szívatós tárgyakkal, mint például *Ősi béklyó*, ezért javaslom a *Karacs* használatát, de univerzális megfontolásból javaslom még az *Élőholt mágust* is. Lényegében ezekből a lapokból áll össze a side. Nem mondhatnám, hogy bármilyen paklira nagyon rákészültem volna, azt a verseny előtti játékokból lehet. Ez a side egy általánosságokban felépített pakli általánosságokban felépített cserelapjai. A versenykörnyezet ezt sokban módosíthatja.

Remélem sikerült a tetszések elnyerni a Vérszívóhordammal. Ez ismét egy könnyen emészthető összeállítás, amivel vidám játékokat lehet játszani. Nem túl bonyolult, de mégis jól játszható. Zárnám most soraimat, és mint mindig, most is: mindenkinek kellemes játékot és sikeres versenyt kívánok!

Holman Gábor r. törm.

A PAKLI:

Szabálylap: nem ajánlott
Követő: Az első vámpír

- 3 Vámpír őrszem
- 2 Kripta
- 3 Vámpír sámán
- 3 Mentális vámpír
- 3 Vámpír bébi
- 3 Vámpír nagyrúr
- 3 Köpöcső
- 2 A vámpírok éjszakája
- 3 Őstestvér
- 3 Árnytestvér
- 3 Vérivök
- 2 Animáció
- 2 Loachlan
- 2 A halálfia
- 3 Vámpír sámán
- 3 Vámpír eledel
- 2 Eszenciavámpír

A SIDE:

- 3 A hatalom torzulása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Morgan mágiája
- 2 A xirnoxok átka
- 3 Leanthil trükkje
- 3 Alaptalan remény
- 2 Fekete lyuk
- 3 Karacs
- 3 Élőholt mágus



ABYSS KLUB

MEGNYÍLT!!!

és kártya szaküzlet.

VÉTEL-ELADÁS!

**Rendkívül széles HKK választék,
több ezer fajta lap!**

**Fantasy könyvek, dobókockák és
egyéb kellékek!**

**Ingyenes klubtagsági, ami rendkívüli
kedvezményekre jogosít!**

**Segítségnyújtás és tanácsadás a HKK
legjobbaitól!**

**Tágas, hangulatos, kényelmes
klubhelyiség, büfével!**

**Budapest, VII.
Cserhát u. 4.**

**H-P: 11-18
SZ: 10-15-ig**

**Tel.: 342-3870
www.abyss-klub.hu**



Varázslómesterek - Ádám Norbert

Melyikünk ne szeretne híres lenni, valamiben a legjobbak közé tartozni? A HKK-ban is, mint a legtöbb sportban, ahol versenyezni lehet, kialakul a legjobbak mezejnye, az igazi profiké, akik a komoly versenyeket nyerik, és nevük ismert a Hatalom Kártyáit rendszeresen játékosok körében. Közülük mutatunk be néhányat Varázslómesterek című sorozatunkban.

Mai interjúalanyom Ádám Norbert, az idei Nemzeti Bajnokság győztese, miskolci játékos, aki mostanában más profi versenyeken is kiválóan szerepel, s úgy tűnik, mostanra ért be igazán HKK játéka.

– Először is áruld el, mikor születtél, mivel foglalkozol?

– '83-ban születtem, érettségi utáni szakmai képzésen veszek részt, vagyis tanulok.

– Mikor és hogyan kezdted el HKK-zni?

– 1997-ben, a Létsíkok kiegészítő idején. Nyolcadikos koromban láttam lapokat, megkérdeztem, hol lehet ilyet venni, azután egy barátommal elkezdtünk játszani. Rá 2-3 évre nyertem Miskolcon először versenyt, aztán sokat jártam Kelet-Magyarországon versenyekre.

– Emlékszel-e, hogy milyen paklijaid voltak még a baráti játék idején?

– Először „minden, ami jó” típusú, meg tüzes pakli (*Tűz létsík, Darkseid + Dupla szintlépés, Tűz-elementál*, ilyenek).

– A korai versenyeidet fel tudod idézni?

– Az első verseny, amit megnyertem, „Áprilisi boldogságok” volt, be kellett adni egy csomó lapot, és amit véletlenszerűen kisorsoltak, abból kellett játszani. De akkor még engem ott tanítgattak az ellenfeleim... Ezután olyan három hónappal már kezdtem vidéki versenyeket nyerni, jártam Debrecenbe, Nyíregyházára, Egerbe, Ceglédre, meg a pesti amatőrbe. Beholderes profi versenyen még eddig negyediknél jobb helyezést nem is értem el. (A Nemzetin viszont remekül szerepelt, lásd a beszámolót a szeptemberi Krónikában, illetve azóta már nyert Beholderes hagyományos versenyt is – a szerk.)

– Vannak-e kedvenc paklijaid, amikkel igazán szeretsz játszani?

– Egyértelműen az épületes. Már nagyon régóta próbálgatom, szerintem az idők során, ahogy változtak a lapok, több százféle ilyet készítettem. Régen még *A gépezetre* alapozó volt, aztán meg sok szörnykomponenses, *A pénz szentélye*, mindig alakul. Tiltott mágián jellemzően ezzel indulok.

– Tudsz olyan paklit mondani, amivel nem szívesen játszol?

– Nem igazán, mindenfélét szeretek. Nem csak versenyző vagyok, hobbi szinten is kártyázom, nemrég varkaudasos paklival mókáztam. Kontrollal, galetkivel, kombóval, mindennel elindulok, ami épp tetszik. Annyira nem szimpatikusak a counterrel telenyomott kontroll paklik, de azért nagy gondom ezekkel sincs.

– Akad-e kedvenc lapod, akár kinézetre, akár használatra vonatkozóan?

– Kinézetre *Haarkon* és a *Zangrozi módszer*, meg az *Orzag bilincse*. Használat szempontjából az *Idegösszeomlás*, amikor kiadták, azt meg a *Mé-onech fűrkészt* egyből kinéztem magamnak, elneveztem őket legjobb gyakori lapnak. *Magzatos* kombót is fejlesztettem az *Idegösszeomláshoz*. Ja, és *Rundhal*, a *gyűjtőgető*! Azt most nagyon szeretem, jó egy csomó pakliba, tárgyasba, épületesbe, kalandozásba.

– Mit gondolsz, egy vidéki játékos nagy hátrányban van a pestiekhez képest, esetleg előnyben is lehet valamilyen szempontból?

– Jelentős hátrányban. Például most Miskolcon nem nagyon találak olyan profi játékost, akivel tesztelhetnék. Régebben Sarkadi Zsolttal lehetett, de mostanában nemigen van kivel. Meg a távolság is: a legerősebb versenyek a pesti Beholderesek. Én tulajdonképpen apukámnak köszönhetem, hogy HKK versenyző vagyok, mivel ő a Volánnál dolgozik, és nekem ingyen van a busz. Emiatt tudok eljárni sok vidéki és pesti versenyre, amúgy igen drága lenne. Egy verseny így is elviszi az egész napot, ha szerencsém van, hazaérek este nyolcra.

– Miskolcon vannak versenyek, te szervezed őket? És milyen a HKK élet?

– Változó, versenyeket tartunk rendszeresen, egy tisztességes boltunk is van. Alapítottunk már lassan egy éve egy klubot, a Szinva-park második emeletén van egy mozi, meg étkezdék, ott van sok asztal, és ott játszunk, pénteken háromtól meg vasárnap háromtól. Sokan csak bejönnek cserélgetni, de házi versenyeket is tartunk. A helyi bolt támogat minket, ott van laponkénti árusítás is. Mostanában (az Ébredés óta) kicsit fellendült az élet. A versenyeken sokszor én is játszom, a vizsgázott bírónk pedig Négyesi Dénes.

– Hogy élted meg ezt a Nemzeti Bajnokságot? Gondoltad-e, hogy akár meg is nyerheted?

– Az első napi paklit sejtettem, hogy jó, az rendezsen ki volt tesztelve, de a második napira már rájöttem, hogy nem az igazi, csak nem volt kedvem hazamenni Miskolcra kicserélni. Azt mindenképp jó előjelnek tartottam, hogy pénteken, a születésnapomon kezdődött a Nemzeti.

– A harmadik napon a mérgezős koncepció drafrolása előre elhatározott dolog volt, vagy csak úgy jött menet közben?

– Reggel beszélgettem másokkal, hogy milyen jó gyakori-nem gyakori lapok vannak az Ébredésben, akkor már eszembe jutott, hogy van *Kígyóméreg*, meg *Méreglabor*. Az első ritka lap, amit kiválasztottam, egy *Élet és halál* kupája volt, innen már adódott az elképzelés. Összeszedtem 5 *Surranó kígyót*, egy *Gyilkos mérget*, a követőn filóztam egy darabig, hogy használjam-e, de úgy döntöttem, megéri. Egy hibát is elkövettem: egyszer *Dögbűzős liliumot* kellett volna választanom *Kígyóméreg* helyett, mert kellett volna több mérgező lény, míg *Kígyóméregből* a végére 5 is lett, de csak hármat használtam. Még játék közben is sokat alakítottam a paklin, cseréltem ki lapokat a kiegészítőből, a végére már sokkal erősebb lett, mint amivel az elején játszottam. Volt, hogy iszonyú jól is húztam, a döntőben például egy kellemes terülés után a *Kétágú villám* gyorsan bevégezte a játékot.

– Van kedvenc versenyformád?



– Szinte minden jó, amit nem nagyon szeretek, az a hagyományos, bár mostanában már ez is jóval változatosabb. Kedvelem a „mindenből-egyét” versenyt, Tiltott mágiát, gyakori-nem gyakori. A pároson is tervezem, hogy indulok, csak valószínűleg amatőr párom lesz, egy haverral eljövünk, játszunk egy jót, cserélgetünk, nem baj, ha nem nyerünk. Jó hobbi ez, szeretem. Van, aki azt mondja, aki versenyzik valamiből, az már nem hobbi, de szerintem ez nincs így. Amúgy pénzben most, hogy megnyerem a Nemzetit, nagyjából olyan, mintha ingyen HKK-ztam volna egész életemben. Jó érzés volt, hogy győztem, azt se tudtam, fiú vagyok-e vagy lány, kétszer elrontottam a laccímemet is...

– Miskolcon örültek neked?

– Nem mondtam el senkinek, amikor kijött a Krónika, akkor tudták meg, a boltban kinagyították a lapot, ráírták, hogy „Gratulálunk, Norbi”, örültem neki nagyon...

– Mit változtatnál a HKK-n, ha te csinálnád?

– A lényeknél egy csomónál fel kéne tüntetni az altípusokat, ez sok kiscyreknek fontos, mert ez alapján rakják össze a paklit. A lovasok is lehetnek volna pl. élőholt kalandozók.

– Van-e olyan játékos, akivel érdemes lenne még interjút készíteni szerinted?

– A profik közül nagyon sok, talán Csík Janit, Esztán Johnnyt, vagy Panyik Zolít említeném.

– Köszönöm az interjút, gratulálok, és további jó játékot!

Makó Balázs

Káoszkatlan



Új HKK kiegészítő

December elején jelenik meg a Káoszkatlan, a legújabb HKK kiegészítő. A bemutató verseny 5-én lesz a Krondor Béla Közösségi Házban, a hivatalos megjelenés december 6. Maga a kiegészítő az ŐV után megszokott vegyes fajtájú, egyaránt tartalmaz TF-es és ŐV-s lapokat is. Összesen 136 fajta vadonatúj lapnak és négy ultraritkának örülhetnek majd a lelkes kártyások.

A kiegészítőnek két nagyobb újdonsága van. Az egyik ezek közül a Semmizéses idézési költségű lapok. Ez az jelenti, hogy a paklid tetejéről a Semmibe kell dobnod négyszer annyi lapot, mint a lap idézési költsége (a szám, ami a bal felső sarokban van). Ez egy újfajta idézési költség, tehát ha egy lap a varázspontért jövő kártyákra hivatkozik, az nem vonatkozik a Semmizésre. Ezen lapok idézési költsége mindig a bal felső sarokban látható szám, ugyanúgy mint például a tárgyaknál, csak itt az egy nem egy szörnykomponenst, hanem négy Semmizést takar. Na, picit belebonyolódtam ebbe, de remélem érthető volt.

Nézzük akkor, hogy milyenek is ezek a lapok. Mivel tulajdonképpen ingyen jönnek, ezért nem csinálnak túl

nagy dolgokat, de van köztük jó pár kellemes lap. Alapjában véve két fajta használatukat tudom elképzelni. Az egyik, hogy csinálók egy nagyobb méretű paklit, sok Semmiző lappal. Persze így sok lapom jön gyakorlatilag ingyen, de a nagy méretű pakliknál nő a véletlenszerűség a felhúzott lapokat illetően, szóval ez sosem lesz igazán versenypakli. A másik felhasználási mód, hogy a szokásos versenypaklimba berakok párat belőle, amit kvázi ingyen kijátszhatok. Sokat ugye nem érdemes belőlük beleszerezni, mert elfogy a paklim, de 2-4 darab ilyen lapnak mindig akad helye. Kombós paklikban talán kevésbé használják majd, mert ha pont a kombót dobom el vele az cíki, de a jobb lényeket hordákban, a jobb varázslatokat kontrollban biztosan láthatjuk majd. Pár lap az erősebb Semmizősök közül:

Üzlet a mindentudóval: Egy Semmizésért keres elő bármilyen lapot, de van egy kockadobástól függő hátránya, ami szerencsés esetben nem jelentős.

Börtjauk tréfája: Két Semmizésért kör végén húzok kettőt. Gyakorlatilag egy plusz lap és ezt a lapot lecserélem vele, viszont egy körömbe kerül a dolog.

Varázkudarc: Két Semmizésért ellenvarázsol, de az ellen 20 lap Semmizéssel megakadályozhatja.

Kristálypók: Négy Semmizésért (X+1)/3-as, egyes mérgezéssel. X a játékok köreinek száma, de max. 3.

A másik újdonság a teknős etnikum. Ez a szokásos etnikumok jól bevált receptjét követi: teknősöket erősítő követő, egymást előkereső, olcsóbbító, megvédő, tápoló teknősök. Az újdonság benne az, hogy minden teknős anti-mágiával rendelkezik. Holman Gábor, *A teknősök öregapjának* öregapja adta be az ötletet, de az elején kicsit erős volt ez a koncepció. A 0-ért antimágiázó lények, második-harmadik körben húszakat ütő horda nem tűnt meglele-



lőnek. Így kicsit gyengítettünk rajtuk, de még így is egy elég gyors kiterülő paklit lehet összerakni (főleg mivel a gyengítést egy kisebb mértékű visszaerősítés is követte), ami az anti-mágiának köszönhetően egy varázslat paklit, kontrollt elég jól el tud intézni. A teknősök kivétel nélkül mind Sheran teremtményei, így gyakorlatilag kiegészítő lapoknak bármit használhatunk a pakliban, mivel három szabad színünk is van.

Eme két újdonság mellett a szokásos lapokat találjuk a kiegészítőben. Régi koncepciókat erősítő lapok, egy-két érdekesség, ami új paklikhoz vezethet stb. A teljesség igénye nélkül sorolok fel párat ezek közül:

Nemrég megjelent az Éjfatty seregek Zén minikiegészítőben *A torzak hercege* thargodan követő. Mivel az akkori tesztlistán más thargodan nem nagyon volt mellette, így a tesztelése is picit hátréba szorult. Most azonban megjelenik három jó, és olcsó thargodan hozzá, és az ezekkel összerakott thargodan pakli, elsősorban a követő miatt elég jónak tűnik. A *Manibus* által megvédett, *Magh-goth párduccal* és *Dúvaddal* megerősített thargodanok, a követőnek köszönhetően igen gyorsan kiterülhetnek az asztalon, és terminálhatják a játékot. Persze egy *Tiltott könyv* is segíthet, hiszen vele – kis hátránnyal – két VP-ért kereshetünk Chara-din lapokat.

Lényes pakliban, pl. a manapság divatos *Munkagép-pel* tápoló, erősnek tűnik a *Dj'arekh tárcsa*, amivel izom, mérge és életjelzőket osztogathatunk, de a feláldozásával egy lap képességét is véglegesen elvehetjük. Ez a fajta pakli végre kap ellenszert a *Tömegátok* és az *Asylux átka* ellen az *Átokeltávolító* és a *Mágiagyilkos* személyében. Sokféle pakliban lehetnek jók az új ellenvarázslatok, a konfigurálható *Owooti trükk*, az olcsó lapokat könnyebben megakadályozó *Légy méltó magadhoz*, vagy az általában egy varázspontért és egy lap dobásért jövő *A károsz igazi* arca. Új paklit eredményezhet a játékot három kör múlva megnyerő *Kirurgus*. A lényes paklik sokat fogják szidni a *Álommágiát*, ami mellett minden lény két álomjelzővel kerül játékba. A gyűjtőt generáló, abból építkező pakli nagy kedvence lesz a *Nekromanta ítélet* nevű bűbáj, aminek segítségével a gyűjtőből lapokat Semmizve tudom megakadályozni az ellenfél varázslatait. Sok vitát kavart a *Pozitív robbanás* lap, ami könnyebbé teszi az ellenfél követőjének leszedését, mivel egy körrel később vissza lehet vele gyógyulni húszra. A hordát tápolja az új anti-mágikus bűbáj, az *Ősztön*. A négy-öt varázspontos lények paklija, illetve a négy-öt VP-s drágító kontroll is



kapott új lapokat, melyek közül a *Lélekörző* elég kemény lapnak tűnik. Olcsó, repül, kijátszáskor sebez az ellenfélbe, és gyógyít rajtam. Az igazán spoilernek azonban a *Szkritter esélyeső* tűnik, amit más pakliban is jól lehet használni. Az *Orgling haszonállathoz* hasonlóan jó varázspont-termelés, amit varázslatként is kijátszhatok, és előkereshetek vele egy négy vagy öt VP-s lényt. Mágikus védelmü lények, új sárkányok, éjfatyak, sok új galetki és testrészt, új goblin, kontroll és horda lapok teszik a kiegészítőt teljessé és érdekessé. A bűbájpakliban pedig bizonyára nagy kedvence lesz majd a *Varázsmező*, melynek kijátszásakor megnevezhetek egy laptipust. Ha ilyen típusú lapot játszok ki a kezemből, akkor kapok egy varázspontot és gyógyulok egyet. Ezzel és egy-két *A bűbájos-ság rúnájával* már ingyen jöhetnek ki a bűbájaim.

