

ALANORI KRÓNICA

121. szám
2006.
január

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mindenkinél sikereiben, kincsekben, KNO-ban, TP-ben gazdag boldog új évet kívánok! Az új év egyben új kupont is jelent az Alanori Krónikában, de gondolom, ezt már a decemberi számból sokan tudjátok. Azonban ez az első szám az új kuponnal, most már minden részlet a helyére került, sőt biztos vagyok benne, hogy sokan azonnal ki fogják próbálni az új kalandot vagy labirintust. Közben készülünk TF-en a többszemélyes csatákkal, készül az új kiegészítő a HKK-hoz és folynak az idei könyveink előkészületei. Január végén már jelentkezünk is A Végzet hegyeivel, majd február elején egy Shadowrun „klasszikus”, az LX-IR 2. kiadásával. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Janny Wurts: A Végzet hegyei c. regénye első részének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dolan

ALANORI KRÓNICA

XI. évfolyam 1. (121.) szám (2006. január) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

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

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

Lapzártá: december 16. **A következő szám lapzártája:** január 20.

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 Káosz 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

BETONSZIGET

A felébredt Debrecen

ÚJ VERSENYEK

Januárban és februárban

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

LAPELEMZÉS

Régmúlt 2. rész

KOMBÓK

Paklik mindenkinél 4.

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

XXIV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

Élménybeszámoló

GHALLA NEWS

A TF hírei

OLIMPIAI CSATA

VARÁZSLATTERVEZŐI PÁLYÁZAT

GŐG

KALANDOZÓ KALAUZ

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

BETONSZIGET

– Kis meló, sok pénz – mondta Mr. Johnson, amire én rögtön fontolóra vettem, hogy most azonnal felállok az asztal és a Mr. Johnson által fizetett kalózlépés mellől és faképnél hagyom a fickót. Mikor legutóbb ezzel a szöveggel etettek meg, csak Racka, a göndör hajú törp rigó és én üsztük meg a balhét. A többieknek meszeltek.

De túl kevés nujen volt s számlámon, és a rum is kivételesen jó minőségű volt, így hát végighallgattam a mondandóját. Halkan beszélt, pedig rajtunk kívül senki sem ücsörgött a Lordok Házában, persze délelőtt fél tizenegy körül nem ritka az ilyesmi. A pincérnő telekomon csacsogott egy barátnőjével, valamelyik sorozat tegnapi epizódját tárgyalták meg, nem figyelt ránk senki.

Tényleg nem tűnt komplikálnak a dolog. Valami droidot kellett bejuttatni a csatornahálózatba, és amikor végzett, kiemelni egy másik helyszínen. A bejuttatásnak valahol a Biogal Füredi úti telephelye 100 méteres körzetében kellett megtörténnie, a kiemelésnek meg az egyik szennyvíztelepen. Dekás nem is kell. Rábólintottam.

Kaptam egy mozijegyet, másnap este 8-ra, a film után majd felvesz egy rigó, aki meg fog ismerni.

A hátralévő másfél nap alatt azért megtisztogattam a fegyvereimet, sosem lehet tudni, és szereztem dögzselét az orrom alá, ha nem tetszene a szennyvíztelep szaga, és ha már Dósa dokinál jártam, Debrecen legprofibb árnysebészénél, a kibervereimet is megnéztem vele, nem árt a kontroll.

A film egy kellemes kis francia vígjáték volt. Nem volt benne semmi erőszak, ami mondjuk nálam már eleve jó pont. A *Fin* után, ahogy kiléptem a moziból rögtön kiszúrtam Üstököst,

Racka tuningolt Land Cruiserét. Új festést kapott amióta utoljára láttam, de azokat a felniket ezer közül is felismertem volna. Az ajtó kinyílt amikor odaléptem.

– Megint te? – nézett rám egy leeresztett, sötétített plexijű fekete sisak, ami alól csak némi szakáll látszott ki.

– Ja – feleltem, és ennyiben maradtunk. Általában ilyen tartalmas beszélgetéseink voltak ha mindketten józanok voltunk. Ettől függetlenül őszintén kedveltem a bogaras kis törpicseket. – A lábad? – szószátyárkodtam tovább.

– Elmegy – válaszolta.

A többiek is előkerültek lassan, és beszálltak az autóba. Egy sámán és két szami, egyikük egy hosszúképű tünde, a másikat valahol már láttam, de nem ugrott be honnan emlékszem rá. Mikor teljes volt a létszám, Racka lassan, komótosan elindult.

Úgy tíz perc múlva már a Füredi úton gurultunk. Elhaladtunk a Biogal mellett, és leparkoltunk a tenispályák előtt. Célpontunk régi kedves helyem, a ZTK volt, teljes nevén a Zöld takony, ami roppant változatos és gusztusos, színekben gazdag festéséről kapta a nevét. Amikor letértünk a Böszörményi útról, akkor elhagytuk az elit belvárost, és a külső pusztulatok felé haladtunk. A ZTK mintegy 500 méterrel van a Fal előtt, amin túl már csak a bódéváros van, meg pár fegyverrel és kutyákkal őrzött meglegház, utána kezdődik a Fű óceánja, ami egészen a Tiszáig tart.

Mikor kiszálltunk, Racka kicsatlakozott, levette sisakját, majd kiemelt hátulról egy kis droidot. Afféle Autolab lehetett, még sosem láttam ilyet. Yamatetsu dizájn, de márkajelzést nem láttam rajta. Beletette egy katonai hátizsákba, amit a vállára csapott, és beslattyogtunk a csehóba. Beültünk az egyik boxba, köz-



vetlenül a rettyó bejárata mellé, rendeltünk egy sört, és vártunk vagy fél órát. Aztán Racka, a sámán, a tünde és én egyenként kivonultunk a klozetrá. Racka volt a vadászat koordinátora, ő mondta, hogy tuti, hogy a ZTK illemhelye az egyik lejárat a csatornába, méghozzá a legközelebbi a Biogalhoz, ami szóba jöhet. A másik, ami 100 méteren belül van, a Kossuth laktanya, ami ugyebár meghaladná képességeinket. Ahhoz nem fizet eleget Mr. Johnson.

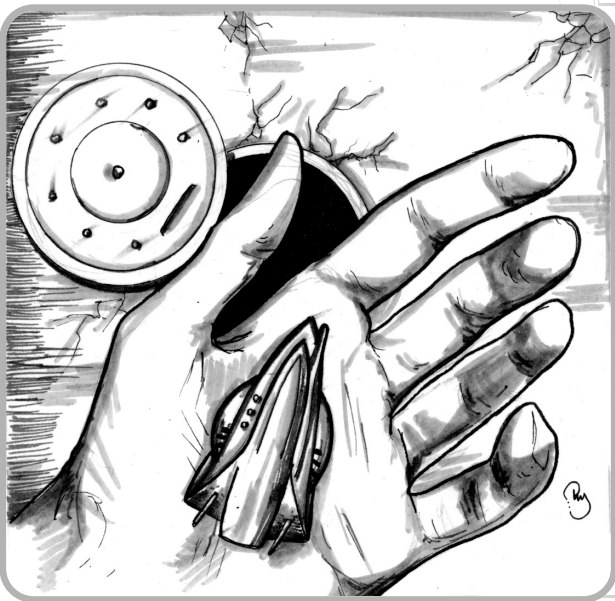
Mintegy 20 évvel ezelőtt, amikor elkezdte építeni Debrecen akkori polgármestere a Falat, egyben óvóhelyiségek tucatjait is kialakították, hogy a lakosság nagy része odamenekülhessen, ha nagyon elfajul a zűr. Tartottak a nomádoktól, és a felébredt szörnyetegektől rendszeren.

A Fű Ébredése után rengeteg menekült érkezett Debrecenbe a Fűtenger által elborított vidékről, mivel a Cívis Város, mint egy beton-sziget, nem került a Zöld Paradicsom uralma alá, a mágia valamilyen módon a városban nem fejtette ki a hatását. Ezek a menekültek a beszűkült tér miatt előbb-utóbb ezekben az óvóhelyekben kötöttek ki, amiket később maguk kezdtek bővíteni, összekötni egymással. Ezek az üregek, és a szennyvízcsatorna hálózata együttesen jelentik Debrecenben a Csatornát.

Szóval itt volt az egyik óvóhelylejárat, ahonnan be tudtuk juttatni az Autolabot a csatornába. Racka ment előre, két perc múlva követtem. A mosdó végében volt egy zárt ajtó.

– Mögötte – bökött rá a törp.

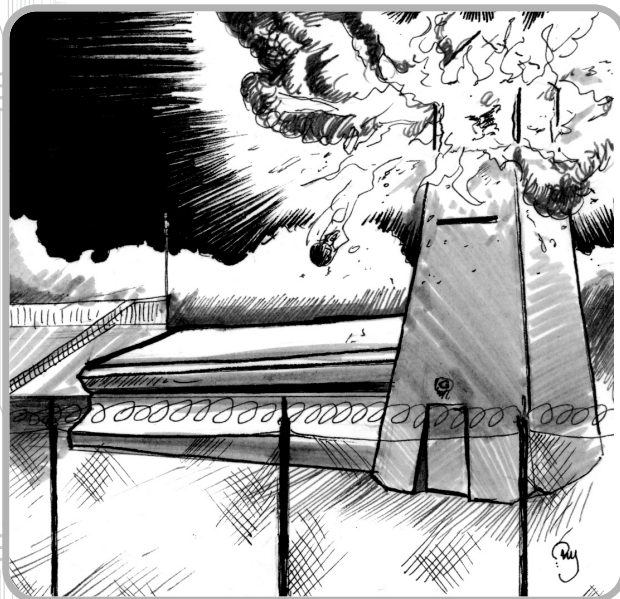
– Nem ötte mög – válaszoltam azzal a vigyorral, amivel tudtam, hogy legjobban idegesíthetem, de nem akartam túlfeszíteni a húrt, ezért elővettem régi jó álkulcsomat.... egy kattanás... kettő, meg is vagyunk. Mire a sámán is bejött, már az ajtó mögötti kis szoba padlóján lévő csapóajtóról is leszedtem a lakatot.



Racka bekapcsolta az Autolabot, amin kis zöld ledsor villant fel, majd leereszkedett a Csatornába. Mindenképp a szennyvízbe kellett helyezni a droidot, ezért nem lehetett csak úgy bedobni. Hallottam, a csobbanást, majd ahogyan a kis elektromotor felpörög, és a kis droid távozik.

Lakat vissza, ajtó be, zár vissza, mosdóból ki, és már kész is voltunk a nehezebbnek vélt feladattal. Pontban 23.45-kor eresztettük le az Autolabot, és 3 óra múlva, 2.45-kor kellett kihalásznia a Diószegi út végén lévő szennyvíztelepen.

Megvártuk a zárórát, majd komótosan a helyszínre hajtottunk. A telep a Fal déli része előtt nem sokkal, de még azon belül helyezkedett el. A drótkerítés nem volt áram alá helyezve – meg is lepődtem volna ha így van –, de azért leellenőriztem mielőtt átvágtam volna. A tündével együtt bemásztunk, nem láttunk életjelet a telep közepén lévő kettős toronyban, ezért odamentünk a hármás derítőmedence mellé, ahol a droidnak fel kellett volna bukkannia, a másik szami és a sámán a kerítésnél maradtak, a Rigó meg startra készen várakozott, ahogy kell.



Még egy perc... és ekkor ütött be a krach. Az ikertoronyban felgyulladtak a keresőreflektorok, és felvijjogott egy sziréna.

– Pucolás – mondtam és rohanni kezdtem a lyuk felé, ahol bemásztunk. Ekkor azonban elemi meglepetés ért. Géppuskák! Kettő is! A tornyokban! Egy szennyvíztelepen?!? Oldalt vetődtem, be egy nagy fémkonténer mögé, pedig már nem volt messze a kijárat. A tünde egy másik konténert választott.

Pillanatnyi csönd. A tünde felugrott és ismét rohanni kezdett, cikcakkban, ahogy kell. Én is elindultam, de az újból felugató géppuskák ismét egy konténer mögé kényszerítettek. A tünde viszont már túl közel volt a kerítéshez. Rosszul döntött.

Közvetlenül a kerítés tövében kaszálták le. Az egyik golyó könyökből levitte a karját, de a többi még rosszabb helyre ment.

Ekkor lépett akcióba a sámán, és az egyik őrtoronyban tűzgolyó robbant, kiiktatva az egyik géppuskát, és hála a teremtőnek, mindkét keresőreflektort.

Felugrottam és a kerítéshez vágtattam, majd négykézláb átbújtam. Máskor idegesít ha koszmegy a körmöm alá, de most nem igazán érdekelt a dolog. Már a túloldalt jártam, mikor

iszonyú sikolyok harsantak fel abból az irányból, ahol a sámánt és a másik szamit sejtettem, majd fegyverropogás. Előkaptam a böhöm B10C-met, befordultam a sarkon, és megláttam a szami srácot, amint az eszméletlen sámánnal a vállán épp befordul a kis szűk sikátorba, amelynek a végén Racka parkolt. Vagy 50 méterre viszont természetes troll biztonságiak dübörögtek felénk a telep főbejárata felől, amit azonnal egy kis zárótűzzel viszonztam. Erre a biztonságiak fedezék után néztek, én meg nyertem pár méter előnyt.

Teljes erőmből futottam, az utolsó pár méteren már golyók fűtyültek körülöttem. Bevágódtam Üstökösbe, és Rackára bíztam magam. Úgyes a fiú, bár üldöztek minket egy darabon, mégis sikerült leráz-

ni őket.

Az Autolab persze odalett, a meló besült, és még a sámán is a veszteséglistára került a végén. Sanya, a másik szami srác szerint valami szellem kapta el.

Kis meló, sok pénz. Persze...

A VÁROS

Debrecen egykor Magyarország második legnagyobb városa volt, de még most is előkelő helyet foglal el a sorban, csak Szeged és persze Pest nagyobb nála, lélekszámát tekintve legalábbis.

A várost elkerülte a XXI. század elejének csúcsbiznisze, a szemétimport. Ebben legnagyobb szerepe az akkori vezetésnek, a polgármestereknek és az önkormányzatnak volt, akik ellent tudtak állni a milliók csábításának. A városban jól prosperáló könnyű- és vegyipar volt települve, ami végül persze kitermelte a maga szennyét, nem szorult hát a város behozatalra. A saját maga által termelt hulladékot valahol a környező vidéken helyezik el, bár nem tudni pontosan hol. Messze biztos nem viszik – a szállító konvojok 1 napon belül visszaérnek a városba, na meg a csikósok sem néznék jó szemmel –, de a régi szemétte-

lep már megtelt, nem üzemel. Legalábbis nem eredeti funkciójában.

A Falon kívüli Pusztulában található ugyan is a két régi szeméttelep. Az egyik a Szoboszlai, a másik a Mikepércsi úton. Még a Zöld Haza kormányzása alatt épült mindkettő, az akkor érvényben lévő szabványoknak megfelelően 13-15 méter magas, párhuzamos, földtöltések – amelyekkel elfedték a hulladékot, és amik az Alföldön kiérdemlik a megtisztelő *domb* titulust –, között megbúvó párszáz méter hosszú „védett” telep formájában.

A kommunális hulladékhegyek alja be van gér-csövezve, ami félig áteresztő és emiatt a hulladékbak termelődő biogáz kinyerhető. A szintén ekkoriban épült szennyvíztelep ikertornyaiából és a szemétteléből nyert biogáz két generátort hajt, amik a telepek energiaellátását biztosítják részben, valamint az sem véletlen, hogy az összes ottani dolgozónak gázüzemű a kocsija.

A káosz elszabadulása után, mikor a Pusztulát fölött a bandák vették át az irányítást, a két telep fölötti uralomért megindult a harc. A Mikepércsi úti telepen a harcok során berobbant a rendszer és jelenleg is ég a gáz a dombok alatt, időnként egy-egy gejzírserű robbanást eredményezve. A másik telep védelmében most már a városi vezetésnek is lépnie kellett, és meg-egyezzett a környék legerősebb és legnépesebb bandájával, a Kaszás testvérek – egy ork ikerpár – által vezetett **mAGYARok**-kal, akik garantálják a telep biztonságát, és kíméletlenül leszámolnak a riválisokkal. A **mAGYARok** egyébként a Bocskai vezette metahumán „nemzetállam”, Szabolcs támogatását is élvezik, az fegyvert, lőszert és alkatrészeket juttat nekik.

A visszamocsarasodás aztán betett az élelmiszeriparnak. A társadalmi válságot tetőzte a goblinizáció sokkja. A városban azonban a rendet és fegyelmet az erőskező vezet és fenn tudta tartani ezekben a nehéz időkben is, és

sikerült megőrizni az emberek többségének bizalmát.

Aztán bekövetkezett a sámánok 2035-ös nagy szertartása, amit a Fű Ébredése néven nevezünk. A város alatt, ellentétben más lakott települések tucatjaival, nem ébredt fel a fű, nem nyert teret a mágikus környezet. Ez bizonyosan nem a sámánok óhaja szerint történt, mivel ők eléggé nehezen viselték ezt, és eleinte gyakoriak voltak az atrocitások a város és a sámánok követői, a későbbi nomád csoportok között. Ennek az ellenségeskedésnek köszönheti létét a Fal. Ez a mintegy fél méter széles, 3,5 méter magas részint beton, részint téglal, helyenként meg csak egyszerűen áram alá helyezett szögesdrót védelmi zár, amely a nomádokkal szemben való védekezés ősi kínai tradícióit követte, és hatásossága is körülbelül ugyanannyi. A kis, szervezetlen csoportokat elrettenti, de egy nagyobb egység számára nem lenne akadály a leküzdése, még a viszonylag sűrűn telepített őrtornyok ellenére sem.

Aztán a város pusztasága léte miatt érzett személyes sértettség alábbhagyott a nomádoknál, és lassan kapcsolatokat kezdtek építeni a várossal. A nomádok bár elzárkóznak a világtól, bizonyos termékekre mégis szükségük van,



és ennek ideális beszerzési helye lehet Debrecen, a Betonsziget. Lőszert, üzemanyagot hasonló cikkeket csak az elzárkózó nomádok által elzárt városból tudtak szerezni. A nomádok cserébe élelemmel fizetnek. A kereskedelmi kapcsolatok jó része persze nem hivatalos, egyes csempészbandák azonban erre szakosodtak, és bőven profitálnak belőle. A túltuntul virágzó feketekereskedelem miatt a Kereskedelmi Minisztérium már évek óta pereskedik Debrecen Önkormányzatával, a feketekereskedelem felszámolására kiutalt céltámogatás tényleges felhasználására vonatkozó elszámolás miatt. Mert eredmény az nem sok látszik.



Ma a városban sok ember köszönheti a nomádoknak azt, hogy el tudja tartani a családját, és maga a város is ennek köszönheti gazdasága fennmaradását.

Az élelmiszeripar elveszítette alapanyag-termelő bázisát, ugyanakkor vidékről tízezrek menekültek a városba. Eleinte építettek számukra önkormányzati bérlakásokat, de aztán olyan sokan lettek, hogy csak a fallal együtt kialakított földalatti óvóhelyeken találhattak nekik szállást. Később a csatornatöltelékek saját maguk bővítették tovább telepeiket, kusza, szövevényes már-már áttekinthetetlen hálózatát alakítva azt át.

Elérhető, nyilvános alaprajz csak a kezdeti, önkormányzati beruházásban megvalósult szakaszokról van, a későbbi „fejlesztések” rajzaira maximum odalent lehet rábukkanni, többnyire kézzel a kézre járnak, és nem is többet hevenyészett, laikusok által papírra vetett firkálmányoknál. Ráadásul a „szükségjratok” közül, hála a *vájárok* képzetlenségének, igen sok omlott, illetve omlik be.

Az élelmezés problémája, a mindennapi kenyér megadása óriási erőfeszítésébe, költségébe került a városnak. A Tiszán túlról, a kormánytól érkező segélyszállítmányok nélkül a város éhen veszett volna. Persze az éhezés

leginkább a csatornatöltelékeket érintette, és érinti ma is. A felszíni lakosság érdekei nagyobb súllyal esnek latba, mint „alvilági” társaié. A két verőér, amin az éltető élelem érkezik a városba, egyrészt az az autópálya, ami a Hortobágyon keresztül Tiszafürednél éri el a Tiszát, illetve a debreceni repülőtér.

Az autópálya veszélyes a Zöld Poklon keresztül, ahogy az élelmiszerszállító konvojok kísérői elnevezték akkoriban a pusztaságot. Ma már ritkák az összecsapások a nomádokkal, de azok között is akadtak mindig forróvérűek, és ha néhanem egy élelmiszerszállító konvojval meták is utaztak, akkor az felidegesítette a lovakat a nomádok szerint, azaz direkt provokáció, amit nem hagyhatnak annyiban. Sok vér elfolyt arafelé, és időnként ma is felopognak a fegyverek. Autópályát említettem, de persze ma már nyoma sincs az aszfaltnak – ezt a nomádok nem tűrhették. Az út teljes mértékben burkolatlan.

A repülőtér viszont igen komoly forgalmat bonyolít le. Különösen amióta fellendült a nomádokkal a kereskedelem. Biztonságos is, de önmagában képtelen lenne az igények kielégítésére. Persze Debrecen igyekszik megtermelni amit lehet. A falon kívül, de még a Fű Biro-

dalmán innen terülnek el a Pusztulatok, a korai menekültek városrészei. A fal közelében még tömbházak, legszármazásuk már csak bádognak-kolmányok. E pusztulatoknak a Fal közelébe eső részén óriási, több ezer négyzetméter alapterületű melegházak, fóliasátrak állnak, amelyet fegyveres őrség véd a fosztogatóktól. Ebben alapvető zöldségeket és némi gyümölcsöt termesztnek, de állítólag vannak dísznövény ültetvények is. Egetverő cinizmus lenne a vezetés részéről, ha igaz volna a hír.