Időközben a tesztverseny is lezajlott. Az első Panyik Zoltán lett a Boszorkánykirály vezette paklijával. Ezt a mostanában felfedezett divatos, kombós összeállítást az új ellenvarázslatokkal, a vegyes (Semmizés és VP) idézési költségű, lénylopó *A morfok csábításával* és a saját lény feláldozásával varázspont és lapelőnyt termelő *Féktelen imádattal* erősítette. Baross Ferenc lett a második. Ő mágikus védelmü lényeket, követőjüket, *Villámhárítót*, új ellenvarázslatokat és az új dobható tárgyat, a *Káoszurnát* használt. Harmadik helyen Holman Gábor végzett mentorrall. Új lapjai a *Temetőlidérc*, a fentebb már említett *Nekromanta ítélet*, egy új vízió lap, *Az élet illúziója* és egy új lapleszedés, *A halál nem válogat* voltak.

Remélem sokak kedvét meghozta ez a kis beharangozó! Következő számunkban elkezdjük a lapok konkrét elemzését. Sok szeretettel várunk mindenkit a bemutató versenyen!

Dani Zoltán

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Ki nyer abban az esetben, ha egy **A jövő alakítása + Isteni közbeavatkozással** végtelenbe gyógyultunk, elfogyott minden lapunk a kézből és a pakliból is, de az ellenfélnek még van egy **Gyilkos mókusa**?

Ilyen esetben az győz, akinek még van lénye. Amikor már nincs senki-nél lap, és teljesen egyértelmű a játékosnak semmi lehetősége bármit is csinálni, hiába lenne végtelen kör a győzelem, kiértékeljük a játékot, és kihirdetjük a győztest.

Miért nem kaphat sebzést a Fatönk A behemótok nagymesterétől?

Mert a **Fatönkre** az van írva, hogy semmilyen módon nem mehet 0 fölé a sebzése. Ha pedig egy lapon a semmiképpen, semmilyen módon, vagy bármilyen hasonló kifejezés áll, az alól még a szabálylapok és követők sem kivételek.



Hány plusz varázspontot kapok, ha van játékban két **Managenerátorom?**

Egyik sem ad plusz varázspontot, mivel **Managenerátoron** kívül nincs más erőd lapom játékban.

Leah követője erősíti-e a Halhatatlan lényeket is, vagy csak a Leahokat?

Igen, erősíti, ahogy az a lapon is szerepel. Ha egy lapon egy isten vagy egy klán neve szerepel, az vonatkozik az ÖV-s és TF-es lapokra is, bár igyekszünk mindkettőt odairni.

Csökken-e az ellenfelem max. életpontja, ha az Átokmurgattyúval támadom az egyik lényét?

A lap szövege szerint igen. Eredetileg ez nyilván nem állt szándékunkban, de sajnos a lap szövege így értelmezhető. Mivel lapokat csak a legszükségesebb esetben változtá-

tunk meg, ezért egyelőre az **Átokmurgattyú** is így marad, vagyis csökken az ellenfél max. EP-je. Amennyiben ez nagyon erősnek bizonyul, később újra felülvizsgáljuk a kérdést.

Feláldozhatok-e **Igorral egy 1 EP alá került lényt egy másik 1 EP alá került lény megmentésére?**

Nem, csak olyant áldozhatsz, ami nem halna meg. Általánosságban kijelenthető, hogy nem használhatom semmilyen 1 EP alatt levő lényem képességét (kivéve természetesen a saját magát gyógyító képességeket), sőt nem is használatom őt semmilyen költséghez, amíg meg nem gyógyítom, kivéve természetesen, ha egy lap ezt egyértelműen másképpen írja.

Hány jelzőt kap az **Irányított mana-kisülés, ha három varázspontért**





játszanám ki, de azt más hatások egyre csökkentik?

Természetesen hármat. Ilyenkor mindig az alap idézési költséget kell figyeln.

Mi történik akkor, ha egy Vadászokkal kirakom A bajnok manifesztációját?

Fogós kérdés. A bajnok az szerepel, hogy ha bármilyen módon a gyűjtőbe kerül, elvesztette a játékot. Mikor kirakom Vadászokkal, és kör végén a Semmibe kerül, az ugyanaz, mintha a gyűjtőbe kerülne, vagyis az ellenfelem veszít. Ezzel egy időben azonban az én gyűjtőmbé is bekerül a bajnok, és mivel bármilyen módon kerül a gyűjtőmbé, akár az ellenfelem térfeléről is, így én is veszítek. Vagyis az eredmény döntetlen.

Megakadályozhatom-e egy reakció hatással (pl. Maigner Lopotomos) egy bűbáj kijátszását, ha azt Az utolsó csatával rakják ki?

Igen. Reakció lapokat és hatásokat csak kézből történő kijátszáskor lehet használni. Az utolsó csatánál ugyanúgy kézből játszom ki a lapokat, mint normálisan, csak nem kell fizetnem érték idézési költséget.

Kapok-e varázspontot a Manaforrástól, ha az ellenfelemnek 20 varázspontja van, és éppen varázspontot kapna?

Mivel az ellenfelem max. varázspontban van, ő nem kapja meg azt a varázspontot, így én sem fogok kapni. A Manaforrás mindig annyi varázspontot ad, amennyit ténylegesen kap a másik játékos, nem pedig annyit, amennyit elméletileg kapna.

Megakadályozhat-e Galargamoth egy Zangrozi módszert, ha az ellenfelemnél Kyrog ősmágus van az asztalon?

Nem, mint az Galargamoth szövegében is szerepel, ez egy ugyanolyan reakció hatás, mint egy ellenvarázslat, vagy Maigner Lopotomos, csak nem választhatom meg, hogy mikor lép működésbe. Tehát a hatás nem sül ki, Galargamoth majd a következő varázslatot fogja megakadályozni.

Felment-e egy Tiszta játék az Ősi béklyó hatása alól?

Nem, a Tiszta játék nem hat az Ősi béklyóra, mivel az nem bizonyos lapok kijátszását tiltja meg, egyszerűen csak körönként egy lap kijátszását engedélyezi.



Kijátszhatom-e újra azt a lapomat, ami Majd legközelebbel abban a körben megakadályozott az ellenfél, ha van az asztalon egy Tiszta játék?

Igen, mivel a Tiszta játék mellett nem működik a Majd legközelebb azon képessége, hogy olyan lapot abban a körben már nem lehet kijátszani. Sőt, új Majd legközelebbet is ki lehet játszani, de ugye, mint láttuk a kérdésből, nem sok értelme van. Maximum egy ellenvarázslat csatában más reakcióra érdemes, mert azt abban a csatában úgyse játszhatja ki még egyszer.

Hogyan működik páros versenyen a Pihenő?

Természetesen hat a közös szabálylapra. Viszont csak az egyik, kijátszáskor választott követőt semlegesíti.

Választhatok-e új célpontot egy bűbáj lapra lapnak, ha azt Diána kívánságával loptam az ellenfeletől?

Igen, amennyiben tudsz neki más, legális célpontot választani.

Dani Zoltán

VERSENYHELYSZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kárvár, Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYÖR – New Ork Szerepjáték Szakútel, Arany János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHÉLY – Ifjúsági Park, Hódó u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Színpark 2. emeletén
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a Kálmán tértől 3 percre.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékolt
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 szerepjátékolt, Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

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

A helyszín: Wekerle Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza tértől levő Népszínház utcából induló 99-es busszal. A Kós Károly tértől kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől. Áchim András utcánál vagy a Hunyadi tértől kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

TULÉLŐK CSATÁJA

Időpont: november 20., 11 óra, (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Tuléllők csatája. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 300 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, abyss-klub@freemail.hu, 20-432-9145.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 20., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Multidéző paklik, ultraritka lap

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 20., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: Győr.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft

Díjak: Multidéző és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 20., 10 óra, nevezés 9-11.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott a Gyógyító rakshallion is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Multidéző paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Teleki Zoltán, 70-293-6226.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: november 21., 10 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 21., 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft. 14 éven aluliaknak ingyenes.

Díjak: Multidéző paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Bézi Balázs, bezibalazs01@freemail.hu, 30-512-4805.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 28., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes.

Díjak: Multidéző paklik, ultraritka lap.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: november 28., nevezés 9-11, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: Egyedi verseny. Csak az Invázió, Zének, Csillagképek, HSZ és AK lapjait lehet

használni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 11., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltottak az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Paklik, ultra ritka lap.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 11., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Káoszkatlanból.

Nevezési díj: 2900 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, abyss-klub@freemail.hu, 20-432-9145.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: december 11., 11 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 11., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Káoszkatlanból.

Nevezési díj: 3400 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Marics Anikó, 06-30-906-6069, 06-70-234-9320.

Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni, ezért célszerű előre nevezni telefonon.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: december 12., 11 óra (nevezés 10-ig)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Káoszkatlanból.

Nevezési díj: 2900 Ft.

Díjak: Multidéző paklik.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, abyss-klub@freemail.hu, 20-432-9145.

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: december 18., 11 óra (nevezés 10-ig).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Lehet használni már a Káoszkatlan lapjait is.

Tiltottak az ultraritka lapok.

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

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, abyss-klub@freemail.hu, 20-432-9145.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

Időpont: december 18., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Káoszkatlanból.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: december 19., 10 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Multidéző paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A KÁOSZKATLAN BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Időpont: december 5. vasárnap, nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Kondor Béla Községi Ház

(Budapest, Kondor Béla sétány 8.).

Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől piros 136-os busszal (6 megálló).

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Káoszkatlanból.

Nevezési díj: 3200 Ft (Hatalom Szövetsége tagoknak 3100 Ft), mely a kártyák árát is magába foglalja.

Díjak: Rengeteg csomag Káoszkatlan és új ultraritka lapok.

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

• A helyszínen, a verseny végén először lehet vásárolni a Káoszkatlan kiegészítőből, méghozzá kedvezményesen!

- A 16. helyezettet is díjazzuk!
- 4 gyűjtődoboz Káoszkatlan!

SZABÁLYOK

TILTOTT LAPOK: Az alábbi lapok minden HKK versenyen tiltottak, kivéve, ha a verseny hirdetésében másképpen szerepel. A falak ereje, a mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit.

A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is. **HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliéptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítéssel: 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 mindenkiére 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, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Eletemi energiával 50 ÉP-ről indultok.

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

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

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

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

PÁROS VERSENY

A Panyik-Báder páros győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

Panyik Zoltán:

- 3 Manafonál
- 3 Orzag bilincse
- 3 Villámhárító
- 2 Kétágú villám
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Vészkijárat
- 3 Fizetett tehetség
- 3 Manasajtolás
- 3 Méonech fürkész
- 3 Nuk uzorája
- 3 A genge ereje
- 3 Tömegátok
- 1 Asztrális hullám
- 3 A hatalom szava
- 3 Chara-din óhaja

Kiegészítő pakli:

- 3 Okulúpaj kacagása
- 3 Tiltott mágia
- 3 Koncentrált energia
- 3 Mágiaforrás
- 3 Fekete lyuk
- 3 A szkarabeuszok átka
- 1 Griffónix
- 3 Ősi béklyó
- 3 Rettegés

Báder Máttyás:

- 3 Manafonál
- 3 Orzag bilincse
- 3 A genge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Nuk uzorája
- 2 Kétágú villám
- 3 Vészkijárat
- 3 Apró kívánság
- 3 Az erős gengéje
- 3 Chosuga
- 3 Villámhárító
- 3 Méonech fürkész
- 2 Elmeszonda
- 3 Lélecsapda
- 3 Idegösszeomlás
- 2 Fizetett tehetség

Kiegészítő pakli:

- 3 Gigaököl
- 3 Fekete lyuk
- 3 A bosszú lángja
- 3 Mentális robbanás
- 3 Tudatsapás
- 3 Örök dilemma
- 3 Tiltott mágia
- 3 Gruangdag haragja
- 1 Elmeszonda

A Kálmán-Jámbor páros paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

Kálmán Attila:

- 3 Solisar aurája
- 3 A hatalom szava
- 3 Majd legközelebb
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Tudatfagyasztás
- 3 Méonech fürkész
- 3 Haarkon öregkora
- 2 Árnysárkány
- 2 Griffónix
- 3 Katakizma
- 3 Chara-din óhaja
- 2 Nagjobb életszívás
- 3 Leah hatalma
- 3 A múlt tükre
- 3 Ősi béklyó
- 3 Lélekgyűjtő

Jámbor András:

- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A hatalom szava
- 3 Solisar aurája
- 3 Majd legközelebb
- 3 Az erős ereje
- 2 A kalmárok itala
- 1 Az utolsó mondasok könyve
- 3 Katakizma
- 2 Árnysárkány
- 3 Tudatfagyasztás
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 Leah hatalma
- 3 A múlt tükre
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Méonech fürkész
- 2 Ősi béklyó
- 2 Tömegátok
- 3 Haarkon öregkora
- 1 Nagjobb életszívás

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 16-án rendeztük, nem kevesebb, mint 112 versenyző, vagyis 56 páros részvételével. Mivel ennél kevesebb indulóra számítottunk, nem hirdettünk külön profi és amatőr kategóriát, de ugyanúgy díjaztunk, mintha így lett volna (vagyis 42000 Forint pénzdíj a profiknak, 3 gyűjtődoboz Múltidéző az amatőröknek, plusz a 4 ultraritka lap), és a legközelebbi páros versenyünkön az egyszerűség kedvéért már profi-amatőr kategória lesz. Az a pár számított amatőrnek, melynek mindkét tagja amatőr volt.

A páros versenyekre jellemző módon több volt a kombó-pakli, megnövekedett az első három körben használható lapok szerepe, és más lapok is felértékelődtek (pl. az antimágia mindenkitől dobát, a *Manafonál* is mindenkinek segít stb.). A teljesség igénye nélkül néhány paklitípus, amit láttam: *Manafonál-Idegösszeomlás-Vészkijárat* kombó, tárgyas, mentor, kontroll, börtön, antimágia, *Vadászсарok*, *Boszorkánykirály*, VP lefojtó, *Hydron-Zan-detonáció* kombó, horda.

Az izgalmas és a szokásosnál hosszabb küzdelmet végül százszázalékos teljesítménnyel a Panyik-Báder páros nyerte, a második a Kálmán-Jámbor, a harmadik pedig a Rém-Baross duó lett, *Vadászсарok-Thargodan fenevad*-párbaj paklival.

A legjobb amatőr párosok az alábbiak lettek:

Petrovics-Kőrös, *Zarknod börtöne*, antimágia pakli,
Györki-Rádi, *Ősi rúnás* kontrollal,
Nagy-Csernyák, sajnos a paklilistájukat nem kaptam meg,
Nagy-Deák, *Támadó taktikás* hordával
Dömötör-Sárosi
Tóth-Sarkadi
Winter-Magyar.

Reméljük, a továbbiakban is hasonlóan nagy számban jöttek versenyeinkre, mindenkit szeretettel várunk!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- A Rém-Baross – Jánosi-Sztranyovszky összecsapáson az első körben 10 ellenvarázslat csattant el!
- A Jánvári-Bézi páros mentorpaklijával nyerni tudott az ellenük kirakott 5 darab *Fekete lyuk* dacára is.

Idegen vizeken,

Avagy:

kivonatok a posztapokaliptikus drámából, melynek eredményeképpen az ifjú kártyás kontra sakkmester párviadal utóbbi szereplője hosszas, háborítatlan pihenés mellett döntött, orvosai tanácsára

13+1

- „Oké, zavarjunk le egy partit, csak előbb előásom a színes gombjaimat!”
„Még el se kezdtük, és már ENNYI bábu lent van?!”
„Biztos nem baj, hogy ebből a snassz kicsiből 8 is játszik egyszerre?
Még három darab rendben lenne. Jó, ne rángasd a szemöldököd, inkább megkérdezem, minthogy kizárjanak”
„Dobjunk fel egy pénzt, hogy melyikünk kezd!”
„Te, ha én sötéttel vagyok, és sötétben állok, kapok valami bónuszt?”
„Ez a gyalog tényleg csak egyet léphet, és csak előre? Hááát, elég gyengének tűnik, nem hinném, hogy versenyen használnám. Főleg nem ennyit.”
„Mi az, hogy nem léphetek még reakcióként a te körödben?”
„Hogy hozhatom vissza a bábuimat a temetőből?”
„Átértem, ááátértem, megmutatta a kis vakarcs, hogy egyes mozgással is hogy lehet hasítani! Most akkor üthetlek vele közvetlenül téged?”
„Mi az, hogy L alakban lép? Tessék szépen szemből támadni, ott van három gyalog az örposztban, majd ha azon átvágta magát, akkor mondhatod, hogy SAKK!”
„Eljössz velem a tábla végéig, és akkor lecserélheted egy jobbra? Meg kell mondjam, mifelénk már az alappakliban nagyobb kombók voltak.”
„Amúgy tényleg, mikor jelent meg ehhez a játékhoz utójára kiegészítő?”
„Na állj, állj, állj, hogy ütöd le csak úgy a vezéremet azzal a picurral?
Biztos van ehhez elég támadása?”
„Szóval matt? Ehh. Most szívem szerint tudod, mit csinálnék? Reakcióból kijátszanék egy Szerepcserét, aztán akkor neked sakk-matt, vesztettél!”

Aranea #2967

Ui.: Ide kell az elengedhetetlen utóirat. Eme írás, bár nyugalom megzavarására alkalmas képi és hanghatásokat nem produkál, mégis képes lehet megsérteni néhány mimózát, ami természetesen nem célja. Mivel azonban lehetséges, előre is elnézést kérek tőlük; sértődés esetén írjanak nekem, és kárpótlásként azonnal küldöm nekik a haragos bástyát ábrázoló, „Velem nem lehet viccelni!!!” feliratú pótlót!

Mi tudjuk mi a játék!

Minden hónapban:

› Dupla DVD/ 3 CD melléklet

› Teljes játék

› Játékdemók, exkluzív videók

› Legfrissebb hírek

› Legújabb játékok ismertetői

› Hardvertesztek



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. december 15.