A helyi ipar leginkább a beszállított, kis mértékben helyben termelt alapanyagok feldolgozására épül. A **DEKO** sok ember számára biztosít megélhetést, de nem nyereséges cég, ezért az Önkormányzat tulajdonában maradt. Sokan dolgoznak a kertészetekben is, amelyek nem gépesítettek, mégpedig épp az óriási munkaerőhiány miatt.

A **Gördülőcsapágy Művek**re, és a Hajdúhadházi, Nádudvarról áttelepített háztartási és mezőgazdasági géptermeletést végző részvénytársaság részvényeinek zöme a tőzsdén cserél gazdát. Törzsrészvény tulajdonos az Önkormányzat is, illetve a Társasági tanács néhány prominens tagja, például a Saeder-Krupp.

A vegy- és gyógyszeripar szintén képviselteti magát a **Biogal** révén, mely vélhetőleg pár nagyobb cég, mint pl. a Medicorp, vagy a Shiawase kezében van. A szigorúan védett szennyvíztelep védelmét is a Biogal oldja meg, közhasznú tevékenységként, amiért még az iparűzési adóját is mérsékeltek. Hivatalosan a csatornába a „korábbi balesetek” miatt bekerült mérgező vegyszerek kapcsán, vegyvédelmi szakjártasságukra hivatkoznak, de nyilván annak sem örülnének, ha a melléktermékek közül valaki visszakövetkeztetne a technológiára. Mindenesetre páran arra gyanakszanak, hogy a helyi feketepiacon nemrég megjelenő jazz-drogok, tudattágítók gyártóját sem kell túl messze keresni a várostól. Rebesgetik azt is, hogy a szennyvíztelep alatt a cég egy kísérleti telepet tart fenn, ahol a csatornából összeszedett kísérleti

alanyait tanulmányozzák. Vagy inkább a „termékeik” hatását.

Persze a városban nem csak ezek a cégek képviseltetik magukat, irodaháza, lerakata, értékesítési központja szinte minden nagy cégnek van, de a termelés a fenti szférákban és társaságok kezében összpontosul. Relatív nagyobb forgalmat bonyolít még le az Ares, az Aztechnology és a szomszédos Szabolcsból a BM, ők többnyire a nomádoknak eladott termékeiket tárolják itt. A számítástechnika, informatika az átlagosnál lényegesen mérsékelt intenzitású forgalmat bonyolít, de a Shell-Atnaft-nak például az egész országban egyedül itt van képvisellete, részint üzemanyagforgalmazás, másrészt a vegyipar vonatkozásában, talán a Biogalhoz is van némi köze.

VÁROSKÉP

A Belvárosban rendezett, szép, gondozott épületek állnak. Kitűnő állapotban van a Nagytemplom is. A Református egyház megpróbált tőkét kovácsolni abból, hogy a kálvinista Jeruzsálem nem vehetett erőt a pogány sámánmágia. Ez ült is, és a Nagytemplom azóta kisebb zarándokhely szerepkörbe emelkedett, Londonból, Magdeburgból, Zürichből és Clevelandből pl. rendszeresen jön gép Debrecen-



be, és az utasok zöme zarándok, vagy legalábbis vallási turista.

A Polgármesteri Hivatal a Szent Anna és a Pi-ac utca sarkán álló impozáns plexipalota. A vá-lasztásokat négyévente rendszeresen tartják a városban, és általában független jelölt, mégpe-dig zömmel a Kósa család egy tagja arat győ-zelmet. Ritka jelenség az az általános respektus ami körülveszi e családot, zömmel persze a fel-színlakó belvárosiak között, de a pusztulatiak, sőt, az „alvilágiak” között is sok híve van. Per-sze, mivel Debrecen a Magyar Köztársaság szerves része, a szavazati jog az önkormányza-ti választásokon taxushoz, azaz adófizetéshez kötött, így az esetleges szociális elégedetlen-ség nem torkollik politikai ellentmondáshoz.

Tény, hogy a város sokat köszönhet az erős-kező fellépésnek, amivel gátat szabtak az ak-tuális vezetők a fenyegető Káosznak. A rend-szer működni látszik. Szóval a villamos sínpálya mentén, a Petőfi tértől ki a Nagyerdői Körívig tartó rész tekinthető a város gerincosz-lopának. Ezen vonal mentén állnak a nagyobb cégek reprezentatív irodaközpontjai is, és en-nek környékén állnak a bevásárló, oktatási és szórakozócentrumok. Az Egyetem, az Állatkert és Vidámpark, valamint a Színház például fo-lyamatosan működik, a színvonal a körülmé-nyekhez képest igen magas.

Debrecen már tradicionálisan nevezetes egyeteméről is, vagyis az **Universitas**-ról, ahogy nevezik. Névlegesen teljes mértékben autonóm, de pusztán a tandíjából nehezen tudná fenntartani magát, ezért rászorul a cé-gekre, akik támogatják a szakemberképzést. Felszerelést adományoznak időnként az egyes tanszékeknek – ezt úgyis leírhatják az adóból –, illetve ösztöndíjakat fizetnek a legte-hetségesebbeknek. Ezért aztán némi együt-működést várnak el a rektortól. Talán efféle háttére lehetett a Környezetvédelmi Tanszék közelmúltban történt leépítésének. Több tanárt kirúgtak, csökkentették a keretet, úgy pénz-, mint hallgatói létszám tekintetében. A jelenlegi rektor, Dr. Krek Szusanna, egyébként híre-sen liberális a hallgatófelvétel kérdésében, ezért a határokon túlról is sok metahumán irat-kozik be az egyetemre, főleg persze magyaraj-kúak.

A hatalmi elit a Nagyerdőn, a város északi részében él. Ők a cégek vagy az Önkormány-zat vezetői, esetleg vállalkozók, akik sikerrel lovagoltak meg valamit.

Az átlag felszínlakók ettől a vonaltól keleti és nyugati irányban a Falig húzóódó részen élnek. Előfordulnak családi házak, de panelek is szép számmal. Ezen régiókban a közbizton-ság kifejezetten jó, a rendőrség – szintén Ön-kormányzat által működtetett szerv – jelen van, teszi a dolgát. A városban pl. 40 km/h-s sebes-ségkorlátozás van érvényben, és ezt komo-lyan is veszik. A városban elméletben érvény-ben van a fegyverviselési tilalom, de a rendőrök még a Piac utcán sem motoznak meg senkit, csak ha nyíltan viseli az arzenált, ekkor viszont elkerülhetetlen az igazoltatás, rosszabb esetben az előállítás, még rosszab-ban a fogda, majd a büntetőeljárás megindu-lása.

A Fal felé közeledve a biztonság és a kör-nyezet minősége fokozatosan romlik, errefelé a rendőrök sem figyelnek olyan árgus szem-mel, majd a Falon kilépve, elhagyva a Meleg-házakat, a Pusztulatan találjuk magunkat. Itt a közbiztonság csapnivaló, az utcákat a ban-dák uralják. Rendőri jelenlét nincs, csak körze-ti megbízottak vannak, akik általában a legerő-sebb bandák vezetői, akik így tulajdonképp maguk tartanak rendet ezekben a városré-szekben. Gyakorik a bandaháborúk is, az itt élők bármire képesek lennének, hogy a fala-kon belülré kerüljenek, akár a Csatornába is.

A csatornalakó alvilágiak teljesen külön ka-tegóriát képeznek. A falon belüli lejáratok le vannak zárva, azokon észrevétlenül nem jár-hatnak át, csak a néhány fellépési ponton, amit folyamatosan ellenőriznek. Az alvilágiak elszigetelt, földalatti odáikban élnek. Egyesek közülük kifejezetten lakályosan, mások szó szerint a patkányokkal verekednek.

Időnként letéved egy-egy rendőrrájór, szét-néz, majd gyorsan megy zuhanyozni, de a Fa-lon túliak szemében a bandák nélküli világ még így is csábító.

A tömegközlekedést a városban a villamo-sok és a buszok képviselik. A gépjárműforga-lom a Piac utcáról ki van tiltva, de máshol en-gedélyezett, sok személyautó is közlekedik. A





moly nyomozást indított utánuk. Emiatt aztán komoly összegeket investáltak a közelmúltban a mátrixvédelembe. Egyszerűsítették, áttekinthetőbbé tették a rendszert, és beszereztek pár veszélyes JG-t. Így egy narancs fokozatú védelmi rendszerrel számoljon, aki efféle terveket dédelget.

A legnagyobb kérdés a várossal kapcsolatban a „Miért nem?” Azaz a Fű Ébredését mi akadályozta meg itt. Ez már évtizedek óta érdeklí az összes mágiaelmélet kutatót. Mindenki által elfogadott, egységes válasz nincs, de legtöbbször ennek okát a talaj nagymértékű szennyezettségében látják, amit a Biogal csurgatott apránként a város alá a szennyvízcsatornán keresztül. A hatás, pontosabban

Plázákban parkolóházak is vannak, illetve a gépkocsiforgalmazók is tartanak fenn fizetett és védett parkolóházakat.

A városban a szociális és közműellátás felemásan működik. A Falon belül minden van, még hozzá folyamatosan, a Falon kívül csak időszakosan biztosítják a gázt és az elektromos áramot, egyedül a vízellátás folyamatos ott is. A Csatornában e téren is felemás a helyzet. Az eredeti óvóhelyiségekben minden van, a később vájt üregekben viszont csak amit sikerült bevinni. Vannak fűtetlen sötét lyukak is, főleg a Fal környéki üregekben.

A városban fellelhető ányklinika is, Dósa doki az Ibolya utcán „rendel”. Elég drágán dolgozik, de ért ahhoz amit csinál, és megbízható. A városban vannak igényes szállodák, igénytelenebb panziók, de mindnek igencsak borsos az ára. Hála az átúti helyhiánynak. Szórakozóhelyből, kocsmából is bőven akad. A mátrix számtalan pontról elérhető a városban. A helyi dekások nevéhez fűződik néhány bravúr, de kevesen vannak, persze a város sem túl nagy. Közülük páran a helyi egyetem mat-infó szakán végeztek, emiatt a mostani hallgatókat próbálják „szem előtt” tartani.

Épp a korábbi sikereik miatt igen óvatosak, mivel a Biogal, illetve a Rendőrség igen ko-

annak mechanizmusa azonban továbbra is kérdéses. Olyan pletykák is járnak, hogy a mágiával is foglalkozó cégek semmi másért nem tartanak fenn itt lerakatokat, minthogy megpróbáljanak rábukkanni az ellenállás okára, amiből egy univerzális antimagikumot akarnak kinyerni.

Talán az igazság valóban ez, és ezért védi olyan erősen a Biogal, sőt, maga a város is a szennyvíztisztítókat. Talán a megoldásra már valaki rájött, de ezt egyelőre igyekezik titkolni.

Végezetül pár adat a város lakosságáról:

Össznépeség: Pontos adat nem ismert, mintegy 250.000 fő körül lehet.

Falon belüliek: 80.000 fő

Falon kívüliek: kb. 130.000 fő

Csatornalakók: kb. 40.000 fő

A lakosság több, mint 99%-a magyar ajkú-akból áll.

A lakosság mintegy	68%-a humán
	10%-a tünde
	10%-a ork
	10%-a törp
	2%-a troll



VERSENYHELYSZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káosztelep, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kárvavár, Kisasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Bocskai u.1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÖR – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYÖR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódító
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
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírláza, Camelot, Szegecs u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyúvár szerepjátékolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rakóczi u. 2.
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota, A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás kereszteződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kárvak-
lub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLÓVÁS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncos M. u. 5-7.
SZÖREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
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 a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

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 térnél levő Népszínház
utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: január 21., 10 óra.

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lapok a szokásosak mellett: Kragoru familiáris, □si bölcsesség, Manafamiliáris, Elenios követ□je. A halhatatlanok nagymestere és az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, a nevezési díjból befolyt teljes összeg kiosztásra kerül paklik formájában.

Érdeklődni lehet: Valu Gábor, valugabor@yahoohoo.com, 30-235-8901.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., 11 óra, nevezés 10-□□.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 28., nevezés 9-□□, kezdés 10-□□.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, ker000@freemail.hu, 70-538-1069.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 28., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Scróth Dániel, 20-204-9557.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: január 28.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 28., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza, Camelot.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 28., 10 óra, nevezés 9-□□.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Egyszín□ verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Manafamiliáris és a Gyógyító rakshallion.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovics.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 28., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltottak a követ□k és a szabálylapok.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 28., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott a Manafamiliáris is.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: január 28., 11 óra (nevezés 10-□□).

Helyszín: Abysk Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amat□r induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abysk Klub, www.abysk-klub.hu, abysk-klub@freemail.hu, 342-3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□rok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: január 29., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Háromszín□ verseny. A szokásosak mellett tiltott lap a Régi dallam is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 29., 9 óra.

Helyszín: Fonyód.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovic.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 29.

Helyszín: Erdőkeresztes.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Csik János, szonar@freemail.hu, 70-570-2947.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: február 4., 9. óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: február 4., nevezés 9-10, kezdés 10-11.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: február 4., 10 óra

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Varázslat nélkül. Tiltottak az ultraritkák, követők és szabálylapok.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 4.

Helyszín: Széreg.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 4., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amatőrnak induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys Klub, www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-3870.

PÁROS VERSENY

Időpont: február 5., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Páros verseny. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszki szakértelem, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.

rencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: február 11., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Madarász Béla, xorex.mb@freemail.hu, 70-319-4715.

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrok indulhatnak. Minden induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys Klub, www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-3870.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: február 11., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrok indulhatnak. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: február 12., 10 óra.

Helyszín: Debrecen – McDonalds.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 12., 9 óra.

Helyszín: Fonyód.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovic.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

SZABÁLYOK

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

EYGSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufla lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszki 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, Idegösszeomlás, Pszki szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufla lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszki 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 beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városas szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörmagykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenre hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azgal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszki szakértelem, Szerepcsere szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élet-energiával 50 EP-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 ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Örjögő szilimil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákak és ultraritkákak 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 szilimil és az Idegösszeomlás is. **TÜLEKÖK CSATAJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ŐV típusú (Kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszki 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 négyzsinűs korlát érvényes.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: február 25., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Minden induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltott lap a Régi dallam is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

A NÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: február 26., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: A mágia méltósága.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora és Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

VESZÉLYES FAJ

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!

3 gyűjtődoboz Régmúlt az amatőr kategóriában!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: február 18., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Minden paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie.

Tiltottak a szabálylapok. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

Amatőr-profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től 2005. június 30-ig). Illetve 2005. július 1-től minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

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

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

A Zarknod kovácsa követő helyettesíti vagy módosítja a KF-es tárgyak idézési költségét?

Helyettesíti. A lapon rajta is van, hogy minden módosítótól függetlenül egy varázspont az ilyen lapok idézési költsége. Ha módosítás lenne, azt még tovább lehetne módosítani más forrásokkal.

Mire immúnis pontosan egy forrásra immúnis lény?

Először is tisztázzuk mit is nevezünk forrásnak! Forrás minden varázslat és hatás. Menjünk tovább, mit nevezünk varázslatnak és hatásnak? Varázslatnak nevezzük összefoglalóan a bűbájokat, azonnali és általános varázslatokat. Egy lapra akkor hat varázslat, ha egy általános vagy azonnali varázslat hat rá, vagy közvetlenül rájukunk egy bűbajt. Az asztalra, nem pedig lapra rakott bűbajok már a hatások közé tartoznak. Hatás az, amikor egy asztalon levő lap vagy

önálló jelző hat bármilyen más lapra, legyen az szó akár állandó hatásról (pl. +1/+1 minden lénynek), vagy aktivizálást igénylőről. A helyszínek által kifejtett képességek is ugyanilyen hatások, sőt tovább megyek: a követők és szabálylapok képességei is lehetnek hatások, amennyiben azok játékban levő lapra hatnak. Igaz ugyan, hogy követőre és szabálylapra nem hat semmilyen lap, de attól a hatásaik még ugyanolyan hatások mint bármely más lapé. Például, ha egy követő ad egy szintet minden kalandozónak, az ugyanolyan hatás, mint mondjuk az *Alanori Krónika (új)* vagy *A közösség ereje (új)* hatása. Ez a követő sem fog szintet adni annak a kalandozónak, ami hatásokra, vagy forrásokra immúnis.

Sok embernek szoktak gondot okozni a tárgyak is. Egy asztalra rakandó tárgy képessége az hatás, legyen az akár egy *Alanori Krónika (új)*, vagy egy *Villámhárító*. Ezzel nincs is gond. De mi van a KF-es tárgyakkal. Amikor egy tárgyat rakok egy lényre, az nem hatás, nem is varázslat, tehát nem is forrás. Emiatt forrásra, hatásra, varázslatra immúnis, vagy ezekkel nem célozható lényekre rá lehet rakni a tárgyat, és emiatt nem lehet megakadályozni egy galetkire rakott tárgyat testrészt feláldozásával. Viszont, ha egy tárgy rajta van egy lényen, akkor az általa a lényre kifejtett képessége hatás. Hatás tehát az *Izzó lemezpáncél* által adott -4 ÉP, hatás a *Göcsörtös bunkó (új)* által adott plusz sebzés, a *Királyi palást* által adott két szint és büntetés, vagy a *Szent pajzs* által adott +4 ÉP

mágikus védekezés, és a sikeres ki-játézasakor adott életjelző is.

Válaszolva az eredeti kérdésre: a forrásra immúnis lényekre semmilyen varázslat és hatás nem hat, beleértve a helyszíneket, szabálylapokat és követőket.

Visszavehetek-e A bölcsek kövével (új) egy Deegot vagy egy Izmos szkrittert?

Igen. Az izom a szabály szerint kalandozónak nem csak +1/+1-et ad, hanem egyben szintlépést is. A *Bölcssek köve (új)* szövege szerint pedig olyan lapot is vissza lehet venni, ami szintet ad legalább egy kalandozónak.

Balladák könyve: Egyszínű verse-nyen tiltott lap.

Halhatatlan esszencia és Vámpír nagyúr: Mindkét lap vérjelzőt említ, azonban a két jelző teljesen különbözik, csak a nevükben egyeznek meg. **Griffónix (új):** Griff altípusú.



RÉGMŰLT™

LAPELEMZÉS II.



Itt az ideje, hogy nekiálljunk és kivesézzük a legújabb HKK kiegészítő, a Régmúlt lapjait. A kiegészítő november végén jelent meg, ezt a cikket még az első verseny előtt, alig a kiegészítő megjelenté után írom. Ekkor már nagyjából körvonalazódik a lapok erőssége, de természetesen az éles versenyeken azért picit módosulnak ezek a dolgok. Ennek ellenére bízom benne, hogy jó áttekintő képet kap mindenki a 156 féle új lapról, és esetleg egy-egy ötlet, kombó, paklikezdemény megnyeri a tetszését. Az elemzéseket én (Dani Zoltán) írtam Makó Balázs és Tihor Miklós kiegészítéseivel. Folytassuk a maradék színekkel!

DORNODON

Zan (9): Erős lap, szinte minden tárgypakliba befér, esetleg még azon kívül is, ha várhatóan lesz komponensünk rá. A *Kisebb zant* könnyebb kirakni, viszont ez nem esik le kör végén, és körönként válthat. Ne felejtjük el, hogy akár egy komponensből is ki lehet rakni, ha dobunk neki lapot!

FAIRLIGHT

A tanítvány lázadása (7): Régen *A mester büntetése* sokkal jobb volt *A tanítvány lázadásánál*, elég volt az, hogy az ellenfélen sebzett először, úgyis mindig volt a kezében 4-6 lap. Manapság már nem ez a helyzet, mivel a lapok jelentősebb olcsóbbak lettek, és sokkal több a varázspont-termelő, vagy olcsóbbító erőforrás lap. *A tanítvány lázadása (új)* nem csak dobható pakliba jó, hanem bármilyen területű pakli ellen jól használható. Kijátszáskor gyógyít, ami sokat segít a győzelemben, hiszen valószínűleg én is sebződök majd tőle.

Agyaggólem (7): A tesztelés alatt kettőért jött egy darabig. Úgy elég durva volt, hiszen egy *Hívó kürttel* és egy lap dobása árán lejátszható az első körben, és *Őrült Enkala*, az *animátor* mellett már rögtön drágítja eggyel az ellenfelet. Egy ilyen kezdes gólem pakliban a biztos győzelem volt. Így három varázspontért már kevésbé spoiler, de gólem pakliba még így is kötelező lap. A pár új gólemmel már elő lehet szedni újra ezt a régen annyit használt és annyira utált paklit.

Fairlight állovagja (8): Elég jó lovag. Gyakorlatilag három varázspontért és egy semmizésért jön, nem túl könnyű lelőni, és leheléssel együtt jó nagyot tud ütni.

Fogadó (8): Kombós kis lap, sok minddel lehet jól használni. Elsősorban a szörnykomponens termelő képességével és a jelző leszedéssel lehet kombózni. Az előbbinél *A szörnyek évadjával (új)* érdemes kipróbálni, az utóbbinál egy jó tipp mondjuk *Akmallal*, ami körönként plusz 2-4 varázspont. Persze az a legjobb, ha mindkét képességét lehet használni. Az elsőt nyilván minden pakliban tudom majd, de láttam például manó pakliban is, ahol a komponens jól jött a *Kapzsi manóhoz (új)*, *Kristályerdőhöz* stb., a jelző leszedés pedig *Akmalhoz*. Rubingólemmel is kelleme-



sen együttműködik. Biztos vagyok benne, hogy a jelző leszedésre lesznek majd más kombók is.