Szeptemberi feladványunk nem bizonyult nehéznek, de azok számára, akik nem tudták megoldani, íme a helyes megfejtés:

1. Kijátszom a *Mentességet*, a *Mágiaapályt* nevezve meg, ami nem fog rám hatni. Felhúzom a *Mágiatörést*. (-2 = 4 VP)
2. *Bűvös tavacska* termel nekem varázspontot. (-3 +7 = 8 VP)
3. Lehozom *Lady Olivíát*, visszaveszem vele a tavacskát. (-3 -1 = 4 VP)
4. Tavacska újból gyárt nekem újból pár manát. (-3 +7 = 8 VP)
5. Lerakom A *fény ragyogását*, majd a *Magzatot* szkriterként, aktivizálódik *Lady Olívia*.
6. *Lady Olívia* visszaveszi a tavacskát, tavacska, *Magzat* visszavétele a szkriter képességgel. Ez a kombó 5 VP-ért termel 7 VP-t, így addig csinálom, amíg nem lesz 20 varázspontom. (20 VP)
6. *Mágiatöröm* a *Mágiaapályt*, felhúzom az *Őrült varázslót*. (-2 = 18 VP)
7. Leröppen a varázsló, leszedi nekem a *Mentességet*. (-3 = 15 VP)
8. *Lady Olívia* visszaadja a *Mentességet*, amit kirakok, így felhúzom az első *T. Vlagymirt*.
9. A *Magzat-Őrült* varázsló-*Lady Olívia-Mentesség*

kombóval felhúzom az összes maradék lapot. Közben a varázspont-termelő trükkal mindig felgyúrom 20-ra a VP-met.

10. Na, most már van 3 *T. Vlagymirünk*, aminek ugyan örülhetünk, de a *Borzalmas varkaudarak* jobban kellene. Ki is rakjuk mind a hármat, közben mindig visszadolgozva a manánkat a soha meg nem unható, varázspont-gyártó, szuper kombónkkal.
11. *Magzat* ismét kiugrik, így A *fény ragyogása* aktivizálja a varkaudarakat, akik egymást erősítve jól bezúznak 27-et.
12. A kegyelemdőfést az *Óriáspók* adja meg a négyes párbajával, mivel az ellenfélnél csak hármas párbaj van. Győztem!

Szerencsés nyerteseink:

Zabaglo Máté Kamutról, Mikó Balázs Mezőtúrról és Földi Viktor Tapolcáról. Nyereményük egy-egy csomag Múlt-időző. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 2 életpontod és 20 varázspontod, az ellenfelednek 23 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. december 15.

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.

SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új) (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Quwarg (D)
- Tűzpöfögő (D)
- Ellenvarázslat (új) (F)
- Fegyverkovács (új) (T)
- Roham (új) (T)
- 2 db Karmazsin hühögő (új) (S)
- Légirozsmár (új) (S)
- Romboló (új) (T)

KIJÁTSZOTT LAPOD:

- Pooyan (D)

PAKLIDBAN LEVŐ LAP:

- Grok-képződmény (új) (S)

Pooyan a tartalékodban van aktívban.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Végítélet (új) (R)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kapu (új) (T)
- Kardszárnnyú pocok (új) (E)
- Lord Korell (új) (T)

Minden lapja aktív, a lényei az őrszobában vannak.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 23 ÉP, 10 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kijátszott
lapja



Ellenfeled
kézben lévő
lapja



Ellenfeled
öröszlja



Szabálylapod

A TE ÁLLÁSOD: 2 ÉP, 20 VP, 0 SZK

Tartalékban levő lapod



Paklidban levő lap



Kézben levő lapjaid





ŐSÖK VÁROSA

ELFAJZOTT TORZSZÜLÖTTEK

BELSŐ INFÓK TÁPOLÓKNAK – 2. RÉSZ

... Avagy a világszám folytatódik! Folytatva az előző krónikában megjelent cikket, részletesen kivesézzük a 11. szint maradék elfajzott torzszülötteit! Nem is húzom sokáig az időt, vágjunk bele!

KORCS PÖFETEGFEJŰ NYÁLKA (355. LÉNY)

Egy megelevenedett borzalom áll előtted, az amúgy is undorító pöfetegfejű nyálka egy elkorcsosult példánya. Nyálkás teste különböző gusztustalan színekben folyik a barlangok oldaláról, pöfetegfeje három részben is megtörik és különböző szögekben olvad bele nyálkás testébe. Még egy nagyhatalmú mutáns klánvezér is megirigyelné ezt a rémséges kinézetet, sőt, a legendák szerint egyszer meg is irigyelte. A mendemondák szerint valami aljas varázslattal próbálta elorozni a nyálka alakját és erejét, ezért is van az, hogy az elkorcsosult pöfetegfejű nyálkák különösképpen gyűlölnék mindenkit, aki a mutáns klán tagja, és igyekeznek minél többet ártani nekik.

Nos, ez a korcs izé a tömegpusztító mágia nagymestere! Tűzvihar, csontolvadás, mérgefelhő, lélekfacsarás, isteni harag... ezekre mind fel kell készülnünk ellene, mégpedig ebben a sorrendben! Első körben varázsolja a tűzvihart, utána a csontolvadást, satöbbi, satöbbi. Magas áttörése és manaformázása miatt rezisztenciánkra ne számítsunk, sőt leginkább szolgálainkra se, hacsak nem bírják remekül a kiképzést! Akkor mire számíthatunk? Nos, gondolhatunk arra, hogy jól jöhet a magas egészség, amely mind a csontolvadás, mind a lélekfacsarás ellen védelmet nyújthat. A tűz és elektromos immunitás, illetve ezek elemi pajzs varázslatai pedig a tűzvihar és isteni harag ellen nyújtanak védelmet. Sajnos azonban ez a korcs izé már a csata előtt magára mon-

dott pár nagyhatalmú varázslatot, amelyek egyike az ellenállás megtörése volt. Ugye nem kell ecsetelnem mit jelent ez számunkra? Marad a magas méret, jó kis regenerációval megtámogatva, illetve az elemi immunitások. Azonban nem elég túlélünk a csatát, ha győzni akarunk, 1333 életpontra kell szembenéznünk! Az ellenfél magas rezisztenciája a varázslókat szinte egyből kihúzza, nekik perpillanat nem sok jót jósolok a korcs pöfetegfejűvel való csatában. A szörnyetegen lévő szélpajzs és gránitbőr a löfegyveresek számára rossz hír ugyan, de mivel varázsló ellenfélről van szó, aki a hátsó mezőn marad, a harc minden körében lőhetünk, tehát annyira nem vesztes a helyzet. Végtagok és leheletek ellen nem különösebben védett, tehát ezen támadási formákkal pusztítható! Kiemelten magas, 70-es mérgegyelvést említeném még meg, amely kellemetlen meglepetés lehet a kontaktméreggel próbálkozók szemében.

Egy dolog ugrasztja ki a korcsot megszokott, jól bevált támadási módszereinek alkalmazásából, mégpedig az, ha valaki a mutánsok klánjának tagja. Őket mélységesen gyűlöli a pöfetegfejű, ezért gonoszabb varázslatokat vet be ellenük! Első körös tűzvihara után ilyen esetekben a második körben tyrxacolt nyálkát, a harmadikban éhínséget, utána pedig gigaöklöt használ. Ezzel persze nem tudja megölni a mutáns klántagot, de sok bosszúságot okoz neki. Viszont nyilvánvaló, hogy így a mutánsok nagyobb eséllyel indulnak harcba a korcs ellen.

Legyőzése után mindig találunk nála egy nyálka-fókuszot, a mágiafalók és puhányok pedig egy jó lakomára hívhatják meg magukat a harc végeztével, melyen a főfogás a nyálkaomlett és pöfetegszendvics lesz!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Méret: 1333

Erő: 20

Ügyesség: 12

Mágia: 70

Regeneráció: 25

Méregelnyelés: 70

Manaformázás: 50

Tűzvihar: 37

Méregfelhő: 20

Isteni harag: 30

Gigaököl: 40

Csata előtt rajta lévő varázslatok:

Elemek uralma (180-as szint)

Gránitbőr (10-es szint)

Táplálék: mágiafalóknak, puhányoknak

Dobott kincse: nyálkafókusz (100% eséllyel)

Iq: 20

Egészség: 70

Gyorsaság: 20

Rezisztencia: 150

Áttörés: 66

Auraészlelés: 21

Csontolvadás: 20

Lélekfacsarás: 20

Tyrxacodt nyálka: 25

Éhínség: 170

Szélpajzs (20-as szint)

Ellenállás megtörése (70-es szint)

Harci programja:

HP 4 20 1 0 230

HP 4 34 3 0 200

HP 4 23 5 2 200

HP 4 192 2 0 210

HP 4 156 3 0 210

HP 4 40 4 2 210

HP 4 200 2 0 200

HP 4 190 4 0 200

HF 16 16

HF 16 16

HF 16 16

NYÁLKAFÓKUSZ (419. TÁRGY)

A pöfetegefejű nyálka halála után teste szétfolyik, és csak pöfetegefeje, valamint a testében eddig elhelyezkedett csillámló fókusz tárgy marad hátra utána. Hamar rájössz eme tárgy különleges képességére, ha nálad van, csak úgy vonzza magához a tömény lélekenergiát. Minden győztes csata végén plusz 3% lélekenergiát fogsz kapni, amit ráadásul a császári küldött esetlegesen rád bocsátott varázslata sem módosít. Ha mindez még nem lenne elég, több nyálkafókusz hatása összeadódik. Persze hiába is gyűjtesz össze több ezer darabbal ebből a tárgyból, sajnos van egy bizonyos határfok, amit nem tudsz túllépni, tehát nem ajánlatos túl sok nyálkafókuszt begyűjtened.

Megjegyzés: Maximum 5 db nyálkafókusz hatása adódik össze!

LELKETLEN PARANCSNOK (356. LÉNY)

A lelketlen parancsnok még normális élete folyamán is kissé fanatikusán végezte munkáját, gyűlölettel tekintett minden tolvajra, és igyekezett méltó büntetésben részesíteni őket. Mióta lelkét kiragadták, semmilyen érzelem nem hátráltatja munkájának végzésében, rezzenéstelen arccal vágja le a lopáson kapott galetkik végtagjait óriási, recésre faragott karmával. Az elvakult lelketlen katona csak akkor kezdeményez harcot, ha tolvajt lát, de persze ha őt támadja meg egy galetki, akkor védekezni fog. Szerencsére ilyenkor nem büntet, csak a saját életét védi.

A lelketlen parancsnok szinte máshoz sem ért, csak az íjászathoz. Ahhoz viszont nagyon! Egyetlen szerencsénk, hogy szegény kicsit lelassult, mióta lelkét kiragadták testéből, így bár nagyokat lő, de igen lassan. Ha nem tudunk gyorsabbak lenni nála, szinte biztosan elvesztünk az első körben, kivéve persze ha szélpajzs vagy magas vastag bőr védelmez bennünket. Ha azonban gyorsabbak vagyunk, használhatjuk a gránitbőr varázslatot, ami jól megvéd minket, mivel a parancsnok egyszerre csak maximum 4 lövést tud leadni ránk. Még jobb megoldás persze, ha már a csata előtt megittuk a gránitbőr italát, hiszen akkor az sem baj, ha lassabbnak bizonyulunk nála. Ha megúsztuk gyilkos nyilvesszőit, legyőzni már nem olyan nehéz őt, hiszen semmilyen különleges védelme nincsen. Arra figyeljünk még oda, hogyha valamilyen okból nem tud löfegyvert használni, parancs varázslatot fog alkalmazni ellenünk (de persze mivel sem áttörése, sem manaformázása nincs, valószínűleg nem túl nagy sikerrel). Ha a tolvajok klánjának tagjai vagyunk, vagy lopás szakértelmünk meghaladja a 17-es szintet, akkor a parancsnok kegyetlen megtorlást helyez kilátásba! Lőfegyvere helyett inkább végtagjaival támad ránk, és igyekszik levágni, lecsonkolni végtagjainkat!

A lelketlen parancsnokkal kapcsolatban egyetlen érdekes megjegyzésem van, mégpedig, hogy mint a lelketlen katona, lelkének hiánya miatt természetesen ő is teljesen immúnis a lélekfacsarás varázslatra!

Ha legyőztük, miénk lehet az általa használt katonai rombolój, ami igen kellemes kis löfegyver egy íjász kezében. Megenni pedig a zöldvéruék és a kövők tudják a parancsnok hulláját.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Méret: 800 - 825

Erő: 60

Ügyesség: 40

Mágia: 6

Támadás bónusz: 160

Regeneráció: 40

Vastag bőr: 20

Immunitás jégre: 40

Immunitás elektromosságra: 40

Kontaktméreg immunitás: 30

Bűz: 30

Lőfegyver: 102 (fegyvere: katonai rombolój)

Méregimmunitás: 20

Teljes immunitás lélekfacsarás varázslatra

Teljes immunitás a roncsolás végtagképesség ellen

Auraécszés: 3

Parancs: 40

15-ös méretű, 30-as szintű,

óriási, recésre faragott jobb karom, 60-as csonkolás

15-ös méretű, 30-as szintű,

óriási, recésre faragott bal karom, 60-as csonkolás

Táplálék: zöldvértűeknek, kőevőknek

Dobott kincse: katonai rombolój (100% eséllyel)

Harci programja:

HP 1 0 16 17 200

HP 5 0 13 0 180

Iq: 30

Egészség: 45

Gyorsaság: 31

Tüskés bőr: 30

Immunitás tűzre: 40

Immunitás savra: 40

Immunitás mérges gázra: 40

Rezisztencia: 55

Méregelnyelés: 20

HP 1 0 17 62 200 18

HP 4 38 13 0 160

KATONAI ROMBOLÓJ (420. TÁRGY)

Az örök szintjének katonái néha úgy döntenek, hogy a távolsági harcra is képeztetik magukat. Ha egy katona különösen tehetséges ebben a harcmódban, a klán ajándékoz neki egy különösen pusztító erejű lőfegyvert, a katonai rombolóját. Természetesen ilyen egyedi fegyvert nem szerezhetsz be a boltból, csakis úgy, ha te magad győzől le, és rabolsz ki egy ezzel a fegyverrel rendelkező katonát. A különösen precíziós íj használata +5-öt ad lőfegyver szakértelmedhez, sebzése pedig 4d5+3.

FELSZÍNT JÁRT FÖLDICÁPA (357. LÉNY)

Ez a szárazföldi cápa bizony már a felszínt is megjárta életének sok sok éve alatt. Minden bizonnyal ott csaphatott le rá az ellenség, hogy saját eszközévé tegye. A szárazföldi cápa, a felszínről visszatérve pár érdekes képességgel gyarapodott, és harci potenciálja is igencsak megerősödött, ami csakis az ellenség műve lehet. Ezek közül csak az egyik érdekesség, hogy ezen különös lény közelében egyáltalán nem

működik az animáció varázslat. Jobb lesz, ha vigyázol, ha ezzel a lénnel kerülsz szembe, ugyanis hatalmas állkapcsával képes többől leharapni egy végtagodat. Állítólag, ha elég magas a zene szakértelmed, teljesen megőrjíted zenéddel a cápát, aki csak bambán fog tátogni bűzölgő, mérges gázokat eregető pofázmányával.

Már a szárazföldi cápa sem lopta be magát igazán a galetkik szívébe, aljas módon rothasztó fogazatával, a felszínt járt földicápa viszont még nála is veszedelmesebb, gusztustalanabb, mocskosabb jószág. Meglepetésből támad, és a rothasztás mellett ő még csonkol is! Nem lehet mellette animálni, magas a mérete, és egyéb nyalánságok. Mindazonáltal semmi igazán különösét nem tud, csak egy végtagos szörnyeteg, csúnya képességekkel.

Egy nagy gyengéje van, a zene! Ha magas a zene szakértelmünk (25 vagy több), akkor eltálálhatjuk a megfelelő hangtartományt, és a cápa teljesen megőrül, támadás helyett csak tátog hatalmas állkapcsával. Sajnos ebben az esetben is sebződünk valamelyest az undorító pofázmányból áramló mérges gázok miatt, de még mindig sokkal jobb, mintha össze-vissza harapdálna minket!

Legyőzése után viszont egy rakás különféle kincset találhatunk nála, melyek a következők:

A siker aranyveretes öve
Káoszkigyó vért
Zafír érdemrend
Fairlight sipkája
Yarmbaur koponyája
Pszichoklenész sisakja
Khazidax koponyája
Yssuf töre
A pók smaragdgyűrűje
Szent templomi maszk

Minden kincset 1,67% eséllyel találhatunk meg nála, azaz lehet, hogy egy cápában többféle kincse is lelünk, de valószínűbb, hogy semmit nem találunk, és néhány

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

cápa legyőzése után jó eséllyel esik egyszer ez, egyszer az a tárgy.

Aki puhány, és mégis legyőzte őt, még akár meg is eheti!

Méret: 1050	Iq: 6
Erő: 65	Egészség: 120
Ügyesség: 10	Gyorsaság: 40
Mágia: 6	Védekezés bónusz: 60
Támadás bónusz: 90	Regeneráció: 60
Mérgező lehelet: 35	Immunitás tűzre: 20
Vastag bőr: 5	Immunitás savra: 20
Immunitás jégre: 30	Immunitás mérges gázra: 40
Immunitás elektromosságra: 30	Rezisztencia: 40
Kontaktmérge immunitás: 90	Méregimmunitás: 90
Bűz: 25	
Méregelnyelés: 70	
Auraészlelés: 4	
Anti-animációs aura	Meglepetésből támad
15-ös méretű, 15-ös szintű fog, 25-ös rothasztás	
25-ös méretű, 25-ös szintű fog, 35-ös rothasztás	
35-ös méretű, 35-ös szintű fog, 50-es csonkolás	
Táplálék: puhányoknak	

Harci programja:

HP 1 0 13 0 200

HP 2 14 17 68 220 25

MEGRONTOTT MYRAKOID BEHEMÓT (361. LÉNY)

Jé, egy jámbor kis myrakoid behemót! Kiáltasz fel örömdobban, amikor meglátod a mindig bamba, érdekes kis asztrális állatot. Aztán a behemót olyat tesz, amit eddig soha: neked támad. Asztrális hullámokban érzékelled a mérhetetlen agressziót és örületet, ami efelől a vérszomjas myrakoid behemót felől árad irányodba. Nincs mese, ezt az állatot nyilván megtámadta valami ismeretlen asztrális vírus, attól válhatott ilyen örülden agresszívvá. Esetleg maga az Ellenség fertőzte meg?... Védened kell magad ellene, mást sajnos nem tehetsz.

És végül, a szint utolsó elfajzott torzszülöttje egy pszionikus szörnyeteg, a megrontott myrakoid behemót! Érdekes új technikákat használ, van neki pszichikai csapása, amit már ismerünk régebből, tudjátok, ez az ami nem PE-t csökkent, hanem életpontot sebez, mégpedig szintenként négyet! Ott van még a tudatsöprés, ami a

pszí pontjainkat nullázza le, ha bejön, valamint a mentális pajzs, ami a pszí acéltoronyhoz hasonló védekező képesség. Informátoraink szerint a megrontott myrakoid behemót a démon technikáját használja, de sajnos bővebbet sem erről a technikáról, sem pedig a fent említett pszí képességekről nem tudni. Az mindenesetre valószínűsíthető, hogy a pszí acéltorony mindegyik képesség ellen védelmet nyújthat, aki tehát le akarja győzni ezt a különös torzszülöttet, annak a pszí acéltorony használatát erősen javallott, megtámogatva némi sebző képességgel, például a mentális robbanással és az agyviharral.

Ha legyőztük, mindig kinyerhetünk belőle egy myrakoid váladékot, valamint 20% eséllyel egy myrakoid karkötőt is találhatunk nála!

Pszí támadás: 33	Pszí energia: 35
Pszichikai csapás: 10	Tudatsöprés: 5
Mentális pajzs: 10	

Dobott kincsei: myrakoid váladék (100% eséllyel), myrakoid karkötő (20% eséllyel)

MYRAKOID KARKÖTŐ (425. TÁRGY)

A szívárvány minden színében játszik ez az asztrális térből materializált különleges relikvia. Ha csuklódra húzod, melegség árad végig a karodon, egész a tarkódig fel. Csodálatos kincs, soha nem akarsz tőle megszabadulni.

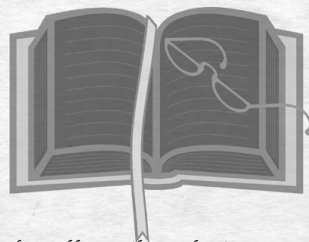
Bónuszai:
+2 minden pszí képességre
+1 pszí támadás
+1 IQ
+3 áttörés

Ennyi volt tehát, amit a 11. szint elfajzott torzszülöttéről elmondani lehetett, kívánom, hogy ezek alapján mindenki még eredményesebben szálljon szembe velük, pusztuljanak a gonoszak!

Szeitz Gábor

Leanthil naplója

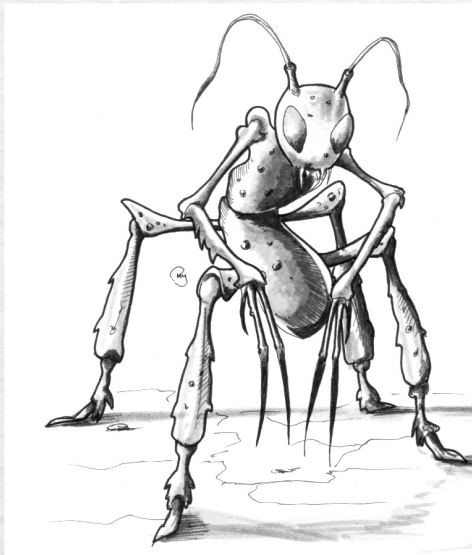
11.



Visszaolvasva az előző két-három oldalon írtakat, meg kell állapítanom, hogy akkor, amikor azokat írtam, egy csöppet más hangulatban voltam, mint most. Éppen ezért (is) jó ez a naplótírás, mert néhány nap vagy hét elteltével már nem emlékszem az életem főbb eseményeire sem, nemhogy a pillanatnyi hangulatomra. Így viszont mindkettőt rögzíteni tudom, hogy aztán később jót mulassak magamon. Szóval legutóbb el voltam keseredve a sok kudarc miatt, ami akkortájt ért, és felvázoltam az elképzeléseimet a problémák megoldására. Kitartásomat siker koronázta, de mielőtt ezekről beszámolnék, előbb megemlíteném az elmúlt egy hónap eseményei közül azt, amelyikre a legbüszkébb vagyok. Történt ugyanis, hogy a szint remetéje egy ásatásra küldött néhány társammal, pontosabban őket küldte, én meg hozzájuk csapódtam – szerencséjükre. Csupa harcedzett, kipróbált galetki, fajunk büszkeségei. Haha! A körítés nem fontos, a lényeg, hogy összeakadtunk Gramagannal, a szörnyűséges élőholt mágussal, aki kérdéses nélkül ránk támadt. Egy korábbi incidens miatt már így is reszkettünk a félelemtől, ezért eleve hátrányból indultunk ellene. Ettől függetlenül gyorsan felfogtuk a helyzetünket, amire szükségünk is volt, mert mire kettőt pislogtunk Klogd Syslogd a démon már holtan, olvadozva bugyogó csontokkal feküdt a barlang padlóján. A többieket is csak egy-egy gyorsan elfogyasztott mágiaellenállás itala mentette meg a hasonló sortól, ahogy engem is. A harmadik pislogásunkra Klogd zombiként támadt ellenünk, amit a hős Signy Mallory már nem bírt idegekkel, és sikoltva menekült el a helyszínről. Én persze ütöttem-vágtam Gramagant, ahol csak tudtam, miközben társaim varázslatainak támogató erejét éreztem magamon. Valahol az elmém hátsó szakaszában még érzékeltem Ankhieg félelemtől reszkető üvöltését, amint Signy Mallory után szalad, ahogy aztán pár pillanattal később Zordon is. Mindketten Klogd Syslogd áldozatai voltak, de mire animált barátunk hozzám is eltántorgott volna, addigra a csontolvadás varázslat újra végzett vele. Így aztán csak ketten maradtunk, a félelmetes hatalmú ösereg élőholt mágus és én, a kis egyszerű, lenézett, kigúnyolt, örültnek titulált galetki. De megmutattam nekik! Fajunk büszkeségei szanaszét szaladtak, én pedig elvégeztem a ránk bízott feladatot: elpusztítottam Gramagant! Így aztán a csatornaszint különböző pontjairól összeszedett társaim a legkisebb követelést sem támaszthatták az élőholt mágus csontpalcájára, de szerencsére ettől meg is kíméltek, így nem kellett érte ölré mennünk. E csodás relikvia most itt hever a barlangom sarkában a hasonlóan



hasznavehetetlen Ősök szent karkja mellett. Sajnos túl nagy árat kellett fizetnem érte, mert amikor Gramagan megkarmolt, közel tíz évet öregedtem egy szempillantás alatt. A lelkem azóta is ugyanolyan fiatalos, de az öregedés testi jelei már megjelentek rajtam. Például ráncok keletkeztek a szemeim körül, és néhány szőrszálam is őszülésnek indult. Aztán ha ez nem lett volna elég, egy albinó quwarg is megharapott, újabb éveket öregítve ezzel rajtam. Végül a fürgülés nevű varázslat használatába is beleöszültem egy cseppet, az öregedés ugyanis ennek a varázslatnak a káros hatása, amire még a leghatalmasabb mágusok sem találtak ellenszert. Most aztán teljesen meg vagyok kavarodva, hiszen a saját életkoromon túl a valós idővel sem vagyok egészen tisztában, mivel nemrég egy időkristályt kaptam jutalmul, amit gyorsan el is használtam, ezzel megint csak csavarva egyet az idő szövetén. Ezek szerint a legutóbbi nap-



lóbejegyzésem óta nem is egy hónap telt el, hanem öt hét. Vagy nem? Egyszer már történt velem hasonló. Korábban könnyű dolgom volt, hiszen, ha egy galetkivel találkoztam, mindig tudtam, hogy együtt érkezünk a Hegybe. Aztán volt egy-két galetki, akire úgy emlékeztem, mint aki már itt volt, amikor én jöttem, viszont az első időkrisztályom megtörésekor már úgy rémlett, mintha ezekkel együtt jöttem volna, és az összes többi galetki érkezett volna később. El kell telnie majd egy kis időnek, mire helyrerázodom. De egy kissé eltértem az eredeti témától...

Szóval sikereket értem el minden téren, de aminek a legjobban örülök az az, hogy végre sikerült a helytartó azon feladatát teljesítenem, amikor egy gazdag galetkit kell szórakoztatnom az arénában. Legutóbb említettem, hogy hamarabb fáradtam ki mint, hogy a sokadik, négy arachnid sámánból álló torzszülőtt hordát kiírt-hattam volna. Azóta viszont — ahogy elterveztem — megtanultam a fűgülés nevű varázslatot, így a torzak már nem lehetnek ellenfelek, és elnyertem méltó jutalmamat. De

hogy az mi is volt, arra már nem emlékszem, ami nyilván az öregedés következménye. Persze a fűgülést nem használom minden ellenfélre (a fent említett negatív mellékhatás miatt), de terveim szerint az olimpián azért majd bevetem, na meg persze a későbbi, hasonlóan leküzdhetetlennek látszó ellenfeleknél. Bár most, hogy a Tudás Őrzői börtönt építettek a szövetségi barlangjukba, ellenük még talán nem ártana bevetnem. Mellesken jegyzem meg, hogy ezen utóbbi sorokat hevesen dobogó szívvel írom, mert mérhetetlenül feldűhít, hogy némelyek mit megengednek maguknak. Mi az, hogy börtön? Aztán meg az jön, hogy törvényeket alkotnak, meg saját katonaságot hoznak létre? En nem is értem, hogy a helytartó vagy a császár hogyan engedhet meg ilyen pinaszszágot. Elképesztő! De ha a Tudás Őrzői azt hiszik, hogy ez visszatart majd minket a megleckéztetésüktől, akkor nagyon is tévednek. Persze Signy Mallory ezt elfelejtette nekem megemlíteni, amikor éppen Gramagan után kutattunk, de elsőként elfutni, és a társait magukra hagyni, ahhoz bezzeg volt esze. Jellemtelen banda! De megint eltértem...

Szóval a sikerek. Na igen, a Méteflyt is legyőztem. Pontosabban csak egy szolgáját, mert a Métefly még időben ellillant előlem, így aztán nem sikerült megszüntetni a szinten tapasztalható lélekenergia-gátló hatást sem. Ennek ellenére a papok nagyon halásak voltak nekem, és rögtön újabb feladatokkal bíztak meg. Az irányomban a kezdetek-től fogva megnyilvánuló ellenszenvük lehetett az alapja annak, hogy egy alkalommal olyasmire kértek, ami saját bevallásuk szerint is húsz éve nem sikerült senkinek. Hmm, igazán kedvesek! De mással már nem szívóznak ezek után, hiszen a lehetetlennek tűnő feladatot simán elvégeztem. Visszahoztam nekik a vacak talizmánjukat. Erre felkértek, hogy vegyek feleségül egy leírhatatlanul ronda galetki nőt vagy legalábbis egy annak nevezett élőlényt. Persze csak mímelni kellett az egészet, hogy a kisasszony boldog legyen, aztán a papság úgy intézte a dolgot, hogy a szertartásnak papíron ne maradjon semmi nyoma. Ebben talán az is motiválhatta őket, hogy ellenkező esetre egy kisebb tömegmészárlást helyeztem számukra kilátásba. De a psi iskolában is hathatósan tudtam segíteni, és lepleltem egy ósko-bitorló torzszülöttet is. Tartok tőle, hogy ez utóbbival még meg fog gyűlni a bajom, akár azért, mert a helytartó kér majd fel az elpusztítására, akár azért, mert nekem kell befognom a száját, ugyanis sok más galetkihez hasonlóan én is adtam el neki őskövet, ami pedig törvénytelen (remélem ez a napló megfelelően biztos helyen van itt a barlangomban, és nem kerül illetéktelen végtagokba). Kutatásaim alapján azonban ez talán minden idők legkomolyabb ellenfele lehet. Talán még a fogamat is otthagyhatom (annak ellenére, hogy a halhatatlanság biz-



tostitva van számomra), hiszen ennyi óskó elfogyasztása után bárki egy brutális gyilkológéppé válhat. Ha viszont valamilyen úton-módon mégis én kerekednék felül, rögtön a hősök csarnokába emelkednék, és végre a nekem kijáró tisztelet övezne, nem pedig egy olyan gúnyáradat, mint amikor a helytartóságon el akarták velem hitetni, hogy csak én menthetem meg a szintet (!) egy brutális elmanakhtól. Na majd én megmutatom, kivel gúnyolódjanak!

Hamarosan teljesítem a hetedik helytartói küldetést is, feltéve, hogy a szint ura nem neszeli meg, mire kért a klánom, és nem tagadja meg tőlem direkt a további megbízatásokat. Akkor pedig teljesítem ezt a klánfeladatot, majd az utána következőt is, mely szerint el kell engednem az összes szolgálmat (feltéve, hogy jó helyről kaptam a sugást), így hamarosan én lehetek a fiatalok közül a legnagyobb rangú halhatatlan, mivel úgy tapasztalom, hogy a klántársaim már most mögöttem vannak rangban, én meg épp

most fogok még jobban elhúzni tőlük. Igaz, egy másik feladat, mely szerint vezennem kellene tizenöt gnóm ősmágussal, még eléggé messze van a teljesítéstől, tekintve, hogy ilyennel még csak nem is találkoztam, nemhogy legyőztem volna. Ugyebár ezt csak még jobban megnehezíti a harmadik feladatom, a tizenöt hetes vadászati tilalom (aminek ráadásul alig tartok a felénél). Az a baj, hogy örökké hajtani akarom az időt. Hm, végülis ez mostanában elég jól sikerült...

Mielőtt elálmosodnék, és egy időre befejezném a naplórást, a világért sem szeretném elmulasztani, hogy egy pár szót írjak korunk talán legmeghatározóbb eseményéről, a xenók mozgolódásáról. Igaz, szinte semmivel nincsen több tapasztalatom a témával kapcsolatban, mint legutóbb, de azért a szinten terjedő híreket én is meghallgatom, és továbbadom. Ebben szövetségi társaim is segítségemre vannak, hiszen nem mindenki olyan szerencsétlen, mint én. Legutóbb már említettem, de most is sort kerítek rá, hogy leírjam: megint kimaradok fajunk legizgalmasabb kihívásainak leküzdéséből a klánom miatt. Hiszen ahhoz, hogy xonó-petét szerezzek, vadásznak kellene a csatormaszint petével fertőzött torzszülöttjeire, azt viszont megtiltotta a klánom. Persze megtehetném, hogy a feladatot háttérbe szorítva belevetem magam a xenó kutatásba, de akkor a vadászati tilalmat kezdeném előről, az pedig visszavetné annak lehetőségét, hogy én legyek a leghatalmasabb Halhatatlan. Ebbe meg nem megyek bele. Így aztán ez szerencse kérdése marad, tehát szörnyen gyatrák az esélyeim. Talán az Ősök Csarnokában, talán régészkedés közben ront nekem egy petével fertőzött lény, amit a körülmények miatt feltű gonddal kezelhetek, nehogy a kikelés előtt megsemmisüljön, így talán előbb-utóbb magam is betekintést nyerhetek a xenók állítólagos keltető-városába. Mondhatni idő kérdése. Persze ha a szövetségi arénánkba befogott torzszülötteket a megfelelő helyről szereznék... És itt nem az örök szintjének környékén olalkodó torzakra gondolok, mert azokat nem győzőm sorra megismerni. Legutóbb egy lelketlen katonát küldött rám az arénamester, előtte pedig egy szárazföldi cápát, amivel igencsak meggyűlt a bajom tekintve, hogy mire sikerült agyoncsapnom, hatalmas húsdarabokat tépett ki belőlem, olyan sebeket okozva ezzel, amivel még a templomban sem tudtak mit kezdeni. Így hát ha el akarom magamról tüntetni ezeket a ronda hegeket, azt csak lélekenergiával tehetem, méghozzá nem is kevéssel. Még szerencse, hogy sikerült a cápát legyőzőm, mert ha nem így lett volna, ennek a naplóbegyőzésnek még negatívabb lenne a hangvétele, mint a legutóbbinak. De mivel nem így lett, talán legközelebb is hasonló sikerekről számolhatok be, és talán még kedélyesebb hangulatban.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA

OKTÓBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

A **Protolisk Hercegek** immáron legendás harcosai ismét lélekenergiáját ontották egy förtelmes szörnyszülőttnek. Natuuk, a csáplord hörögve hanyatlott a földre, a Hercegek pedig, kik mérhetetlen hatalom birtokosai, undorodva lökték félre a fenevadból kieső szálnalmas bizsut. A hazatérő csapatból azonban most először levált egy apró kis különítmény, kik visszafelé indultak a hegy ősi gyomrába, hogy megnézzék, Natuuk tényleg elpusztult, vagy maradványai újjáépültek-e. A kis csapat minden tagjánál különböző, félelmetes halláshozó ijákat láttak a hírnökök...

Azt rebesgetik a 10. szinten, hogy **Rahedlee az Antropológus** egy Martian tekercsét talált régészkedése során. Különbözik hogyan lehetne szellemi varázslóként minden csatájának első mozzanata egy pusztító tűzfal? A katonaság utánajárt az isteni eredetű varázstárgynak. Kihallgatásán a doktornő csak nevetett a tekercs történetén, majd kiteszolta a 30. szintű renegát mágusstanoncát a barlang elé, bizonyítékul ártatlanságára.

A teljes névtelenségből lett a hegy leghíresebb galetkije **Tűzokádó Luculus!** A hirtelen változás – mint később bizonyíthatóan ki is derült – azért következhetett be, mert Luculus lefizette a kocsmárosokat, hírhozó szolgákat, és szinte mindenkit, aki a különböző pletykákat terjeszteni szokta. Szerencsére időben kiderült a turpisság, és a hegy vezetője azóta le is csapott az alias Luculusra!

A barlangok lakói azt suttogják, hogy magasabb szinteken komolyabban büntetik azt a galetkit, akit lopáson kapnak. Állítólag volt olyan szerencsétlen tolvaj, akivel a helytartó katonái 10 adag, mágikus úton felturbózott **bosszantás italát** itattak meg. Szegényről azóta sem hallott senki, semmit...

Sub-zero és Hunter Killer, majd kicsivel később **Vega** is felköltözött a katonák szintjére! A három galetki igazottnak vette birtokba az új szintet, ahol már sok kaland és torzszülőtt, új varázslatok és hasonló nyálánkságok várták őket.

Az Őrök szintjének egy eldugott zugában, ahol mindig hidegebb van, mint bárhol máshol, **Lóarcú Vaszil** dieregeve tárgyalt a barlangja árnyékában maradó galetkivel. A jó kereskedő vénával megáldott Vaszil (rossz nyelvek szerint harácsoló és cápa Vaszil) mérhetetlen hatalmú tárgyakat hagyott ott az üzlet során, azonban amikor végre megszabadult a dermedt tiporásból, elégedett mosollyal térhetett haza. Hiszen ez a tekercs mindent megér! Egy tekercs, magának a mindenható Császárnak a pecsétjével!

A 11. szinten új plakátok tűntek fel a barlangok falain: „Galetkik! Fogjunk össze a klánban haladásunk érdekében! Minden klán elvárja, hogy ismerjünk **400 féle tárgyat**. Ezt egy galetkinek lehetetlen összeszedni, de ha összefogunk, és mindenki barátságos beszélgetéssel elindul portyázni, akkor könnyedén sikerülhet! Saját érdekekben, beszélgessetek!”