Harci mágus (7): Ez is sokat gyengült a tesztelés alatt, hiszen eleinte kettővel olcsóbbította a varázslatokat. Jelenlegi formája, ami csak egyvel olcsóbbít, két kör alatt hozza vissza az árát, és kis hátránnyal húztunk két lapot. Ez még nem olyan óriási táp. Mivel semmi védelme nincs, hamar el fog pusztulni. Manaelőnyre inkább valami azonnal termelő dolgot használnék, viszont a lapelőny könnyen a győzelmet jelentheti. *Rundhal*, ha lenn marad két-három körig, akkor megnyeri nekünk a játékot, míg a *Harci mágusnál (új)* még mindig függünk attól, hogy mit húzunk vele. Közepes lapnak tartom.

Kapzsi manó (8): Az egyik legjobb manó szerintem. Védi manóinkat nem csak a sebzó varázslatoktól, de a lényektől is, és ami a legfontosabb: a második képessége lehetővé teszi, hogy pörgessük a manópaklit. Erre az egyik mód, hogy a feláldozott manókat visszavesszük a sikkal, a másik, hogy használunk *Kristályerdőt*, ami körönként termel három manót, vagy körönként +3 lapot.

Ósi ellentét (8): Első látásra nem tűnik erős lapnak, hiszen kijátszási feltétele van. Ha azonban jobban végiggondoljuk, milyen esetekben teljesül ez a dolog, mindjárt jobb színben tűnik fel ez a lap. Például semmizhetek vele két lapot az ellenfél gyűjtőjéből, vagy egyet a gyűjtőjéből, esetleg az enyéméből, egyet az asztaláról. Persze a legjobb eset az, ha az asztaláról semmizek kettőt. Azért így is van hátránya a lapnak: semleges színű lapokra nem vonatkozik. Mivel Fairlight szinte minden pakliban szerepel, és Tharr is egyre gyakoribb szín, így ez azért jelentős tud lenni. Frissen bontott versenyen remek! Egyszínű versenyen ne használjátok!

Sörényes ubuk (5): Kinek tuskés hátán nem csillan meg a nap fénye... Olcsón üt sokat, de sajnos nem repül. A *Rőtmanóhoz (új)* hasonlítható, csak annál gyengébb, mivel annak immunitása jobb, mint ennek a bűntetése.



Szibarita váz (6): A frissen bontott egyik sztárja volt. Lényekkel gyakorlatilag nem lehet megölni, hiszen ma már senki sem használ olyan lényt, aminek nincs speciális képessége. Lények mérgezésére is immúnis. Mivel azonban a varázslatoktól nem védett, ezért hagyományosan gyengébb. Az azért sokat segít rajta, hogy repül, ha az ellenfélnek van a játékban speciális képességgel rendelkező lény.

Tektonikus kvatáns (7): Az *Eleven épület* picit jobb verziója. Egyrészt egy építővel jön, ami segít abban, hogy egy gyors épületepakliba beférjen, másrészt láthatatlan, tehát lénnel nem nagyon lehet védekezni ellene. Öröm az örömben, hogy őt helyett csak hármat üt. Elég gyors épületepaklit lehet összerakni a *Gépezettel*, sok olcsó, lehetőleg nullás épülettel, a követővel, a kvatánssal stb. Próbáljátok ki, hogy mi fér és mi illik ebbe bele!

Trükmester (10): Aljas és gennyes lény. Méltó párja lesz *Gakknak*, a *Gnóm boltosnak*, *Rundhalnak* és társainak. Gyakorlatilag repül, és két olyan képessége van, ami szinte mindig használható. Vagy az ellenfél varázspontját, vagy a kézben levő lapjait bántja, ez pedig a HKK két alapvető erőforrása. Biztos vagyok benne, hogy sokat fogjuk látni a versenyeken.

Visszatejlődés (7): Erősnek hangzik a képessége, de pár használat után kiderül, hogy annyira nem jó lap. Már a három varázspont sem olcsó mulatság, de az egy semmizés biztosítja azt, hogy teljes blokkot nem tudunk kiépíteni, hiszen elfogy tőle a paklink. További hátránya, hogy a már asztalon levő lényeket nem oldja meg. Azért egy manafonális pakliba, lények elleni side-lapként ki lehet próbálni. Mindezeket figyelembe véve egy közepes lapnak tartom.



Zarknod oszlopa (8): Szerintem erős lap. Egyrészt remek kiegészítő pakliba való lap mindenféle pasziánsz, vagy sok erőforrással játszó pakli ellen. Másrészt a *Tektonikus kvatánsnál* már említett, gyors épület pakliba is illik, hiszen nulláért jön.

LEAH

A vámpír csókja (6): Azonnali sebző varázslat, ami lénybe és játékosba is löhető. Mindez jól hangzik, csak vámpírok nélkül elég karcsú. Vámpírokkal persze teljesen más helyzet, csak egyelőre ez az etnikum nem tartozik a versenyerős paklik közé.

A holtak bosszúja (8): Szintén azonnali lövés, csak ezúttal három varázspontért. Legjobban az *Időcsapással* lehet összehasonlítani. Az maximum ötöt lő, viszont a sebzés mértéke hamar eléri az ötöt, és onnantól biztos. Itt az ellenfél gyűjtőjére hagyatkozunk, ami elég bizonytalan dolog lehet, viszont a sebzés hétig is felmegy. Nem rossz lap, *Specializáció* mellé különösen nem, de nem is lesz a legnagyobb spoiler.

A holtak szeleme (5): Nagy és drága. Röviden ennyi. Mivel nincs immunitása semmilyen varázslat ellen, és a kárpótlása valamint büntetése elég kevés ahhoz viszonyítva, hogy milyen drága, így nem igazán jó lap. Már a kijátszásához eleve áldozunk két lapot, amiből csak az egyiket húzzuk vissza, ha lelővik. Lehet mókázni vele áldozós pakliban, *Kődfátyol*, *Hullazabáló (új)*, *Leskelődő*, *Quwarg szellem*, *Munkagép*, *Quwarg*, *Magzat* és hasonló lapokkal, de mindez versenyen nem állja meg a helyét.

Áldozati bárány (7): Elég jó kis lap. Mondjuk jobb lenne úgy, hogy egyszerre aktivizálja a lényt, és pluszt is ad neki. Nyilván hordában érdemes kipróbálni. Ne feledkezzünk meg a párba képességéről! Egy hordában a

megfelelő pillanatban ez a győzelmet jelelheti.

Alex Vampirsson (7): A régi változatánál sokkal erősebb, de hát ez minden lapról elmondható. Vámpír is lett az evolúció folyamán, mégsem tűnik igazán

erősnek. Veszélyes fajok versenyen akár még ki is lehet próbálni a vámpírpakliban.

Autentikus vámpír (7): Érdekes a képessége, bár kevésbé hasznos, hiszen rárakott lapból elég keveset használnak verseny környezetben, kivéve a galetkiket. Lényt sem fog gyakran ölni, tekintve, hogy csak hármat sebez. Igazából mágikus védelmü pakliba lehet érdekes, de oda is jobb ötöt a *Ragadozó (új)*.

Élőholt quwarg (8): Ez egy jó kis quwarg. Egyrészt a quwarg pakli az egyik legerősebb etnikum, másrészt a kis quwargok gyakran kötnek ki a gyűjtőben a különböző áldozások és képességek miatt. Mondjuk öt izommal már elég jó kis lény, vagy ha megölik, akkor varázspont vagy lapelőny.

Gyilkos manó (7): Sajnos ez a szín nem igazán fér be a manópakliba. Legalábbis nálam, és az általam látott pakliknál. Bár nem rossz, ha a manóim négyeket ütnek, de varázspont nem mindig van rá, pláne az elején. Ha a manókat teljesen csak hordaszerűen rakod össze, akkor viszont ez a lap alapvető.

Haarkon dühe (8): Ismét egy háromért sebző azonnali varázslat. Akárcsak *A holtak bosszúját (új)*, ezt is az *Időcsapáshoz* lehet hasonlítani. Annál szerintem picit gyengébb, az első körökben ugyan jobb, de később már nem. Persze egy *Specializáció* pakli annál jobb lesz, minél több azonnali lövésből válogathatunk.

Haarkon (8): A régi Harkon a mentor pakli egyik verziójában volt használatos, mivel leszedte a jelzőket, így mérget is. A mostani is jól illik ebbe a koncepcióba, bár a méregleszedés már jelentéktelen. A mai mentorok pár-szor átforgatják a gyűjtőt, aztán már nyertek is, mondjuk egy *Tizennegyedikkel*. *Haarkon (új)* elég jól segít ebben, hiszen az első mentor után előkereshetem vele a máso-



díkat. Amúgy sem rossz lény, de hagyományos versenykörnyezetben csak a mentorban fogunk vele találkozni.

Hullazabáló (7): A holtak szelleménél említett áldozós pakliba használható, bár maga a pakli nem túl erős, inkább csak mókás. Frissen bontottnál elég jó lap, de bármilyen hordajellegű pakliban erős, ha az első roham picit kifulladt, repülve, pillanatok alatt iszonyú nagyra nőve tud ölni.

Leah halállóvágja (8): Ez is egy kellemes lovag. Jó nagy tud lenni, aztán ha üti le az ellenfél lényeit, akkor tovább húzik, vagy életet kap. Sajnos Leah nem igazán kalandozó szín, sőt *Lassan Járban* sem nagyon használják, de ebben a lovagban azért van fantázia.

Lidérc (4): Frissen bontottnál jól jön, amúgy nem igazán erős lap. Hordába a gyógyulás nem fontos, máshová meg minek rakok be egy kicsi, semmire sem jó lényt.

Morgan pálciója (9): Ez a lap újra a régi dicsőségében tündököl. Egyrészt kirakása után közvetlenül nem lehet lelőni. Másrészt lapokat és jelzőket is leszed a lényedről, ami nem csak hogy jól jöhet, de esetleges kombókra adhat lehetőséget. Maradjunk például a *Fogadónál (új)* is említett *Akmalnál!* A pálccal gyakorlatilag körönként leszedjük az összes gyengülés jelzőt róla, így körönként adja a varázspontot.

Óriás denevér (9): Ez is egy erős lap. Kettőért lerepül, üt és egyből kapja az izmot. *Gakknál* gyengébb ugyan, de azért van egy kis előnye is: lénybe sebezve is kapja az izmot. Vegyük észre, hogy a kapott izom már abban a csatában is megmenti.