Kulimász, a hatalmas felfedező, az orglingok és a xenók réme úgy hitte, a xenó minták összegyűjtéséért jutalomba kapott elképesztő erejű varázstárgy segítségével végre egyedül is szembenézhet a xenó királynővel és undorító kíséretével. A csúfos vereség ráébresztette, hogy még nincs itt az ideje a támadásnak, ezért tovább gyűjti az adatokat a xenók gyenge pontjairól.

A **Békeidők Hírmondói** sikert sikerre halmoznak. Így van ez az arénában is. Már ketten is legyőzték a jelenlegi legerősebb ellenfelet, a félelmetes energiaeleméntált. A két hős – Nomis Leinád és Endyr – sikerei hallatán egy újabb Hírmondó, Varázslatos Mirella is felbuzdult, és már el is indult az aréna rácsos kapuja felé.

Brutus éppen szokásos napi vadász körútját végezte a katonák szintjén, amikor egy eddig ismeretlen lénnel találkozott a sötét járatban. Először sima rücskös látógömbnek tűnt ellenfele, csak a csata végén derült ki hogy vezetőjük, Zoehan, a látógömb próbált végezni a katonával. A harc végén azonban a szörny adta át lélekenergiáját és Elenios fekete maszkját a hadvezérnek.

TÁPÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
zöldvörö	9.5%	10.5%	14.4%	9.3%	9.6%	9.5%	7.4%	0.9%	8.2%	2.6%	2.6%	0.0%	0.0%
rovarevő	16.6%	16.2%	13.9%	17.1%	16.7%	17.0%	18.4%	22.6%	21.6%	23.1%	21.6%	11.1%	0.0%
micinista	14.5%	13.9%	15.0%	16.1%	12.6%	17.0%	9.2%	17.4%	19.6%	14.1%	13.8%	11.1%	7.7%
májgataló	13.7%	17.3%	13.8%	12.0%	9.2%	11.6%	16.0%	13.0%	12.4%	9.0%	6.0%	15.2%	7.7%
piromad	14.9%	15.6%	17.1%	16.1%	17.0%	13.7%	8.6%	10.4%	10.3%	16.7%	12.1%	9.1%	7.7%
puhany	6.1%	6.5%	6.6%	9.0%	8.8%	2.9%	5.5%	1.7%	0.0%	3.8%	4.3%	4.0%	0.0%
kővő	10.3%	10.2%	10.1%	11.0%	9.2%	10.4%	11.7%	7.0%	10.3%	9.0%	15.5%	8.1%	23.1%
tejtő	1.9%	1.5%	1.4%	0.5%	2.1%	1.7%	1.2%	0.0%	2.1%	2.6%	1.7%	17.2%	7.7%
vegetáriánus	12.5%	8.5%	7.8%	8.8%	14.2%	16.2%	22.1%	27.0%	15.5%	19.2%	22.4%	24.2%	46.2%

VÉGTAGMÉRLET

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
1. végtag	50	11	17	21	21	27	42	37	38	36	50	42	23
2. végtag	55	0	13	21	21	36	33	30	31	37	41	42	55
3. végtag	53	0	0	0	17	24	33	34	40	37	45	53	53
4. végtag	55	0	0	0	0	0	0	28	35	34	55	43	35
5. végtag	45	0	0	0	0	0	0	0	0	0	45	44	18

VÉGTAGSZAKÉRTÉLEM

	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	
1. végtag	45	9	21	18	19	31	22	21	23	21	37	45	20
2. végtag	32	0	21	13	13	24	22	22	23	24	32	25	21
3. végtag	27	0	0	0	11	22	18	24	22	27	25	20	21
4. végtag	27	0	0	0	0	0	0	17	20	25	27	20	20
5. végtag	22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	22	20	22

TULAJDONÁSGOK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
Érő	67	8	13	16	17	32	27	37	38	38	55	67	55
IQ	32	9	12	19	15	24	29	27	29	32	25	26	20
Ügyesség	43	9	11	12	15	26	35	40	42	31	40	43	16
Égészég	46	8	10	13	17	23	29	21	23	26	35	46	27
Mágia	45	9	12	17	18	35	25	33	35	38	37	45	25
Gyorsaság	74	9	12	20	31	44	40	56	56	57	73	65	74

HARCI SZAKÉRTÉMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
tűzlehellet	83	10	16	23	30	34	38	36	47	67	74	83	24
féjlehellet	74	10	15	17	24	47	28	45	35	45	74	58	72
savlehellet	68	13	14	17	31	31	38	26	54	50	68	67	25
elektrilehellet	90	12	14	20	31	31	32	41	36	60	90	85	70
még, lehellet	75	13	13	25	26	32	37	41	47	48	70	50	75
regeneráció	62	10	11	17	18	24	30	27	27	28	62	46	21
usák bőr	65	10	10	14	19	34	27	32	20	51	65	32	20
vestag bőr	70	12	14	16	19	24	26	34	36	47	50	70	65
tűzimmunitás	23	6	5	10	6	15	15	16	13	15	13	23	13
hidegimmunitás	16	5	4	10	9	10	16	10	10	12	15	15	11
savimmunitás	20	2	4	10	10	13	11	12	11	12	15	20	10
alk.immunitás	25	1	3	10	6	11	10	13	11	11	14	25	10
lim.még.gázra	15	3	6	10	6	10	11	10	15	10	15	11	11
lim.kkt.még	33	3	2	6	8	11	15	31	25	26	33	26	23
rezisztencia	63	3	4	20	15	32	41	40	43	63	61	52	54
bűz/illat	74	12	15	24	26	31	38	42	47	45	74	65	20
lőgyver	68	8	9	20	30	44	42	40	45	57	65	65	68
átörés	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
párbajozás	25	0	6	25	8	5	12	11	21	20	20	12	10

VÉGTAGSZAKÉRTÉMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
semmi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
konakimég	57	5	16	18	22	33	22	56	51	53	46	57	30
béltő méreg	10	4	8	5	4	7	10	1	10	0	0	3	0
paraliz.még	43	8	13	21	15	32	31	32	36	33	31	43	31
vámpirizáció	26	8	10	8	10	14	17	15	16	18	26	20	14
manaszívás	17	2	3	1	5	1	14	10	0	7	13	17	12
rohasztás	22	5	10	10	10	19	22	14	20	14	16	16	12
tárgytűrés	15	0	4	5	0	15	11	13	13	0	12	0	0
energiaszívás	45	8	10	14	20	32	31	27	31	31	25	45	6
sebző méreg	39	10	10	21	24	30	24	25	33	31	39	12	3
roncsolás	33	4	10	10	17	20	15	23	24	26	33	21	13

STATISZTIKÁK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
Galetki csapatok	988	59	189	726	384	313	417	495	639	656	988	484	328
Galetki győzelmeik	899	55	137	626	190	236	361	374	362	591	899	331	231
Torzsulított csapatok	2416	196	415	1101	1046	1490	1666	2148	2078	2223	2406	2416	2166
Torzsulított győzelmeik	2195	157	375	1003	963	1442	1529	2014	1890	2072	2195	2123	1892
Leölt torzsulított	4674	187	498	1823	1464	2376	2776	3731	3631	4674	4254	4653	3641
Pszí csapatok	1728	0	0	122	158	341	450	556	1391	867	879	1728	492
Pszí győzelmeik	1693	0	0	118	118	274	416	498	1247	627	862	1693	254
Ájulások száma	756	43	52	95	103	247	316	388	387	756	424	402	357

MAX HP:

Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
373	56	75	105	132	157	183	210	237	266	287	329	373

ÖSSZESÍTETT STATISZTIKA

Galetki csapatok	166255	semmi	: 40.8%	Rang: 0
Galetki győzelmeik	75761	Háttalalanok	: 5.5%	Rang: 83
Torzsulított csapatok	1154442	Tudósok	: 15.0%	Rang: 84
Torzsulított győzelmeik	993022	Mágusok	: 11.7%	Rang: 84
Leölt torzsulított	1703285	Pszionisták	: 2.2%	Rang: 82
Pszí csapatok	110869	Tiszogatók	: 4.9%	Rang: 81
Pszí győzelmeik	59826	Katonák	: 4.3%	Rang: 82
Ájulások száma	80945	Mutánsok	: 6.8%	Rang: 82
		Tolvajok	: 4.7%	Rang: 81
		Bárdok	: 4.1%	Rang: 84

SZAKÉRTELMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
csapatkésztetés	25	6	9	14	12	20	25	12	22	25	22	24	17
csapatkésztetés	20	4	8	9	10	16	14	13	15	20	17	18	18
zárnítás	19	4	7	8	9	13	16	16	15	14	17	18	19
maszás	22	7	10	15	12	14	18	20	22	19	19	18	18
rugalmasság	27	3	6	15	10	16	15	11	12	15	27	15	17
meggyőzőkészség	20	3	8	11	14	13	15	12	15	14	18	18	20
transzformáció	29	2	7	10	10	26	29	12	15	14	19	15	14
aurakészítés	41	3	7	8	10	13	14	15	15	24	20	41	16
ékszerkészítés	18	3	6	9	15	14	11	10	11	13	18	18	17
kenszerkészítés	22	6	10	12	10	15	15	21	15	15	22	19	20
szövetség	52	8	10	44	15	22	25	32	44	35	38	52	23
varázslatalkészítés	17	3	4	8	9	10	15	15	14	17	14	16	17
gyógygyógyományok	32	8	10	23	11	25	14	30	15	23	32	20	18
nyomkeresés	40	3	9	13	16	20	30	24	32	33	32	40	32
vezetőkészítés	24	3	5	9	12	11	16	14	12	10	15	24	15
pszélmódosítás	23	0	0	10	12	13	19	17	21	18	23	22	16
pszélmódosítás	44	0	0	9	16	15	30	32	42	24	36	44	24
lopás	28	8	12	14	13	18	19	19	27	18	21	28	23
éberség	31	5	7	11	10	13	19	14	17	13	19	31	29
átöltés	50	10	16	44	22	33	23	31	50	28	45	22	16
átöltés	31	9	12	17	21	26	25	28	25	31	28	27	26
lopakodás	17	4	5	6	10	11	14	12	13	13	16	17	16
régiesség	34	9	13	24	18	29	25	26	27	34	33	26	26
zene	51	7	12	16	18	30	39	36	23	26	51	50	23
tanulás	20	4	9	13	14	14	18	16	19	20	20	20	20
időzés	30	0	4	5	11	10	13	18	17	20	30	25	20
jávitás	21	1	0	11	11	14	16	21	18	21	18	20	20
épités	32	5	3	9	15	25	26	20	21	30	28	32	17
feldolgozás	25	0	0	0	6	14	15	14	16	20	25	18	15
vitalitás	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15

HÍRNEV

Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.
22945	975	1458	22945	3565	7084	8175	7673	8529	7874	22407	15699	12087

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

12. SZINT – A KATONÁK SZINTJE

Felköltöztek az első galetkik a 12. szintre, és már gőzerővel derítik is fel azt, kalandoznak, vadásztatnak... Az eddigi hírek szerint a szint boltosával mindenki elégedett, kedves, becsületes alak, aki különböző törzsvásárlói kedvezményeket és egyedi ajánlatokat nyújt a galetkiknek. A templom főpapja, Korrupt atya viszont egy velejéig romlott, korrupt alak, akit csak a pénz érdekel. A szinten sok új, félelmetes szörnyeteggel találkoztak, és az előző szinthez hasonlóan itt is élnek különleges erős, elfajzott példányok.

ÚJ KLÁNKÜLDETÉSEK

A játékba 25 új klánküldetés került be minden klánhoz. Nem kell tehát attól félni, hogy valaki a kalandok végére jut, egy ideig még lesz elfoglaltsága a legügyesebb klántagoknak is. A feladatok során szerephez jutnak az új klán képességek, az elfajzott torzszülöttek külön-

leges kincsei, a Legendás Torzszülöttek és persze egy csomó új, klán specifikus dolog.

EGYEBEK

- ❖ Az **óriás szójer** védelme lecsökkent valamelyest, hogy könnyebben el lehessen találni. A 11. szint egy elég fontos kalandjában jött ez a szörny, ezért volt fontos, hogy az ütősök is nagyobb eséllyel tudják leölni.
- ❖ A **felszint járt földicápa** gyomrában már gyakrabban lehet különös kincseket találni.
- ❖ A 12. szinten megtanulható **hősi ének** már csak a varázslat szintjének alapértéke után adja a hősiesség pontokat, hogy ne legyenek előnyben a mágusok, illetve azok, akiknek nagyon sok bónuszuk van már így is a varázslatokra.
- ❖ Mint ahogy a játék 11. szintjén kiderült, mostantól már minden szinten TVP-be kerül a KF parancs. Ez így működik tehát már a 12. szinten is.

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ december 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **párbajtört** 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, parbaj subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Mi volt a címe az előző TF/ÖV/HKK találkozón rendezett vetélkedőnek, ahol az ÖV-s csapat nyereménye a párbajozás szakértelem játékba kerülése volt? Az Alanori Krónika egyik korábbi száma segíthet a válaszadásban.

A szeptemberi számban feltett kérdésünk a következő volt:

Mi a címe Sir Barracuda azon szerzeményének, mellyel első helyen végzett az idei bárdversenyen? A helyes válasz a „Ballada a szerelemről” volt. A jó megoldást beküldők között 1-1 darab **Zenetés ósitalát** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig **Lóarcú Vaszil**, **Sub-zero** és **Enequil Toradon** voltak. Gratulálunk nekik!

ŐSÖK VÁROSA

XXII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel várnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.
Időpont: 2004 november 27. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXII. ALANORI OLIMPIA

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

X. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XXII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

X. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fő csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

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

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

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

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetővel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Tárgytervezői pályázat

Részletek a honlapon.

131 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. november

TÁRGYTERVEZŐI PÁLYÁZAT

Biztos sokszor érezted már úgy, hogy karaktered sokkal több tárgyat is képes lenne összerakni a magával hurcolt kacatokból, mint amennyi valójában sikerül neki. Most itt a lehetőség, hogy ő legyen az, aki először talál fel valamit, egy tárgyat, melyet róla neveznek el.

Tárgytervező pályázatot hirdetünk a Túlélők Földje játékosai számára!

A pályázatokat a november 27-i TF találkozózn, személyesen kell leadni. A leadás részleteiről a helyszínen tájékozódhattok.

A pályázat szempontjai:

Olyan ötletes tárgyakat keresünk, melyeket a jelenleg ismert tárgyakból képesek vagytok összerakni. (Persze a nyugaton táborozó 0. fordulás karaktered ne próbáljon csúcsfegyvert összerakni a Sötét Földön szerezhető szörnykomponensekből, illetve gonosz karakterként csak alapos indoklás mellett találj fel jók által használható tárgyat stb., még sok ilyen ellentmondást sorolhatnánk.)

Miket kell megadni:

A tárgy nevét és enciklopédiáját. A tárgyat elnevezheted karakteredről (pl. XY keszkenője), vagy elég az is, ha megemlíted karaktered nevét a tárgy enciklopédiájában. A név 19 karakter hosszú lehet. Az enciklopédia se legyen több oldal, hangulatos legyen, de mentes a túlságosan felesleges szócsépléstől. Mindenképp tartalmazza azt, hogy miből lehet a tárgyat előállítani, és hogy mit is csinál valójában.

Miből készüljön. Nem árt, ha az enciklopédia mellett ezt is külön felsorolod. Természetesen azt is add meg, melyik komponensből mennyire van szükség a tárgy elkészítéséhez. A tárgyhöz bármilyen jelenleg ismert szörnykomponenst fel lehet használni, illetve ha szükséges a t'urlang formázás, varázsital főzés, varázstárgy készítés, illetve egyéb tárgykészítő varázslatot is.

Mit tudjon. Írd le külön a tárgynak szánt tulajdonságokat is. A tárgy páncél, ékszer, használati tárgy stb. lehet, bármi a jelenleg ismert kategóriákból. Ha a tárgyat viselni kell ahhoz, hogy kifejtse hatását, ne tervezz helyet nem foglaló tárgyat. Ilyet most nem engedélyezünk.

Számlaszámod, karakterszámod, karaktered neve, faja és vallása.

Kérjük, hogy ird is alá a pályázatot.

Nyeremény:

A kiválasztásra kerülő pályázatok megvalósulnak. Eredményhirdetést és ezen kívül más jutalmat nem tervezünk. Hogy végül melyik pályázatok nyertek, csak a játékból fog kiderülni (a Feltalálás parancs hatására).

Néhány megjegyzés:

Közös Tudatok is nevezhetnek hasonló feltételekkel összerakott tárgyakkal, ekkor a történet szerint nem egy karakter, hanem egy KT az, akinek először sikerült feltalálni az adott tárgyat. A tárgy tükrözze a KT stílusát. A pályázathoz ebben az esetben a KT vezetőnek, és még legalább 5 tagnak az aláírására van szükség.

Egy játékos vagy KT több pályázatot is leadhat. Ennek következményeként egy karaktertől akár több tárgyat is elfogadhatunk, ha azok kellőképpen jól sikerültek.

Ha két különböző karaktertől, két különböző pályázatban rendkívül hasonló tárgy érkezik, és a tárgyat érdemesnek találjuk a megvalósításra, akkor az enciklopédiákból és a tárgy nevéből a karakterek nevének eltávolításával új tárgyat alkotunk. Jó tehát, ha beküldésre váró ötleteidet nem teszed közzé nyilvános fórumokon.

Ha egy tárgynál az alapötlet nagyon jó, de valami apróság nem tetszik benne, a tárgy némi módosítással még bekerülhet a játékba.

Az elbírálás szempontjai szubjektívek, a Túlélők Földje alkotógárdájának véleménye alapján, ezzel kapcsolatban a későbbiekben semmilyen reklamációt nem fogadunk el.

A tárgyak természetesen nem a TF találkozó másnapján kerülnek be a játékba, az elbírálásra és a megvalósításra ennél azért többet kell majd várni.

Mindenkinek jó tervezgetést kívánunk!



TEOLÓGIA ÉS TAUMATURGIA

Nagyon nem szeretjük a korlátozásokat (és tudjuk, ti sem) ezért ezzel az eszközzel csak a legszükségesebb esetben élünk. Régóta érik, és már többször ígértük is, hogy a KT képességek miatt az egekbe szállt teológia és taumaturgia rendszer helyerezését igényel. A probléma természetesen azzal van, hogy az extrém magas szakértelmek bizonyos varázslatoknál extrém eredményeket produkálnak, amelyekre sem a játérendszer, sem a játékegyensúly nincs felkészülve. Felmerült az is, hogy csak egyes varázslatokat korlátozzunk, de ez még több nemtetszést szülne, és hosszútávon nem jelentene megoldást. Végül a következő döntést hoztuk:

Minden egyes esetben, amikor bármilyen okból a teológia és taumaturgia szakértelmmel számolunk, a 250 fölötti résznek csak az 1/25 részét tekintjük. Tehát effektíve a 275-ös 251-nek, a 300-as 252-nek stb. felel meg. Ez a megoldás már bevált annak idején a védettségnél is, és nagy előnye, hogy csakis azokat érinti, akiknek a teo/tau-ja a 250-et már meghaladta, de számukra se válik értelmetlenné a szakértelmek fejlesztése. Reméljük a változást megértéssel fogadjátok, mint mindegyik, ez is a ti javatokat szolgálja, és azt, hogy a játék hosszú távon is élvezetes maradjon.

PSZI

A félévvel ezelőtti pszi reform sokak kedvét meghozta eme méltánytalanul háttérbe szorított képesség fejlesztésé-

hez. Jó pár kalandozó jutott el a pszi olyan szintű ismeret-ig, ahol már nem voltak új képességek. Ennek tükrében hozzáltunk a pszi reform második lépéséhez, és néhány új pszi képességet raktunk be a magas szintű pszi használók számára. Ezek részben játékos ötletekből származnak, részben saját kútfőből. Az új képességek nem járnak automatikusan, meg kell tanulni őket, de a hely és tanulás felfedezése rájuk vár. Reméljük, hogy sokaknak tetszenek majd, és ahogy fedezitek fel őket, várjuk a visszajelzéseket.

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Az avatár idézése varázslat a szörnnyidézéshöz hasonlóan nem mondható el olyankor, amikor épületben tartózkodsz.
- ❖ A szörnnyé átalakult, a szörnnyél gyengébb alakváltók legyőzéséért mostantól azok életerejével arányosan jár a tapasztalati pont.
- ❖ Amennyiben életerőd maximális, vagy afölött van, az istenek eledele lefőzésekor már nem gyógyulsz tovább.
- ❖ Amennyiben a kreáció varázslattal olyan tárgyat akarsz létrehozni, amire HU parancsod van, a HU törlődik - nyilvánvalóan a kreált tárgyat nem akarod rögtön el is hajítani.
- ❖ Ha a mágiafeloldásnak olyan paramétert adsz meg, amelyen varázslat nincs is rajta, csak hibaüzenetet kapsz és az akció nem kerül TVP-be.

JÁTÉK

E havi kérdésünk a pszivel kapcsolatos, melyre a helyes választ december 19-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között pszi köveket sorsolunk ki. A nyugati nyertes kalandozók 3 darabot, a keletiek 10 darabot kapnak. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszáma a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, pszi subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Melyik képességet sajátíthatják el legelőször azok, akik a pszit fejlesztik?

A Krónika korábbi számai, illetve fordulód segíthetnek a megfejtésben.

A szeptemberi számban feltett kérdés a következő volt: Hányféle csatamezőt ismerünk jelenleg a Túlélők Földjén, és mik ezek? A helyes válasz 4: friss, ősi, Thargodan, ill. drakolder csatamező. A nyeremény 1-1 adag felderítők eledele volt (+5 felderítést adott az elfogyasztójának). A szerencsés nyertesek pedig Ramirez Crashed, Weasel és Radul Renier voltak.

KALANDOZÓ KALAUZ

A kihívás tornya

A kihívás tornya az egyik legfontosabb elem a játékban: az itt szerezhető tiltott teleport varázslat a karakter számára olyan távlatokat nyit meg, amelyekhez kevés más táp fogható. Ezt érdemes komolyan venni, sajnos én is csak azután hittem el, hogy sikerrel vettem a torony kihívásait. Jobb lett volna ha előbb tudom, hogy milyen fontos és milyen nehéz ez a játékelem, amin a kezdetektől tartó felkészüléssel sokkal könnyebben és hamarabb túl lehetett volna esni.

Hosszú munkával kigyűjtöttem és összeírtam a torony egyes szintjein kapott próbák adatait: milyen szakértelem-szintek kelljenek, milyen tárgyakat kérnek, stb. Ezekről közlök pár táblázatot, valamint a felkészüléshez is tanácsot adok. Jelen dokumentum egy általam, Birka segítségével készített, interneten már eléggé elterjedt elemzés átdolgozott változata.

A kihívás tornyának összesen 8 szintje van, ebből az első 5 bármikor elérhető, a 6. és 7. szint csak az első 5 sikeres teljesítése után, a 8. pedig egy különleges, rejtett szint. Minden szint minden feladatára igaz az, hogy az adott feladat besorolható egy nehézségi kategóriába, méghozzá 1 és 3 között. Van tehát 1., 2. és 3. szintű nehézségű szörnyölési próba, tárgykészítési, információ- és szakértelempróba. Az alábbi táblázatok felsorolják, hogy milyen nehézségű és típusú próbákon mi vár rád:

Szörnyölés próba, nehézségi szintenként (17 szörny/lista):

1-es nehézségi szinten: áeratikus hasnyák, agyagelementál, arató csattanat, autentikus vámpír, csontváz lord, dehidrátor, élőholt quwarg, élőholt sullár, epokiféreg, kardfogú fülemüle, orgoró, quwarg királynő, részeg kalandozó, tuskés harci gromak, vark. nekromanta, varkaudar behemót, Zinthurg.

2-es nehézségi szinten: aurapollátor, bávatag golombár, borzalmas varkaudar, ezoterikus mardel, ekharion, halálosztó káin, jégtroll, noth szellem, óriásféreg, quwarg nagymester, quwarg parafenomén, szubreális vámpír, szutykos remák, Tguarkhan, vadász quwarg, velociraptor, zombi mester.

3-as nehézségi szinten: éjkornis, gránitelementál, hordóagyú mameluk, káoszteknőc, kputtyintó csalán, kultúrmasztodon, mnebolath, nanda, norpadolótika, ongóliant, Orkhan Thai, orbitális mackósajt, őrült varázsló, tuskés gigaféreg, tyrannosaurusz rex, woorgard, zoloboo sámán.

A szörnyet elég 1 életpont alá sebezni, de meghalnia nem kell; ez azt jelenti hogy a szutykos remák leölését akkor is elfogadják, ha demezik. Fokhagyma viszont legyen nálad a szubreális vámpír miatt, vagy lódd le varázslattal! A toronyban a BA parancs nem működik, viszont T parancsot ki kell adni bizonyos lényekre.

Tárgykészítési próba, nehézségi szintenként (18 tárgy/lista):

1-es nehézségi szinten: ásó, bronzpenge, dárda, dobóháló, furulya, kőhegyű lándzsa, mérg. vas dobónyíl, mérg. vasnyíl, mérg. ubuk dobónyíl, mérgezett túske, nyílvesző, rézpajzs, rézsisak, sallank nyíl, stukilövedék, tatu dob, vas fejpánt, zárnyitó készlet.

2-es nehézségi szinten: bogyógránát, bronz fejpánt, bumeráng, ezüsthelyű nyíl, ezüsthuriken, ezüsttőr, harci kalapács, kígyóbőr kesztyű, királyi korona, mászókampó, pukkanó tűcsapda, rövid íj, tatu ködmön, tolmokov-koktél, túskecsapda, vas dobónyíl, vashegyű lándzsa, vashegyű nyíl.

3-as nehézségi szinten: bányászcsákány, bronzpajzs, bronzsisak, csontszurony, dorony duda, ezüsthelyű lándzsa, ezüstkard, gromak páncél, hosszú íj, kdole, lótuszfőzet, nyu-shuriken, rájabőr úszógatya, raptor szablya, távcső, teknőcpajzs, rézpáncél, szuper dobóháló.

A tárgyakat ismerned is kell a próba sikeres teljesítéséhez! A vastárgyakhoz 4-es bányászat kell, a lótuszfőzethez pedig varázssital készítés!

Infóismereti próbák listája nehézségi szintenként:

1-es nehézségi szinten: agyartőr, árnyékrája, bájital, bundás csirmáz, büntető praglonec, díszes rézpajzs, élőholt mirg, era formázó minta, fekete griff, fpi formázó minta, goblin, griffőniksz, gyöngysor, halcsont, hamupók, koponya szimbólum, kígyóbőr öv, lebegő gomba, manó, mirg, moa zafír, óriásféreg, ovimon-bogyó, púderkő, quwarg tojás, regeneráló gyűrű, sötét motyogó, szem szimbólum, trófea

nyaklánc, villám szimbólum, virág szimbólum.

2-es nehézségi szinten: agyagelementál, árnyéksár, bazaltelementál, cápaölő tőr, degradátor, diaretikus kráken, drónkeselyű, élőholt sullár, esszenciakristály, Fekete Kehely, fekete tű, gránitelementál, joviális m.szockó, kacagó szépia, kdole, kisebb quwarg isten, kneopatikus mollusk, ködcsillag, ködmangó, lovagi tabard, Mágikus Koponya, Morbid, Muezli aranykeze, ónix masszavadító, piranha zsákvédő, quwarg nagymester, smaragd kulcs, Szent Kulacs, taposó tappancs, teknőcpajzs, Tguarkhan, törpe bakancs, tűzfőnix, velociraptor.

3-as nehézségi szinten: acélkolosszus, áratikus hasnyák, alanori csatamén, Chara-din fattya, Dantor amulettje, dizen kulcs, diaretikus kráken, drakolder szem, élőholt ősmágus, élőholt sullár, északi tűzsárkány, görgőte, gránit őrszobor, hegyi góliát, hordóagyú mameluk, káosztekncő, kputtyintó csalán, krapixon fürdőruha, lidércúr, Luthius karkötője, manakristály, Mnebolath, Morbid, nagyobb vércápa, natali kő, norgat kulcs, noth szellem, Orkhan Thai, örült varázsló, plazmacsillag, pöfögő kregon, pordémon, praglonec hártya, Pusztítás Botja, quwarg parafenomén, qwarg rohamosztagos, Raia pallosa, Raia szent lovagja, Rughar familiárisa, sárkánypikkely, Sheran főzete, sivatagi doareg, Szent Pöröly, szubreális vámpír, taalru, tüskés gigaféreg, Urgod kesztyűje, vadász quwarg, velociraptor, vérvörös köpeny, zombi mester.

Az infópróbán 50% eséllyel nem 1, hanem 2 infót kérnek, mindkettőt ugyanarról a listáról.

A tárgyprobákön összesen kért tárgyak komponensei:

db.	Komponens	#	Mi(k)hez kell?
1	vizestömlő	3	víz
1	bot	4	ásó,dárda, kőhegyű lándzsa, bányászcsákány, csontszurony, ezüsthégyű lándzsa
1	kőkés	6	kőhegyű lándzsa
1	csontkés	11	csontszurony
5	süntüske	14	tüskesapda
3	tatubőr	15	bronzpenge, tatu dob, vas fejpánt, tatu ködmön
2	ormánygöte csont	21	furulya, távcső
1	tüske	22	mérgezett tüske
1	kavadu lebeny	24	pukkanó tücsapda
1	kavadu iszák	25	gyenge mérég, mérgezett tüske
1	gyenge mérég	26	mérg. ubuk dobónyíl, mérgezett tüske
5	víz	27	lótuszfőzet
3	smirgilevel	29	ásó, furulya, bumeráng, rövid íj, távcső
4	varányszem	30	távcső
1	lapockacsont	33	ásó
10	drótszor	37	zárnnyitó készlet
1	grákóbőr	41	távcső
2	surránókígyó bőr	47	bronz fejpánt, kígyóbőr kesztyű
250	aranypénz	50	királyi korona
1	bőrpáncél	51	rézpáncél
1	mákrózsa	56	lótuszfőzet
8	rézdarab	70	bronzpenge, rézpajzs, rézsisak, stulilövedék, bronz fejpánt, bronzpajzs, bronzsisak, rézpáncél
1	lapkorong	80	tüskesapda, nyu-shuriken
1	zöld üveg	82	ragasztó, tolmokov-koktél
3	ragasztó	83	sallank nyíl, dorony duda, nyu-shuriken
3	őndarab	85	bronzpenge, bronz fejpánt, bronzpajzs, bronzsisak
4	kötél	92	dobóháló,mászókampó,raptor szablya
12	fekete gyöngy	99	királyi korona
1	magszimbél	103	rövid íj, hosszú íj
1	fémrúd	104	vashegyű lándzsa, raptor szablya
1	vapárág	110	hosszú íj
1	madártoll	112	nyílvesző, sallank nyíl, ezüsthégyű nyíl, pukkanó tücsapda, vas dobónyíl, vashegyű nyíl, bányászcsákány
3	sallank karom	128	sallank nyíl, nyu-shuriken
1	ubuk dobónyíl	138	mérg. ubuk dobónyíl
7	vasérc	152	vas fejpánt, harci kalapács, mászókampó, vas dobónyíl, vashegyű lándzsa, vashegyű nyíl, bányászcsákány
14	pirkít	153	vas fejpánt, harci kalapács, mászókampó, vas dobónyíl, vashegyű lándzsa, vashegyű nyíl, bányászcsákány
3	ugh mérég	166	mérg. vas dobónyíl, mérg. vasnyíl, bogyógránát, pukkanó tücsapda
1	sullár hólyag	168	spiritusz
1	uzbány csőr	169	ugh mérég
10	spiritusz	170	tolmokov-koktél, gromak páncél
1	vashegyű nyíl	176	mérg. vasnyíl
1	vas dobónyíl	189	mérg. vas dobónyíl
1	amniosz	203	tatu dob
2	szuperkötél	209	gromak páncél, szuper dobóháló
1	fűszertartó	210	kdole
4	sáfránypor	211	kdole
1	doronytűdő	212	dorony duda
1	acélpengőke	231	furulya
3	furulya	233	dorony duda
1	tatudob	234	kdole
1	lajháracsont	236	bumeráng
2	gromak bőr	268	gromak páncél
1	tyrex csont	280	kdole
1	raptor karom	281	raptor szablya
6	ezüstdarab	326	ezüsthégyű nyíl, ezüstshuriken, ezüsttőr, ezüsthégyű lándzsa, ezüstkard
1	acéltű	334	pukkanó tücsapda
6	rájabőr	404	rájabőr úszógatya
1	teknőteknő	416	teknőcpajzs
1	kaktuszbogyo	429	bogyógránát
1	lótuszvirág	447	lótuszfőzet

Kell továbbá 4-es bányászat a vastár-
gyakhoz és varázsital készítés varázslat a
lótuszfőzethez!

A sallank nyíl és egyéb nyilak legyártá-
sához NEM szükséges a hosszú íj jelenlé-
te, hiába kellene az a valós KT parancs
esetén!

Szakértelempróbákhoz szükséges szakértelemszintek (részben becsült adatok, nehézségi szintenként)

Szakértelem	Szükséges szint (1./2./3. nehézségi szinten)
csapdaészlelés	3 / 5 / 11
zárnýtás	3 / 5 / 11
bányászat	5 / 9 / 14
mászás	5 / 9 / 14
szerencsejáték	5 / 9 / 14
szörnyidomítás	5 / 9 / 14
szörnyismeret	5 / 9 / 14
titkosírás	5 / 9 / 14
zene	5 / 9 / 14
felderítés	9 / 14 / 24
harcművészet	9 / 14 / 24
pszi	9 / 14 / 24
vadászat	9 / 14 / 24
gyógyítás	10 / 20 / 30
lopás	10 / 20 / 30
rejtőzködés	10 / 20 / 30

Az itt felsoroltaknál 1-gyel nagyobb
szakértelem kell a biztos sikerhez, ezek-
kel az értékekkel csak mintegy 50% esély
van a sikerre! Lehetséges hogy alacsony
(max. 150-160) fordulószámmal még to-
vábbi 1 szint szükséges a sikerhez.

Egyéb próbákhoz szükséges felsze- relések

db.	Felszerelés	#	Mi(k)hez kell?
1	szuper dobóháló	273	3. szintű szörnyidomítás próba
1	kötél	92	3. szintű szörnyidomítás próba
1	sáfránypor	211	3. szintű rejtőzködés próba
1	mászó karperec	392	3. szintű mászás próba
1	mászókampó	165	2. szintű szörnyidomítás próba
	láthatatlanság észlelése	78	3. szintű felderítés próba
	rúnapukkasztás	94	3. szintű csapdaészlelés próba
	láthatatlanság	76	3. szintű lopás próba (lehet, hogy kell mágiafeloldás is?)
	molekuláatrendezés	74	1. szintű pszi próba
	térképelemzés	104	2. szintű pszi próba
1	fokhagyma	403	szubreális vámpír ellen

A felsorolt eszközök nélkül az adott pró-
bák fixen sikertelenek, hiába van meg a
szükséges szakértelemszint!

Miután kellően kiszörnyülködted ma-
gad ezeken a hosszú listákon, kapsz még
egy újabb táblázatot, szerencsére ez már
az utolsó és egyben a legfontosabb lesz.
Az addig oké, hogy minden próbatípus-
nak 3 féle nehézségi szintje van, no de
milyen toronyszinten milyen nehézségű
próbákat kaphatsz? Ebben segít ez a táb-
lázat:

Próba nehézségi szintje toronyszin- tenként, a próba sorszáma szerint

Szint/ Próba sorszám	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1. szint	1	1	2	-	-	-	-	-	-
2. szint	1	2	2	3	-	-	-	-	-
3. szint	1	2	2	3	3	-	-	-	-
4. szint	1	2	2	3	3	3	-	-	-
5. szint	2	2	3	3	3	3	massza	-	-
6. szint *	1	1	2	2	3	3	-	-	-
7. szint *	1	1	2	2	3	3	-	-	-
8. szint	1	1	1	2	2	2	3	3	3

*: ezen a szinten CSAK szörnyölés illet-
ve CSAK szakértelempróba van. Minden
más szinten mind a 4 próbatípus megta-
lálható, azonos eséllyel.

Ezek alapján tehát pl. az 5. szinten az
első két próba során bármilyen típusú is
legyen a próba, a 2-es nehézségű táblá-
zatoszlopokból fognak szörnyet/tár-
gyat/infót kérni, a további próbákön pe-
dig csak a 3-as oszlopból. Minden
próbatípus az előző két típustól eltérő, az-
az pl. 2 tárgypróba NINCS egy bemenet
során egymás után kétszer, csak akkor
ha van köztük legalább két nem tárgypró-
ba! Nyilván ez alól a csak szörnyölést és
csak szakértelempróbát tartalmazó 6-7.
szint kivételt képez.