Polong (7): Gyakorlatilag négyért leszed egy lapot, és esetleg ad egy kis lényt. Nem rossz, de mivel nem azonnal szedi le a lapot, le lehet lőni, ezért nem tartozik a leg-erősebb lapok közé. Az *élet illúziójával* viszont jól kombinál. Körönként négyért leszed egy lapot, és sosem kerül a gyűjtőbe mivel kör vége előtt mindig a gyűjtőbe kerül saját képességének köszönhetően. Más, a gyűjtőből visszahozó lappal is kipróbálható.

Sötét árny (6): Vámpír pakliban jól használható lény, esetleg máshová is ki lehet próbálni. Természetesen denevér formában repül ki, aztán többnyire vérfarkassá válik. Könnyen lelőhető, viszont feltámad, igaz csak egyszer-kétszer, mert a két Semmizés azért elég sok.

Szubrealis vámpír (7): Nem szeretem ezt a lapot, már a régit sem szerettem. Hordában nagyon durva tud lenni, bár a horda manapság nem nagyon villog a versenyeken. Legjobban akkor tudjuk kihasználni, ha túljárunk az ellenfél eszén, és jobban ráérzünk, mikor mennyit érdemes áldozni.

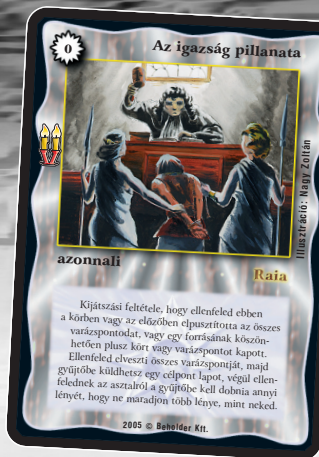
Vámpír lord (9): Jó kis, akarom mondani nagy, hmm talán inkább közepes lény. Nem lehet varázslat célpontja, izmokat kap, mi kell még? Repül, ami alapkövetelmény bármilyen jobb lénynél manapság, és még regenerálódik is. Kontrollban érdemes kipróbálni.

RAIA

A fény szentélye (5): Kicsit félreérthetőre sikerült a szövege. Ahogy az előző Alanori Krónikában is írtuk, a lényeg, hogy ez egy reakció hatás, ami nem begyógyítja, hanem megakadályozza a sebzés létrejöttét. Elég jól használható lap pár formátumon. Akár frissen bontottnál, akár épületes pakliban. Nagyon jó kiegészítő lap a *Specializáció* ellen.

A közösség ereje (7): Bármilyen egyszínű lényes pakliba, etnikumba stb. elég erős lap. Három lénynél már +3/+3, ami nem elhanyagolható. Igazi erejét a sok kis szutyok lényt kirakó paklikban mutatja meg, pl. quwargok. Frissen bontott versenyen mindenképp használd!

A halhatatlank pusztulása (7): A régi kettőt vett le a max. ÉP-ből, a mostani hármát maximumból és az aktu-



Gömbvillám (9): A sokat vitatott lap. Egy régi nagy spoiler felújított változata. A tesztelés alatt sok-sok vita ment arról, hogy hatot sebezzen vagy csak ötöt. Az öttel nyilván gyengébb lett volna, mint jó pár más lap, mivel ez általános varázslat. A hattal az volt a gond, hogy már

több lap is van, ami azonnaliként háromért lő ötöt. Ugye most is kiadtunk ilyen *lapokat* (*A holtak bosszúja (új)*, *Haarkon dühe (új)*). *Specializáció* mellett ezekkel egyért sebeznek ötöt, minél több van belőlük, annál erősebb a *Specializáció*, hiszen egyre kevésbé fog azon múlni, hogy mi húzok fel. Egyért hatot löni pedig elég durva, bár az tény, hogy vannak olyan lapok, amik bizonyos feltételek mellett ennél többet is sebeznek. Végül a hatos verzió maradt meg, és az idő majd eldönti, hogy mennyire lett erős vagy gyenge a lap.

Halvány reménysugár (10): Leszedem a követőt, kiájtatom a *Halvány reménysugarat*, visszakapom a feladott életpont majd felét, és húzok egy két lapot. Elég finomnak hangzik. Szerintem ez egy általánosan, szinte minden pakliban használható lap. Akár követő ellen, akár a veszett állás megfordítására is jó.

Igazságtevő (6): Raia már visszavonhatatlanul a kalandozók színe, bár ez a lap a kevésbé erős kalandozók közé tartozik. Egyértelműen a kiegészítő pakliba való lap. Véd a dobát, varázspont elpusztítás és lap lopás ellen. Egyik ellen sem gyakori, hogy készülni kell, de talán lesznek olyan formátumok, ahol szükség van rá. Esetleg ha kalandozópaklival játszunk, oda befér. Az önálló jelző leszedés jól jöhet pár dolog ellen, pl. *Illúziósárkány (új)*, *A szörnyek évadja (új)*.

Jóságos manó (8): Átlagos manó. A gyógyító képessége alapvető, amikor a manókat pörgetjük vissza a gyűjtőből.

Oroszlánüvöltés (5): Ezzel a lappal jó kis meglepetést lehet okozni. Azonban a gond az vele, hogy akkor érdemes használni, ha az ellenfél jó nagyot üt. Ekkor viszont az a 3 ÉP-s gyógyulás nagyon kevés. Frissen bontottn

álisból. Nem tűnik olyan erősnek, még ha olcsó is, ennek ellenére a tesztelésen vertek meg ezzel a lappal. Bűbájakliba próbáljátok ki, bár oda is van már több ölő lap (*Élő bűbáj*, *A mogokok törvénye* stb.) Közepes erejű lapnak tartom.

Alanori Krónika (5): Akár ingyen is kirakható tárgy, na jó két lap eldobása azért némi költség. Elég jól meg tudja dobni a kalandozókat, ennek ellenére inkább *Közös Tudatot (új)* használnék. Azt biztosabban ki tudom rakni, és nagyobb bónuszokat tud adni, bár egy lény esetében ez jobb.

Az igazság pillanata (9): Az ellenfél nem mindig pusztít varázspontot tőlem, nem mindig kap plusz kört, de az biztos, hogy minden játékban többször kap varázspontot egy erőforrásának köszönhetően. Ezt végiggondolva ez egy nagyon durva lap, teljesen ingyen. Persze, lehet ellenvarázsolni, a tesztelés folyamán lekerült róla az ellenvarázslat drágítás, de még így is egy erős lap, ami kiegészítő pakliba mindenképpen kell, de sokszor alaptól fognak játszani vele.

Elemi védelem (7): A tesztelés kezdetén három jelzőt kapott alaptól. Úgy elég erős lap volt, a mostani verziója talán picit gyenge, azonban ne felejtjük el, hogy a jelzőt nem kötelező levenni. Akkor veszem le, amikor akarom, ha egyeket üt az ellen, akkor nem használom, ha egy körben sebződöm 20-at, akkor igen. Ez nagy különbség a lap régi verziójához képest.

Eliana (6): Közepes kalandozó, kicsit nagyobb az *Igazságtevőnél (új)*, vagy *Ragyogó Ronnál (új)*. Védi a kalandozóimat, hátul tud tartani egy lényt. Az előbbinél talán egy hajszállal jobb, az utóbbinál gyengébb szerintem.



meccset lehet vele nyerni, de más formátumban nem lesz jelentős szerepe.

Ragyogó Ron (8): Védekező lap kalandozó pakliba. Természetesen saját magát is be tudom áldozni a képességéhez, de sokkal jobb mondjuk egy zöldfülű kalandozót áldozni. Érdemes kipróbálni, ha máshol nem, a kiegészítő pakliban.

Raia kereszteslovagja (7): Előkeresős képessége gyengébb *Rhatt fénylovagjánál*, ez viszont az űrposztban kap némi védelmet. Remekül együtt működik *Khebronnal*, *Raia szent lovagjával (új)*. Akár egy egyszínű kalandozópaklit is össze lehet rakni *Lassan járjál*. Vigyázz! A *Szkritter esélyesőt* nem lehet vele előkeresni az esélyesőre érvényes korlátozás miatt.

Sóhajító dorony (5): Újabb passzív lény, ami olcsón tud viszonylag nagyot ütni. Ahhoz képest, hogy nem repül, picit drága, és a képességét a vártnál ritkábban tudja alkalmazni.

Thor, a sárkányölő (9): A harmadik háromért 2/2-es Raia kalandozó ebben a kiegészítőben. A nagy különbség azonban közte és az előző kettő között, hogy ez repül. Leginkább a *Kaporszakállhoz (új)* lehet hasonlítani, amit néha használnak is kalandozópakliban. *Thornak* azonban sokkal jobb a képessége. Akár még sidelapnak is használható *Kragoru familiárisa* ellen.

SHERAN

A természet haragja (6): Amolyan *Tűzesőféle (új)*. Itt az én űrposztom is sebződik, de a négy sebzés az biztos. Frissen bontottna nagyon jó, Hatalom korlátozásán is lehet használni. Hagyományos versenyen nem az igaz.

Antimágikus ballaszt (7): Nyilván varázslat nélküli pakliba jó. Lényes horda, vagy más lényes pakli, ahol mindent lényképességgel akarunk megoldani. Esetleg tárgy pakliba, bár itt a *Mo'khabut* fétis szerintem jobb, mivel egy körben többször is anti-mágiázhatunk vele, igaz kicsit drágábban. Lényes pakliba viszont jobb a bal-

laszt, mivel ezzel körönként ingyen eldobhatjuk a felhúzott varázslatot, itt nem lesz olyan sok komponensünk, hogy fétisezni tudjunk.

Bölcsőpolip (6): Jelzőtermelő lap, ami védi is a öket egy picit. Körönként termel egyet, ami manapság picit lassú, szóval nem egy óriási spoiler. Móka kedvéért ki lehet próbálni egy úszó paklit vele. Nem lesz erős, sőt..., de legalább változatos paklikkal játszunk.

Ervdő (5): Örök lénynek nem rossz, de azért *Uwalla (új)* jobban tetszik. Ez sajnos csak kettőt üt, így maximum nagyon idegesítő tud lenni. Az biztos, hogy megmozgatja a pakliépítők fantáziáját. Esetleg kalandozós követővel ki lehet próbálni egy kontroll-szerű pakliban (akár *Uwallával (új)* együtt). Esetleg *Lassan járban...*

Földanya kegyeltje (7): Iszonyat sokat lehet vele gyógyulni, bár kicsit lassan. Az emberek mindig sietnek, gyógyulni is azonnal akarnak, nem ér rá nekik két kör múlva. A *fájdalom szépségével*, vagy *Isteni érzéssel* össze lehet rakni egy kis kombós, gyógyulós paklit. Versenyt nem nyersz vele, de jót fogsz játszani.

Göcsörtös bunkó (6): Frissen bontottna kívül csak *Zarknod kovácsában* érdemes kipróbálni. A +4 sebzés elég jó, hasznos, hogy VP-ből is kirakható, és a kárpót-lása is sokat segít.