Végezetül pár jótanács a sikeres teljesítéshez:

Készülj fel ALAPOSAN az adott szintre, nézd meg milyen nehézségi szintű próbákat kaphatsz és azokhoz mi kell. Infókat kunyerálhatsz, szörnyinfó esetén a Bunkó Akadémiát is használhatod. Javasolt mihamarabb beizzítani az agyletapogatás pszit, ha van...

A legtöbb baj a szakértelempróbákkal lesz, ezért ezekre már akár az első fordulóidtól érdemes készülnöd! Több olyan szakértelem van, amit nagyon kevés TVP-ből lehet hatékonyan fejleszteni, ezeket próbáld meg erőltetni. Nyilván ha istened kér pl. 12-es titkosírást vagy egyéb szakértelmszintet ami a toronyban is hasznos lehet, akkor azt is megérheti fejleszteni. A karaktered és terveid ismeretében neked kell eldöntened, mit fejlesztesz! A szakértelmek fejlesztéséről a következő tanácsaim vannak:

Csapdaészlelés, zárnyitás: labirintusozz, tudatturbózott zárnyitással nyitogass ajtókat és nagyon jól fog fejlődni. A csapdákba ess bele, ha nem okoznak nagy kárt. Külön TVP-t nem kell rá költeni és mindkét szakértelem kiemelten hasznos a tornyon kívül is. A roxati zárfaló elvileg nem számít. Zárnyításra én KNO-t sem sajnálnék, bár tény hogy ez nagy pazarlás lenne hiszen 0 TVP-ből fejleszthető...

Bányászat: pár sikeres ásással 3-5. szintre fejlesztve már elég gyakran érzéksz fémet, és innentől akár ásás nélkül, 0 TVP-ből is jól és gyorsan fejlődik. Kár lenne kihagyni, főleg mivel 4-es bányászat a tárgykészítés próbán is kelhet.

Felderítés: ha csatamezőzől ez jó magas lesz amúgy is. Ha nem, akkor felejtse el. Szemétség amúgy, de pont NEM lehet rendszeres csatamezőzés mellett elérni a biztos sikerhez szükséges 25-ös szintet, úgyhogy itt kénytelen leszel vagy eltűnni

ezt a dolgot, vagy a tornyozás idejére csak körönként max. 1 csatamezőt bejárni, hogy ne essen vissza 24-re, amikor 25-re lépné...

Pszí: szintén könnyen elérhető a szükséges pszí szint, ha korán kezded a használatát... Ha nem, akkor felejtse el, ugyanis célszerűbb a királyi labik után kezdeni, ha eddig nem használtad.

Zene: sok szörny miatt érdemes 6-ig felvinni, esetleg tovább is fejlesztheted, szintenként 100 TVP, ha szürkeállományod is van akkor annyi se... Meg sem említem hogy az 5. szint végén adott massa előszeretettel rikácsol...

Gyógyítás: ha eleinte kénytelenségből használtad akkor legalább itt jól jársz vele. Csak a torony miatt teljesen értelmetlen fejleszteni!

Lopás: ha csak 1-es akkor mákodik van, mert nem fogják kérni. Maradjon is ennyi, ha lehet!

Harcművészet: ha sok lóvéd van rá, akkor elég könnyen megvásárolható legalábbis a 2. nehézségi szintig... Ha harcművész vagy, akkor ez neked megint csak bónusz próba!

Szörnyidomítás: szörnypiacon doareggel jól fejleszthető, de mire ide jutsz, jó eséllyel ugyanis van már közel elég idomításod. Pásztorbot jobb kézbe véve +4-et ad erre a szakértelemre!

Rejtőzködés: ez is 0 TVP-ből fejleszthető, viszont fegyverszakértelem fejlődést buksz rajta, szóval csak a torony miatt ne fejleszd. Rejtőköpeny szóróanyag, +2 bónusszal...

Szörnyismeret: amúgy is érdemes fejleszteni, a követelmény sem magas...

Mászás: nagyon nehezen és sok TVP-ből fejlődik, viszont az SF-es ében tornyok és a 220-as egyéb másznivalók miatt kiemelt hasznosságú, ezért megéri KNO-zni is.

Titkosírás: 200 vagy több TVP szintenként, szerintem csak az fejleszse a ki nek küldetés a 12-es és nem akarja kilőni isteni küldetés varázslattal. (Én pl. kilőttem)

Vadászat: csak 100 TVP per szint, de tökéletesen haszontalan szakértelem, én kihagynám ha lehet.

Szerencsejáték: Eléggé fejleszthetetlen. Használj Szerencsetalizmánt. Megérheti ezt turbózní, már csak azért is, mert 15-ös (nem 18, ahogy tévesen elterjedt!) szerencsejátékkal megverheted Szárnyas Tont és megkaphatod a 8-as szint kulcsát!

Az 5. szint végén található massa általában nem túl erős, viszont könnyen lehet hogy rikácsol (legyen 6+ zenéd), szintet szív vagy öregít, ezért legyen rá egy T 217 kiadva, valamint a lehető legnagyobb sebzésű varázslatod. Legyen mágikus sebzésű távfegyvered is.

Woorgard is gyakori ok a bukásra, nézd át mivel tudod leölni. Felező, harmadoló varázslatok sokat segítenek!

Fokhagyma és/vagy megfelelő FTV az autentikus/szubreális vámpírhoz!

T noth szellem vagy öregítő lények!

Tárgypróbákhoz sokat segítenek a boltok, nyugati kalandozótársaid és/vagy az unkreáció, kreáció. Légy kreatív!

Szerintem nem érdemes a 7-es és 8-as szintekkel próbálkozni, túl sok TVP-t visznek el átlagosan a sikerig ahhoz, hogy megérje. Kalandvagyók persze megkockáztathatják.

Használj CLFormatot, amit a webhype ren (<http://hyper.pbm.hu/>) a letöltés rovatban érhet sz el. Ez a program többek közt segít a hiányzó tárgyak, infók és szakértelemszintek számontartásában, valamint becslést ad a szintek teljesítési esélyére.

Tudatturbóval azt a szakérteelmet érdemes növelned, amit a legkevesebb TU el-

költésével lehetőleg 2 nehézségi szinttel is megemeled, azaz a 3-as nehézségű szakértelempróbára is elég lesz a tudásod.

Több szakértelemhez is adnak különféle tárgyak bónuszt, ezeket vedd fel a torony előtt ha érdemes, de vigyázz, ne hogy pl. a pásztorbot miatt harcképtelen legyél, vagy a morgan sisak helyett felvett valamilyen fejfedő miatt ne legyen komponenséd védővarázslatra...

Ne riasszon ha kevés tárgyhelyed marad szabadon és 150% feletti a megterheltséged! Sajnos ez toronyozáskor nem abnormális. De azért a kölét én sem javasolom cipelésre...

Feneketlen bugyor: ez a tisztességgel fel nem készülő játékosok igen gyenge mentsvára, szerintem egyáltalán nem érdemes vele foglalkozni, kivéve ha valamiért végképp nem tudsz rendesen felkészülni tárgyakból.

Ahhoz, hogy jó esélyed legyen az 5. szintre, legalább 5-7 szakértelem meg kell legyen 3-as nehézségi szinten, és kb. 10-12 szakértelem 2-es szinten. A többi próbán 90-95% körül kell teljesítened. Egyszerűen nem lesz könnyű! Ilyen felkészültséggel viszont a 3. és 4. szint 1-2 be menetre jó eséllyel megszól!

Remélem hasznos lesz nektek ez a cikk, sikeres toronyozást kívánok, jó idegzetet hozzá! Köszönet Barkányi Imrének a tárgykomponens és szakértelemszint táblázatok összeállításáért, valamint azoknak az úttörőknek, akik a torony megjelenésekor megpróbálták kipuhatolni a lelkivilágát és munkájuk motivációja eredményeképp megszületett ez a cikk is.

Péter Zoltán (Chardonnay #4716)



A Nap lassan felkúszott Ghalla egére, de a Holterdó fái közé csak homály költözött a sötétség helyett. A fekete kérgű, sötét levelű, évszázados fatörzsek között egyetlen egészségeset sem lehetett találni, mind korhadt, rothadt belülről és hüvelyknyi, sárgás férgek rágtak beléjük kusza, ragacos falú járatokat.

A tisztáson, a romok körül még siralmasabb volt a látvány. Itt csak kiszáradt, fakó növények és görcsös fácskák álltak, fű pedig egyáltalán nem nőtt. Bár ide több fény jutott, mint az erdő többi részére a sűrű lombok alá, a táj mégsem mutatta ébredés jeleit: a madarak nem köszöntöttek dalukkal a reggelt, az apró állatok nem motoztak a szerteszét heverő kövek között, még a szél sem zörgette a száraz faágakat.

A négy alak tanácstalanul topogott a baljóslatú tisztás szélén, egyiküknek sem akaródzott kilépni a fák takarásából.

– Szerintem menjen előre Wulf! Ő a legnagyobb közöttünk! Miért én legyek mindig az első? – méltatlankodott a vékonydorgájú fickó, idegesen igazgatva magán bőrpáncélját.

– Azért, Takonypóc komám, mert én csak úgy találok meg a csapdákat, hogy beleesek. Te meg előre kiszimatolod, akár a bolhakutya a tyúkokat – válaszolta vigyorogva a bőrnadrágot és bőrmellényt viselő, kopasz izomkólosszus. Troll dorongján a szökeket babrálva állával egyik társa felé bökött. – Szerintem zavarjuk előre ezt a... Halált, vagy hogy a halálba híjják!

– Nem! – zárta le a vitát a díszes, finom posztóruhás férfi. – Elöl megy Takonypóc, utána Wulf, én pedig hátul ezzel a félkegyelművel. Ha ezt küldenénk előre, még a végén valamennyiünk vesztét okozná!

– Jó' van, Giliatar, te vagy a csapat esze! De mér' nem ütjük má' agyon ezt a férget? Manófatyú, de se a csapdákhöz nem ért, se semmi máshoz – taszított egyet undorodva a zöld bőrű troll a mellette álló árnymanón, aki éppen a szája sarkából kicsöppenő hosszú nyálcsíkban gyönyörködött. Az árnymanó a nem éppen gyengéd lökéstől elterült a földön, de nem esett komoly baja, mert lassan, bizonytalanul vigyorogva feltápáskodott és tovább álldogált anélkül, hogy leporolta volna magát vagy akár csak fíkcárcnyit is igazított volna rongyos ruháján.

– Néha csodálkozom, hogy a nevedre emlékszel még, te fafejű barbár! – húzta el a száját Giliatar. – A megbízó megmondta, hogy kell keríteni valakit, akit feláldozhatunk a kriptánál. Ezt az idióta bolondot lehetett leghamarabb rávenni, hogy jöjjön velünk a Holterdóbe Veen Omer, a rég felkoncolt méregkeverő lerombolt tornyához. Rádadásul ezt a félnótást senki sem fogja keresni! Igaz-e, Halál barátom?

A rongyos árnymanó először megriadt, akár a megvert kutya, mikor a kecskeszakállas, ravasz szemű férfi felé nyúlt, mivel az csak a vállát veregette meg, vigyorgott és bólogatott, majd a feje esett le.

– Aha, a halál! – mondta nehezen forgó nyelvvel. – Biztos, mint a halál, halál, aha, hehe...

– No, akkor talán induljunk – biccentett Giliatar.

A kis csapat hamar odaért a romokhoz. Az egyik toronyból már csak embermagasságú, málladozó falak maradtak meg, a másiktól még annyi sem, és rengeteg fejnyi nagyságú szikla hevert a környéken jelezve, hogy nem az idő rombolta le a hajdan büszke építményt, hanem nyers fizikai – esetleg mágikus – erő. Giliatar néhány percig tanulmányozott egy pergamendarabot, aztán rámutatott a romos fal tövében egy kórakásra.

– Ott lesz a lejárát!

Wulf ott termett, és tíz perc alatt szétdobálta a leomlott fal maradványait, majd ázni kezdett. Újabb tíz perc elteltével a száraz, homokszerű föld alól előtűrt egy széles desz-





kákból eszkábált, korhadozó, kerek vasfogantyúval ellátott ajtót.

– Megvan! – vigyorgott elégedetten a troll és nekihuzakodott, hogy felemelje a csapóajtót, de a sovány férfi megállította, majd rövid matatás után előszedett egy apró tüt a fogantyú alól.

– Látod, milyen egyszerű kis szerszám? És milyen halálos! Még most is hatásos a mérge, amit egy évtizede kentek rá – kaparásztta meg a törével a tű hegyét Takonypóc, majd elégedetten övének egyik zsebébe rejtette. – Jó lesz, ha vigyázunk, ez a boszorkánymester tartogathat meglepetéseket még halála után is!

Miután Wulf felnyitotta az ajtót, lassan leereszkedtek a hűvös, sötét járatban lefelé tartó lépcsőn.

– Az orromig sem látok – morogta elégedetlenül a hegylakó, de a következő pillanatban máris vörösés fény világította meg a szűk járat falait.

– Fairlight papvarázslója vagyok, sosem zavar a sötétség! – vetette fel a fejét büszkén Giliatar, tenyerén fényes lángokat táncoltatva.

– Ja, nekem meg van fáklyám, azér' nem zavar a sötét – mormolta Takonypóc Wulfnak, és a troll ezt fölöttébb viccesnek találta, és harsányan röhögött társa szavain.

A varázsló sértődötten felhorkantott, és megigazgatta széles, díszes övét, melyen Fairlight villám motívumai fénylettek halványan.

– Jó lenne, ha előre figyelnétek, mert ez a kriptá nem túl nagy, és bármikor csapdákbá botolhatunk, vagy valami őrzőnek itt hagyott lénybe szaladhatunk – ezzel lassú

mozdulattal előhúzta a törét. Példáját követve a többiek is fegyverért nyúltak: Takonypóc vékony pengéjű kardot, Wulf pedig kedvenc troll dorongját markolta meg. A leg hátul álldogáló fekete képű árnymanó széles orrlyukában turkált piszkos ujjával, szerzeményét pedig – egy mérete, zöldes trutymó-golyóbita – szétmázolt a falon. Ő nem nyúlt fegyver után, de nem is várta tőle senki a kis csapatból, és különben sem látszott nála semmiféle hadiszerszám.

Óvatosan megindultak lefelé a meredek lépcsőn. Lassan haladtak, mert a csontsovány férfi minden talpalatnyi helyet alaposan megvizsgált, amit jól is tett, mert két csapdát is talált, míg leértek a mélybe: mindkettő mérgezett pengéket hozott volna működésbe, és a legszivósabb törpe is otthagya volna a fogát, ha rossz helyre teszi a lábát.

A lépcső végül egy kisebb terembe vezetett, amely üresen tátongott. A szemközti falon egy embermagas nyílás szabálytalan alakja feketéllelt, látszólag ez volt az egyetlen továbbjutási lehetőség. Takonypóc gyanakodva szimatolt horgas orrával, majd miután alaposan megvizsgálta a termet, megállt a nyílásnál.

– Ez az egyetlen járat, amin tovább lehet menni. Egy egyszerű csapda védte, de már hatástalanítottam, úgyhogy ne vesztegessük tovább az időt, induljunk! – mondta, és belépett a járatba. – Remélem, el tudjuk vinni azt a sok kincset, amit itt találunk majd! – álmodozott réveteg hangon Takonypóc. – Én már azt is elterveztem... Ááá!

Hogy mit tervezett el, az örökre titok marad, ugyanis alig tett meg néhány lépést, mikor a járat leszakadt alatta, és a hat méter mély gödör alján elhelyezett, zöldes nyálkával borított karók felnyársalták. Az első csapda, amit hatástalanított, álcázta a másodikat, amit már nem vett észre – vesztére.

Wulf idegesen markolta a troll dorongot, csapott homlokán borsónyi izzadságcseppek ragyogtak a rőt fényben. – Huh, Takonypócnak vége... Most mi lesz?!

– Mi lenne, te ostoba hűsoronny?! Két méter széles sincs ez a verem, átugorjuk és megyünk tovább!

Mindketten átugrották a veremcsapdát, aztán Giliatar átcsalogatta az árnymanót is, aki igencsak húzódozott a gödörtől. Valahogy átevickélt, de olyan szerencsétlenül ugrott, hogy Wulfnak kellett elkapnia a koszos gúnyáját, nehogy visszatántorodjon a verembe. Lassan továbbindultak, és a járat meglehetősen rövidnek bizonyult, mert egy perc után újabb kis teremhez értek. Hasonló volt az előzőhöz, teljesen üresen kongott, csak a szemközti falon ásított egy szűk alagút szája.

A troll lassan beövakodott a terembe, és intett Giliatar-nak, hogy várjon. Ahogy körülnézett, a bal oldali falon sötét tükör csillant meg a papvarázsló által gyújtott mágikus fényben. Két méter magas, ugyanolyan széles, sima, fe-

kete lapú tükör volt. Wulf odaóvakodott, és halványan megpillantotta saját sziluettjét a sötét felület mélyén. Elégedetten kihúzta magát, de hamar lehervadt a vigyor borostás képeről, mert a következő pillanatban előlépett a tükörből egy alak! Pontosabban nem is a tükörből jött elő, hanem maga a tükör vált el a falról, majd néhány szívverés alatt a folyékony, hullámzó felület a dermedten előtte álló férfi fekete ikertestvérvé változott!

– Mi a rosseb ez!? – üvöltött a troll, ahogy sikerült leráznia magáról a bénultságot, és miközben hátraugrott, vasalt husángja lecsapott a lény bal karjára. A dorong akárha vízbe csapódott volna, szinte ellenállás nélkül fröcskölte szét a végtagot, és majdnem orra buktatta meglepett forgatóját.

Giliatar döbbenten lépett hátra vagy két métert. – Vigyázz, nehogy hozzád érjen! – kiáltotta a barbárnak. – Ez egy méreglény, az érintése halálos!

Wulf szitkozódva rontott ellenfelére, akinek a keze újra felvette eredeti alakját, bár fél arasszal rövidebb volt a másikonál. A troll harcos végre elemében volt. Kifinomult érzékei és komoly harci tapasztalata ellenére néha kevésen múlt, hogy a méreglény nem érte el egy-egy ütésével, de az ő csapásai rendre betaláltak. Minden találátánál egyre csak fogyatkozott az ellenfele anyagát alkotó, higanyszerű, fekete méregmassza.

Hatvan szívdobbanás után már alaposan összement a teremtmény, egy méternél is alig volt magasabb. Wulf

egyre magabiztosabb lett. Jobbra mozdult, és hátralepett ellenfele ütése elől, jócskán elkerülve a fekete kezét, de a méreglény váratlanul kitérte a száját és sűrű, csillogó folyadékot okádott a troll izmos, szőrös mellkasára. Wulf elejtette a fegyverét, a melléhez kapott és hörögni, öklendezni kezdett, miközben szája szélén sárgás hab fröccsent ki. A méreglény rávetette magát az összegörnyedő férfira, és két kézzel megragadta a fejét.

Giliatar, aki eddig a járat védelméből nézte a küzdelmet elmormolt néhány szót mély torokhangon, aminek eredményeképpen bal keze vörösen izzani kezdett, és tenyeréből emberfejnyi tűzgömböt lőtt a terembe. A tűzgolyó célba érve megduzzadt és lángokkal árasztotta el a szobát, felforralva és elpárolgatva a méreglény testét alkotó folyadék maradvékát. A tűz Wulf testét is elemésztette egy szívdobbanás alatt.

– Jobban jártál így, faragatlan barom! – morogta a varázsló és továbbbúndult a szemközi járaton, maga előtt noszogatva a szeméit rémülten forgató árnymanót.

A folyosó rövidesen szélesedni kezdett, majd egy nagyjából tíz méter átmérőjű, ötszögletű terembe torkololt, melynek berendezése két tárgyból állt: egy igen nagyméretű, fekete márvány koporsóból, és egy három méter magas, csodaszép arcú, négykező, skorpiófarkú nőt formázó szoborból. A koporsó a terem közepén, egy kétarasznyi emelvényen helyezkedett el, a démoni nő szobra pedig a bejáratnál balra, a fal mellett állt.

Giliatar előkotorta a pergamentekercset a zubbonya ujjából, majd rövid tanulmányozás után mosolyt erőltetve az arcára a mögötte topogó, az orrát szivogató árnymanóhoz fordult. – Halál, drága barátom, ugye megteszel nekem egy szívességet? – kérdezte nyájasan. Mikor a rongyos manó vigyorogva bólogatott, elégedetten folytatta. – Akkor gyere ide ehhez a szépséges szoborhoz, úgy, és most állj hozzá szorosan közel, de a hátaddal fordulj felé!

Mivel Halál kicsit húzódozott, és gyanakodva pislogott a szobor skorpiófarkára és hegyes szemfogaira, a varázsló sóhajtvá húzta el a mézesmadzagot az orra előtt.

– Ugyan, bátor Halál, ez az a munka, aminek a végrehajtására felbéreltelek! Én pedig egyezségünk szerint segítek, hogy az a gyönyörű manó hölgy, Enyveske felfigyeljen rád végre, beléd szeressen, és összeházasodhasatok! Elmesélem neki a Holterdei kalandodat és a karjaidba omlik! Hát még akkor, amikor az itt felmarkolt kincseket megmutatod neki!

Több se kellett a szakadt gúnyjájú manónak, gyors lépéssel odahátrált a szoborhoz.

– Halál! – mondta vigyorogva. – Halálbiztos, hogy az asszonyom lesz, azám, a halál biztos, hehe...

Amint a háta hozzáért a hideg kötesthez, a démonnő négy, szürkés sziklakarja szorosan átkarolta, hogy mocanni sem tudott. Giliatar elégedetten bólogatott, és rá



sem hederítve Gork rémült vinnyogására, újra a pergamen szövegének rejtelseibe mélyedt.

– Igen, igen, az áldozat a szobornál, most jöhet az ige!
– motyogta, majd pár lépést elhátrálva a szobortól fennhangon kiejtett három szót.

– Galteridos, Asmardeis, Baaltardes!

Hat szívdobbanás után a koporsó fedele lassan elcsúszott a helyéről, és mély döndüléssel lezuhant az emelvény mellé a földre. Giliatar boldogan felkiáltott és odasietett a koporsóhoz, majd az emelvényre lépve belekukkantott.

Amint a lába az emelvényhez ért, a terem minden sarkából zöldessárga, maró gáz kezdett szivárogni. A varázsló rémülten befogta az orrát, és iszkolt volna a kijáráthoz, de a lábai már nem engedelmeskedtek akaratának, és összerogyott két lépés után. A gáz gomolyogva terjengett a szobában, még a folyosóra is jutott belőle jöcskán, de a négykarú szobrot és vele együtt a feszülten figyelő Halált is elkerülték a sötétzöld méreg-pamacscok.

Úgy tíz perc elteltével, mikor a mérges gáz utolsó foszlányai is szétesztlottak, a kőszobor karjai kitárltak, Halál pedig nagyot sóhajtvá, karjait dörzsölgetve odasétált Giliatarhoz.

A varázsló az oldalára dőlve, magzati pózban kuporgott a földön. Szájából zöldes hab csorgott, időnként megmegrándult a teste, néha elhaló hörgés buggyant ki a torkán. Az árnymanó a fejét csóválva odasétált a koporsóhoz, amely szinte teljesen üres volt, csak pár holmi feküdt az aljában. Rongyai alól egy kis zsákot húzott elő, és belepakolta az ezüst rúnákkal kivarrt, vastag, fekete köpönyeget, a drágakövekkel teli erszényt, és a hat fekete üvegcsét, amik a koporsó alján heverték egy vörös selyemkendővel letakarva. Ezután odaballagott a papvarázsló mozdulatlan testéhez, és a lábával megbökdöste, él-e még.

Giliatar lassan kinyitotta a szemét és minden erejét összeszedve, rekedt suttogással megszólalt: – Átvértél... De hogyan? A megbízó... – erőltén köhögés szakította benn a szavakat a varázsló rázkódó testében.

– Ostoba bolond! – köpött ki megvetően az árnymanó. – Olyan könnyű becsapni a fajtákat! Azt hiszitek, mindenkinél okosabbak vagytok, a manókat meg az állatnál is okmányabb és oklatanabb lénynek tartjátok! Azt képzeltetek, ti mozgatójátok a szálakat, és minden úgy történik, ahogyan ti akarjátok! De nem baj. Nekem ez csak jó, mert ha nem lenne ennyi ostoba ember, nehezebben érném el a céljaimat! – Megvakarta fekete képét, és vidáman, felszabadultan felnevetett.

– Én voltam a megbízó, nem egy sötét gnóm, mint ahogyan azt sugalltam neked! Én adtam ezt a munkát nektek a Szende Ongóliánt fogadóban két héttel ezelőtt! A „réges-régi” pergament is magam írtam! Az eredetiről csak azt tartottam meg, ami a terveimhez kellett, és még



azt is átköltöttem egy kicsit. Azt sem volt nehéz elintéznem, hogy engem válasszatok az „áldozat” szerepére. Még le sem ellenőriztéték, miféle manót fogtatok magatoknak, mert túlságosan elvakított a felsőbbrendűségetek tudata!

Rongyai alól előhúzott egy rövid pengéjű kést, aminek a hegyét viaszos csillogású, fekete foltok pettyezték. – Tudod, nem mindig az a bolond, aki első pillantásra annak látszik... – Nagyot sóhajtvá folytatta: – Én az ilyen munkákat szeretem, aminek a végén nem csak a vagyonomat gyarapítom, hanem a lelmem is megkönnyebbül, hogy néhány arrogáns patkánnyal kevesebb rója Ghalla földjét.

– A valódi nevem Kis Halál – hajolt meg gúnyosan a már alig lélegző papvarázsló előtt gúnyosan az árnymanó. – Becsületes mesterségemre nézve tolvaj vagyok és Leah papja, de sok más dologgal is foglalkozok, például régi sírok felkutatásával! – ütogette meg vigyorogva tarisznyáját, amibe a koporsóból kiemelt holmit rakta. – Most pedig búcsúzom, add át üdvözlétemet Wulfnak és Takonypócnak! Bár igen kegyetlenül bántál velem ez alatt a két hét alatt, megkönyörülök rajtad, és megadom neked a gyors halál kegyelmét! – Ezzel a mérgezett pengét az alig lihegő férfi torkába mártotta, aki azonnal kiszenvedett.

– Még mondja valaki, hogy nem vagyok jóindulattal a társaim iránt!

Kis Halál gyorsan átöltözött, koponya szimbólumát a nyakába akasztotta, tiszta, kényelmes ruhájára pedig újra kitűzte az Ördögi Kör jelvényét. Felemelte a földről a néhai Fairlight pap tarisznyáját, a sajátja mellé, a vállára akasztotta, és vidáman vigyorogva kísértelt Veen Omer, a réges-rég felkoncolt boszorkánymester immár kifosztott kincstárából.

Kis Halál

HELYET NEM FOGLALÓ TÁRGYAK

A különböző típusú tárgyakból általában 1-1 darab lehet egy kalandozón, azonban vannak ez alól kivételek.

Nyakláncból, gyűrűből, karkötőből és fülbevalóból kettőt hordhatsz, ékszerből (amit ruhádra kell tűzni) ötöt.

Van pár speciális tárgy, amely kitolhatja ezeket a korlátokat:

drag'kór varázskönyv (#869): +1 nyaklánc

Tokan esszenciája (#880): +1 gyűrű

kreiton ősgömb (#889): +1 öv.

Alapból két tárgyat tudsz elrejtteni magadnál (a tolvajok elől, KF 3 paranccsal), viszont

ha kígyóbőr övet viselsz, az elrejthető tárgyak száma nő eggyel.

Az alábbiakban pedig egy rövid összefoglaló táblázatot talátlak arról, hogy milyen „helyet nem foglaló” tárgyakra lehet bukkani a Túlélők Földjén (amiket a fent felsorolt korlátok nélkül magadra húzhatsz), melyik mit csinál, és hogyan szerezhető. (Az íjászversenyek nyeremények mellett azért talátlak kérdőjeleket, mert ezekről egyelőre nem tudni bővebbet. KT tárgyak nem szerepelnek a listában.)

tárgynév	mit tud	hogyan szerezd meg magadnak
NYAKLÁNCOK:		
koponya szimbólum (#139)	+4 hideg és haláltámadások elleni mentődobásra	Leahnak való beáldozáskor
denevér szimbólum (#140)	+2 IQ	Dornodonnak való beáldozáskor
nap szimbólum (#141)	+4 energiátámadások elleni mentődobásra	Raiának való beáldozáskor
nyitott szem szimbólum (#142)	+4 mentális támadások elleni mentődobásra	Eleniosnak való beáldozáskor
virág szimbólum (#143)	+2 egészség	Sherannak való beáldozáskor
két kard szimbólum (#144)	+2 erő	Tharnnak való beáldozáskor
villám szimbólum (#145)	+2 ügyesség	Fairlightnak való beáldozáskor
káosz szimbólum (#361)	+2 támadás, +1 védetség	Chara-dinne való beáldozáskor
Notermanthi amulett (#1183)	+10 támadás kalandozók ellen	138. labirintus bejárása során, térkép a Zarknod piramis küldetéssorában szerezhető
Yuin gyöngysora (#1238)	?	íjászverseny nyereményként
SISAKOK:		
Teremtő koronája (#918)	+30 max. ép, +3 szerencse, +1 támadás, -3 erő, +4 sebzés az árnytündérek ellen	111. labirintus bejárása során, térkép a karbionális látomás (kyorg terület) küldetéssorában szerezhető

tűzhaj diadém (#1136)	+4 védetség, +8 taumaturgia, +20 mentődobás tárgyaknak tűz ellen, 100 VP alatti tűzvarázslatokhoz nem kell tárgykomponens	131. labirintus bejárása során, térkép a farkaudar látógömbök valamelyikében található
Khór maszkja (#1138)	+2 védetség, +2 szerencse, +20 max. ép, -1 támadás	varkaudar falu feldúlásakor
ryuku kalózkendő (#1157)	+4 szerencse, nem kell többé szekszáns, -1 támadás	ryuku hajóroncs kikutatásakor
bohócsipka (#1239)	az okosabb szörnyek, kalandozók elleni csatában ellenfeled szinted/12 mínusz támadást és védekezést kap	viccverseny nyereségként (több már nem szerezhető)
KARKÖTŐK:		
ro'galhal csuklópánt (#891)	+40 max. ép, +2 védetség, +1 támadás, -4 szörnysebzés, -2 erő, -1 szerencse	a barbár barlang (bo'adhun birodalom) küldetéssorozatának végén
árnykarkötő (#1147)	felhúzásakor +5 sebzés, majd fordulónként eggyel kevesebb	133. labirintus bejárásakor, térkép a Zarknod piramis küldetéssorozatában szerezhető (a küldetéssorozat egy későbbi labirintusában is)
Hantas karperece (#1237)	?	íjászverseny nyereségként
KÖPENYEK:		
kreiton palást (#888)	-5 erő, -5 szerencse, +2 védetség, +3 sebzés, +80 max. ép, +80 max. vp	tleikan fobiránál található (ősi rúnatoronyban)
árnyszőttes (#1146)	felhúzásakor +50 max. ép, majd fordulónként eggyel kevesebb	133. labirintus bejárásakor, térkép a Zarknod piramis küldetéssorozatában szerezhető (a küldetéssorozat egy későbbi labirintusában is)
FÜLBEVALÓK:		
drag'kór fülkarika (#871)	+2 sebzés, +20 max. ép, -2 szerencse	106. labirintus bejárása során, térkép a történelemkutató intézet (Esthar Császárság) küldetéssorozatában szerezhető
GYŰRŰK:		
troglodita gyűrű (#907)	+4 támadás, +6 lőfegyver támadás, -5 védetség, -30 max. ép	troglodita hadvezérnél található (kyorg terület, erdő)
KESZTYŰK:		
ryuku ökölgolyos (#1156)	+1 támadás, amíg nem éri el 55-öt az ökölvívásod, a jobbkezes ökölcsapásodra annyi plusz sebzést kapsz, amennyivel harcművészet szakértelmed 50 alatt jár	ryuku hajóroncs kikutatásakor

TÚLÉLŐK FÖLDJE

OKTÓBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Furcsa pletykákat hallani a fehérbérci fogadóban. Állítólag többen is látták Sutor Kragorut, Erdauin leg-hatalmasabb mágusát, amint északi tűzsárkánya hátán körbepölyölte tornyait. Sokak szerint a két torony közötti térkapukat nem meri használni az éjfattyak fokozódó tevékenysége miatt, megint mások szerint Baghar, a Thargodan herceg üzenete érkezett meg Sutorhoz és ez sarkallta azonnali cselekvésre a gnómot, és mivel a nyugati toronyban tartott északi tűzsárkánnyal nem lehet a térkaput használni, maradt a repülés. Sutor Kragoru egykori tanítványai szerint mindkét magyarázat nevetséges, hiszen a Mester hatalma végtelen, kisujjának egyetlen mozdulatára képes lenne mind két tornyot a levegőbe emelni! Sokkal valószínűbb, hogy a sárkányreptetésnek csak a kikapcsolódás volt a célja. Hogy mi az igazság, csak a szürke gnóm tudja, de ő féltékenyen őrzi minden titkát. Ennek köszönhetően több kalandozó is úgy tervezi, hogy felkeresi újabb küldetéséért. Ki tudja, talán a Baghar elleni harcban minden segítőre szüksége van.

Riadalmat keltett a befektetők körében az a nemrégiben felröppent pletyka, mely szerint az Illúzió Mesterei a Fairlight bankok aranykészletét apránként ún. bolondok aranyára cserélték. Ehmit Zaks cáfolta, és alaptalan rémhírnek minősítette az értesülést. Az azonban óvatosságra intheti a betéteseket, hogy az egyik illúzionista – a többszörös visszaeső bűnöző, Aquerons Rakir – árnymanó léteire mosolyogva úgy nyilatkozott, hogy a pénz legjobb helye igenis a bankban van.

Az előzetes számolások szerint Chara-din monolitjainak száma pár hónapon belül elérheti a Túlélők Földjén épült oltárok számát. Chara-din papjai szerint ez az esemény a káosz korának eljövételét hozza majd magával.

Sheran pap gnóмок kifejlesztették és felállították az első aranytermő fát. A növény első pillantásra amniosz-fának tűnhet, a további vizsgálódás eredményeképp azonban azt láthatjuk, hogy aranyrögök nőnek az ágak végén. A fát Alanortól nem messze keletre állították fel, de csupán mindent a szemnek, semmit a kéznek alapon lehet megtekinteni.

Azt beszéljük, hogy a napokban Wargpin lakói félelmetes látvány szemtanúi lehettek. A város közepén dimenziókápu nyílt egyenesen a negatív létsíkról, melyből egy anyaszült meztelen fiatal lány sétált elő. Ősi legendákra hagyatkozva úgy tartják, hogy ő nem más, mint Leah fogadott lánya, Hael Amenthet. A titokzatos lány azzal vívta ki Leah megbecsülését, hogy néhány napos korában pusztá kézzel megfojtotta azt a tleikan rémebet, melyet őt meztelen dēmoni anyja küldött rá. Mi hozta most otthonából, a negatív létsíkról Ghallára? Ki tudja, de annyi bizonyos, hogy jelentétével halálos veszedelem zúdult a kontinensre.

A Túlélők Földjének legkedveltebb süteménye az omlós szerencsemassza. Receptje Rodgertől, Ghalla legrégebb óta praktizáló szakácsától származik, és még ma is ő gyártja a legfinomabb falatokat belőle. Persze a kalandozók által készített sütemények is rendkívül népszerűek, ízük, s főképp a babona miatt, mely szerint aki ilyet fogyaszt, nagyobb eséllyel talál kincseket kalandozásai során.

Korábban beszámoltunk arról, hogy Sheran tudósoknak sikerült kifejleszteniük az első aranytermő fát. Nos, azóta tragikus dolog történt. Az Alanortól csupán néhány mérföldnyire „sárgálló” fát az egyik reggelre virradóra árnymanó aktivisták az utolsó gyökereig ellopták, azóta senki sem hallott felőle. A királyság tízezer aranyat ajánl annak a lelkes kalandozónak, akinek sikerül valamit kiderítenie a fa és a tettesek holletéről. Indulásképp talán azt kellene lesni, ki költ a szokottnál sokkal többet mostanában.

”Szeretnéd tudni, mi a kamionoszaurusz leggyengébb pontja? Ha a vastag oszlop lábát ütöd, előbb-utóbb megpusztul.” – sugallta a minap a csodák kútja Antarlaman-nak, miután egy hasonló testalkatú, hatalmas dinoszaurusz a lába alá lapított, és deus ex machinája az alanori kúthoz repítette a szerencsétlent. A törpe kalandor pár sörrel később már vidáman kacarászott az eseten bajtársaival a legközelebbi fogadóban.