Mandulanektár (10): A kiegészítő egyik legjobb lapja. Nagy előnye, hogy három fajta jelzőt oszt, és ezt természetesen lehet kombinálni, így minden helyzetben használható. Erős kombót alkot pl. *Akmallal* és *Grimorral*. Rengeteg pakliba befér, így egy univerzális, erős lap.

Mélység fattya (5): Ld. *Diuretikus kráken*. Csak ez még lények ellen sem védett. Nem igazán jó lap: nem repül, nem védett, nem olcsó.



amivel meccset lehet nyerni. Sajnos ön-maga ellen nem jó, mivel saját maga nem sebző varázslat, de jó pl. *Nagyobb életszívás* ellen. Ráadásul hatásokra is vonatkozik, és így már eléggé univerzális lap.

Vadászszas (7): A képessége nagyon erősnek tűnik, mégsem annyira univerzális. A *Sóhajtó dornynál (új)* természetesen sokkal jobb, hiszen repül.

A szörnyek évadja (8): Újabb kétszínű lap, ami egyben egy új, kombós pakli alapja. Ha csak pár szörnyet csinálunk, és feláldozzuk őket egymásnak, akkor még ha maga a jelző meg is hal, a izom által biztosított lap-előny már elég lehet a játék megnyeréséhez. Csak arra kell vigyázni, nehogy a kijátszása után az ellenfél lelője egy azonnalival az összes szörnyecskéket. Az új lapok közül *Fogadóval (új)* lehet kombózni.

THARR

A moák fénykora (6): Épület paklinál nem nagyon támaszkodunk a gyűjtőben levő épületekre, bár ki tudja, lehet, hogy később lesz egy „mentor” pakli épületekre is. A költség nélkül kijátszható két épület ugye már jobban hangzik, főleg, ha kombináljuk egy-két gyűjtőben levő épület visszahozásával is. Ennek ellenére ennek a lapnak egyelőre csak marginális szerepe van egy épület pakliban.

A hírnök szava (8): Lények ellen tud biztosítani pár kör nyugalmat. Esetleg egy-egy különleges kontrollba beférhet. Vegyük észre, hogy nulláért is ki lehet játszani, és akkor bennünket nem akadályoz, csak az ellenfél őrposztját küldi hátra.

A sors fintora (10): Mindig, minden pakli ellen, minden meccsen, minden... na, nem ragozom tovább, ezt a lapot mindig lehet használni valamire. Ráadásul nem csak kiiktatja egy lap képességét, de még húzhatok is helyette. Nagyon finom.

Rejtőző manó (8): Szintén egy jó kis manó. Egyrészt, biztosítja, hogy telített őrposzt mellett is kényelmesen üssük az ellenfelet. Másrészt, és ez nagyon fontos, védi manóinkat a *Tömegtáptóktól*, meg az egyéb aljas lapoktól. Ezt a második képességét se felejtsetek el!

Sheran békelovagja (6): Szintén egy gyengébb lovag. A mérgezés kicsit lassú lényleszedés, Dornodon, Elenios vagy Tharr lovagja sokkal jobb nála. Azért egy *Lassan járj* pakliba ez is beférhet, elég nehéz eldönteni a sok jó lény közül, mit is rakjunk bele. Ez a lap is használható, mint mindegyik a Kisért a múltban vagy a Múltidézőben. Ennek a legjobb fokmérője egy frissen bontott paklik versenye, ahol a rengeteg jó lény és egyéb lap közül sokszor nehéz eldönteni mit is hagyjunk ki a pakliból.

Tomboló vihar (9): Egy szintén univerzális, erős lap. Már alapban némileg védve van az ellenvarázslatoktól, ha kilencért játszom ki, ami biztosítja azt, hogy ne menjem pocskéba a kilenc varázspont és lap. Mivel a sebzése tetszés szerint szétoztható, ezért szinte minden helyzetben lehet használni, feltéve, ha van még lap a paklimban.

Trollfa (7): Nem rossz kis lény, és kombózik a *Gőcsörtös bunkóval (új)*. Na jó, komolyra fordítva a szót, azon tipikus lények egyike, amik frissen bontotthon, baráti játékokban teljesen jók, versenyhez azonban nem elég erősek. Egy izomért egy méreg nem olyan nagy üzlet, de legalább a kis, aljas lényeket (ugye már nem kell sorolnom, kívülről fújjátok..., na jó, ez *Gakk* ellen nem jó, de a többi ellen igen) leszedi.

Tükörpajzs (9): A tesztelés alatt sokáig 0 volt a költsége, nem is értem, miért. Ez még így is egy erős lap,



Harci szekér (6): Frissen bontottnak elég jó, esetleg egy hordába is befér. Nagy előnye, hogy ingyen, lény passzivizálásával is kijátszható.

Harcias manó (6): Gyengébb manó, emiatt színileg nem is fér bele a manó pakliba. A lények leütése helyett inkább a *Rejtőző manóval* (új) láthatatlanul átütök az őrszpon, a manóimat meg vagy megtartom védekezni, vagy beáldozom a síkhoz, és leszedek velük egy-két lapot. Úgyis visszajönnek majd.

Hordaparancsnok (8): Hasonlítsuk csak össze a *Falkavezérral* (új), ami egy hasonló lap! Az +2 sebzést és mágiкус támadást ad minden lénynek, ez +1/+1-et, büntetés, regenerálódást, de csak az egy vagy kisebb életpontúaknak. Szerintem ez picit jobb egy hordában, főleg ha csak egy ÉP-s lényekkel játszunk, ami nem nagy nehézség. Picit kisebbet ütnek ugyan, de nem lehet őket olyan könnyen kilőni, ha pedig mégis, akkor büntetnek.

Manavákum (7): Háromért asztalteszedés. Na jó, azért vannak gyengéi. Nekem ne nagyon legyen lenn lapom, csak a következő előkészítő fázisban esnek le, az ellenfél, ha nagyon akar, megtarthat egy vagy két lapot. Mivel bűbájokra csak akkor vonatkozik, ha én is akarom, ezért bűbáj lehet az asztalomon. Összességében kicsit körülményes lap, bizonyos helyzetekben viszont jól jöhet. Értelemszerűen VP-lefojtós paklikban érdemes kipróbálni.

Rubingólem (9): A gölem pakliba egy újabb lap, ami talán visszahozza ezt a már-már elfeledett, régen viszont agyonszidott paklit. Egyrészt ugye 10 ÉP-ért kilencet sebezhetek vele, ami előnyhöz még nem juttat, de úgyis

csak akkor használom ezt, ha én állok jobban. Másrészt, ha komponenshez jutok más módon, azt sebzésre tudom fordítani, mégpedig olyan hatékonysággal, amit más lappal nem nagyon érhetünk el. Védett is némileg, hiszen bűbájra immúnis, nem cserélhet gazdát, a tűzvédelem meg csak egy kis plusz rajta. Szerintem erős lap.

Szelemiszolga (7): Megölhetetlen építő. Az első körben feldobhat pl. egy *Eleven épületet*. Épület pakliba nem rossz, inkább ezt raknám be, mint *Morpetlanik daruját*, amit gyakran használnak.

Szepuku (7): Elég jó lényirtás. Nagy előnye, hogy a lényt már nem lehet meggyógyítani, regenerálni, és a büntetés sem működik. Sajnos csak bizonyos lényekre működik, amiknek vagy nagyobb a sebzése, vagy már sebesültek annyit, hogy ezzel meg tudom ölteni. Kár, hogy az izmot nem szedi le a lapról még ölés előtt.

Sziklarepesz (9): Háromért négyet sebezek azonnalieként lénybe vagy játékosba. Persze vannak háromért ötöt sebzők is, azoknak azonban van valami feltétele. Ennek a hátránya az, hogy csak két lépésben tudok ennyit sebezni. Viszont ha véletlenül eldobom valaminek, akár kézből, akár pakliból, ezt még akkor is tudom használni. Jó kis lap.

Tharr harcos lovagja (9): Ez egyik legjobb lovag. Kijátszáskor jó eséllyel leszed egy lényt, sebző forrás nem hatja meg, ha üt, akkor tápolódik. Ha egyszer lejön, és bemegy az őrszponba, akkor kellemetlen perceket tud szerezni az ellenfélnek. Érdemes kipróbálni a lovagokat *Lassan járjál!*, Tharr, Fairlight, Dornodon, Elenios, esetleg Raia vagy Leah színekkel!

Tüskés harci gromak (5): Őt azért adtuk ki újra, mert tetszett a grafikája. Azért néha jó kis meglepetést lehet okozni vele, pl. frissen bontottnak.

KOMBÓK

PAKLIK MINDENKINEK 4.

A Régmúlt megjelenésével ismét sokat változott a játékkörnyezet. Eddig életképtelen koncepciók törtek elő, és régebbiek gyengültek meg. A „nagysikerű” cikksorozat legújabb részében ezúttal a Régmúlt lapjaira alapuló paklikat fogok ismertetni. Az összeállítások közt természetesen lesz versenypakli és mókapakli is.

Köszönöm Panyik Zoltánnak a cikkírásban nyújtott segítséget!

1. VÁMPÍR PAKLI

Az első deck, amit bemutatok, régi kedvenc, igaz eddig inkább csak mókázásra volt jó. De a Régmúlttal igencsak megerősödtek élőholtjaink, olyannyira, hogy szerintem versenyen is érdemes elindulni vele, istenek háborúján igazi sztár lesz! :)

A pakli alapköve természetesen Az első vámpír lesz, megéri használni, az egyszer biztos. Olcsóbbításával igen hamar elindíthatjuk az örjögő vámpír hordánkat, a gyógyítás miatt bátran áldozhatjuk életpontunkat mindenféle gyorsításra. A +1 ÉP már csak hab a tortán. A másik fő építőelem – roppant

kreatívan – a *Hívó kürt* lesz, aminek előnyeit már mindenki betéve tudja.

Nem kevésbé lényeges szerepet vállalnak maguk a vámpírok. A Régmúltban és a Rhatt fénykorában annyira jó vámpírok jöttek ki, hogy rajtuk kívül valószínűleg más vámpír már nem is fog beférni. De azért nézzük őket sorban. *Alex Vampirsson (új)* az egyik legkellemesebb mind közül; de nem a kimagasló harci ereje, inkább az olcsóbbítás képessége miatt kell szeretni. Ha egy *Hívó kürttel* és *Alexszel* nyitjuk a játékot, az ellenfél igen hamar csomagolásra lesz kényszerítve. *Valdimar, Szubreális vámpír (új)*, *Leskelődő, Sötét árny (új)* kiváló ütőerőt képviselnek, igen hamar bedarálják az ellent. A *Sötét árnyat (új)* érdemes denevér alakban hozni, hogy minél hamarabb harcba szállhasson. A *Vámpír lord (új)* és az *Autentikus vámpír (új)* nem annyira a gyors győzelmet szolgálják, hanem inkább a stabilabb játékot segítik elő, lévén igen nehéz levakarni őket. Lényes paklik ellen különösen optimálisak. *Polong (új)* pedig a lapleszedésről fog gondoskodni, 2-3 VP-ért kellemesnek mondható, főleg, ha még egy

kis vámpírt is kapunk. Ennyi lény szerintem nagyjából elég, de érdemes lehet még más vámpírokkal, vagy *Kriptával* is kísérletezni. Érdekes lehet még a *Vámpír nagyúr-Morgan pálcája* kombó, egyért 5/5-ös lény. Ha egyszínűre raknám össze, tuti, hogy használnám őket.

Természetesen ne hagyjuk ki a pakliból az elmaradhatatlan *Méonech fűrkészt*, counterek közül pedig *Az erős erejét* és *Zu'lit kísérletét* használjuk.

Lehet gyorsítani a paklit sebzés-növelő lapokkal, a *Lélekháló*, *Ösztön* és a *Hordázás* igen jó e tekintet-



ben, a *Hordázásnak* áldozott életpontot úgyis visszagyógyuljuk. *Mandulanektárral* (új) pedig lényt is leszedhetünk (és közben a használhatatlanná vált *Az erős erejét* is hasznosíthatjuk). Kivégzésnek pedig pár *Gömbvillámot* (új) is ajánlott használni.

Követő: Az első vámpír

- 3 Hívó kürt
- 3 Alex Vamprisson (új)
- 3 Leskelődő
- 3 Valdimar
- 3 Szubreális vámpír (új)
- 3 Sötét árny (új)
- 3 Vámpír lord (új)
- 3 Autentikus vámpír (új)
- 3 Polong (új)
- 3 Méonech fürkész
- 3 Az erős ereje / A gyenge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 Lélekháló
- 2 Hordázás
- 3 Mandulanektár (új)
- 2 Gömbvillám (új)

2. MANÓ PAKLI

A Régmúlt megjelenésével hatalmas manó-láz tört ki. Hirtelen minden második ember manó paklival kezdett mászkálni. Hogy mi a manók példátlan népszerűségének titka? Azt nem tudni, de az viszont tény, hogy egy nagyon kellemes, nagyon mókás, sőt erős manóhordát lehet csinálni. Ezt kétféleképpen is érdemes összerakni. Lehet 1. körre kiélezni a paklit, csak az nem annyira stabil verzió, ráadásul *A bőség zavarával* is játszani kell, és azt egy *Ósi rúna* eléggé beszívhatja. Szerintem érdekesebb inkább a stabilitásra törekedni, úgy is tud elég gyors lenni (3-4. kör).

Már csak egy nagy kérdés van hátra: milyen színnel játszunk? A manó közül szerintem a legerősebb a *Kapzsi manó* (új) és a *Fenyőőr manó*, ezért a Fairlight és a Sheran alap lesz. Tharrt az *Apró kívánság* miatt érdemes használni. Raiát *Az erős ereje* miatt szerethetjük, de a *Jóságos manónál* (új) jobb manók vannak Leahban (*Gyilkos manó* (új) és *Fehér manó*), viszont nincs normális countere feke-

tének. Én végül Raia mellett döntöttem, mert nagyon kell a pakliba *Az erős ereje*.

A *Hívó kürtöt* már csak rutinból említem meg, nehogy kimaradjon. Manók közül végül a *Kapzsi*, *Fenyőőr*, *Rejtőző*, *Jóságos*, *Bátor* mellett döntöttem, persze mindezt *Manókirálynővel* (új) megfejelve. Ez így talán picit kevésnek is tűnhet, de az *Apró kívánság* és a *Manók tánca* miatt csak úgy hemzsegni fognak a manók, főleg mivel a *Kapzsi manó* (új) a képességével szépen mentetgeti a manócskáinkat.

Mivel a *Fenyőőr manó* által termelt csont egy idő után még a kapzsinak is sok lesz, ezért akár bele-rakhatunk pár *Kristályerdőt* is a pakliba, aminek az igazi ereje a *Manók földje* mellett jön ki. Helyszínünk szavakba önthetetlenül nagy táp; legyen az akár *Tömegátok*, semmilyen zavaró lap nem fog az asztalon maradni. Persze mi mindig visszavesszük a manóinkat, így sosem fognak elfogyni.

Paklinkat felturbózzhatjuk pár *Ösztönnel*, vagy *Lélekhálóval*, bár nélkülük is szép nagyokat csaphatunk oda. Esetleg még pár *Mandulanektár* (új) vagy *Gömbvillám* (új) is befér, ha marad még laphelyünk.

Végezetül a szokásos spoiler csokorral kiegészítjük a paklinkat. *Az erős ereje*, *A gyenge ereje*, *Zu'lit kísérlete* és *Méonech fürkész* itt is, mint szinte minden pakliban nemcsak megállja a helyét, hanem kötelező.

Szabálylap/követő: -

- 3 Hívó kürt
- 3 Fenyőőr manó
- 3 Kapzsi manó (új)
- 3 Rejtőző manó (új)
- 3 Jóságos manó (új)
- 3 Bátor manó (új)
- 3 Manókirálynő (új)
- 3 Manók tánca
- 3 Apró kívánság
- 1 Manók földje (új)
- 3 Méonech fürkész
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 2 Ösztön
- 2 Mandulanektár (új)
- 1 Gömbvillám (új)

3. GÓLEM PAKLI

A Régmúlt nem egy etnikumot rángatott vissza a játékkörnyezetbe. Anno igazi brutális versenykilernek számított a gólem pakli, de szép lassan kifakult a játékkörnyezetből, pedig csak egy igazán elavult pontja volt: a gyenge gólemek. Ezt a fájó pontot orvosolta a Régmúlt néhány igen ütős gólemmel.

A követőnk igazi csemege, minden lényünk eggyel drágítja az ellenfelet, lapot kereshetünk, ráadásul ez a legnehezebben leszedhető követő. A régi gólemeknek egy komoly hibája volt: ha leszedték a követőt, szinte semmire se voltak jók, még azt a négy életpontot is nyögvenyelősen ütögették be, ha beütötték. Az új gólemek viszont arcátlan módon nemcsak azt a négyet ütik be, hanem ennél még többet is.

Talán a legjobb barátunk a *Rubingólem (új)* lesz, igazi vérfürdőket rendez, akár a második körben is lejöhet (*Hívó kürttel* az igazi). Persze az *Agyaggólemet (új)* is bátran hozhatjuk a második körben. Ha valakinek van, akkor mindenképpen rakjon a pakliba *Smaragdgólemet (új)*, de jobb híján *Acélgólemmel* kell beérnie az átlagjátékosnak. Már csak a régi kedvencet kell használni a gólemek közül, mégpedig a *Vasgólemet (új)*, ami igen vicces körönként előke-rese.

A gólemeknek köszönhetően az ellenfélnek bizony fel fog gyúlni a manája, ha egynél több lapot akar kijátszani, ezért nem árt ha megdézsmáljuk az erőforrásait. A *Tudatfalónál (új)* keresve se találhatnánk készségesebb manaszívó lényt, ami ha egyszer beüt, akkor már igen neccesen fogják leszedni a követőnket.

Counterekből nem árt extra mennyiséggel játszani, mert egy követő leszedés után igencsak rájuk fogunk szorulni, vagy pedig a játék elején lesznek égetően szükségesek, hogy ki bírjunk izzadni pár gólemet. A szokásos *Méonech fürkész*, *A gyenge ereje*, *Zu'lit kísérlete* mellé még *Ewgbert megszákítása* és a *Cselvetés* (esetleg *Malfunkcionálás*) is kötelező. Igaz picit drágább mint a társai, viszont bőven megtérül, ha létrejön.



Még némi direkt sebzés nem árt a pakliba, egyrészt a követő leszedés miatt, másrészt nem mindegyik gólem olyan nagy hentes. Egy *Gólemgyurmázás* nem árt a pakliba, a kereshetősége miatt, de annyira nem szükséges, vannak nála jobbak is. *Gömbvillámot (új)* vagy *Sziklarepeszt (új)* használjunk, bár a *Gömbvillám (új)* néha visszafelé sül el, mert a drágításunk miatt az ellenfél tartalékolni fogja a manáját.

Energiaital (új) lehet pörgetni a paklit, picit előny amit ad, de nagyon jól jöhet, a komponenst mind a

Rubingólem (új), mind az *Agyaggólem (új)* hasznosítani tudja.

A maradék helyre *Mandulanektárt (új)* raktam, a méreg és izomjelzők mellett kiemelt szerepe lehet ebben a pakliban az életjelzőknek is, hisz a drágítás mellett már igen nehéz két-háromszor leszedni a lényeinkeket.

Követő: Órült Enkala, az animátor

- 3 Hívó kürt
- 3 Rubingólem (új)
- 3 Agyaggólem (új)
- 3 Vasgólem
- 3 Acélgólem / Smaragdgólem
- 1 Gólemgyurmázás
- 3 Energiaital (új)
- 3 Tudatfaló (új)
- 3 A gyenge ereje
- 3 Cselvetés / Malfunkcionálás
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Sors fintora (új)
- 3 Méonech fürkész
- 3 Ewgbert megszákítása
- 3 Sziklarepesz (új)
- 3 Mandulanektár (új)

4. VARKAUDAR PAKLI

Csak a változatosság kedvéért egy újabb etnikum paklit mutatok be nektek (megigérem ez lesz az utolsó). A varkaudarok igen régi motorosok, már

a játék kezdete óta jelen vannak, bár csak az Aranyforrásnál voltak versenyerősek. Persze a Régmúlt itt is segítő kezet nyújt néhány igencsak megtápoltt varkaudarral.

Követőnk, a *Sötét manifesztáció* igen hasznos jószág, segítségével már az első pár körben beindulhat annyira a pakli, hogy játszi könnyedséggel nyerünk. A *Hívó kürt* mellett a *Varkaudar fétis* is olcsóbbítja a lényeinket (akár O-ra is csökkenthet!). Az eldobott varkaudarért nem kár, a követővel úgyis visszahúzzhatjuk a lapot, vagy márává alakítjuk.

A varkaudarak közül toronymagasan kiemelkedik az *Akmal*. Olyannyira, hogy a paklinkat elsősorban rá fogjuk építeni. Jó eséllyel az első körben le tud jönni az olcsóbbítások miatt, de még *A pokol szemével* is termelhetünk varázspontot, hogy mihamarabb lerakhassuk. Oké lenn van az első körben. De miért olyan nagy táp ez? Azért, mert a Régmúlt egyik legjobb lapjával a *Mandulanektár* (új) hihetetlen kemény kombót alkot. Lejön az *Akmal*, termel egy kis manát, ráküldjük a *Mandulanektárt* (új), rádobjuk az összes lapunkat, izomjelzőként. Az izmok miatt sok +életpontot adó jelzőt tehetünk rá. Ezután beütünk az *Akmal* (az első körben ez nem túl nehéz), leesik róla egy csomó jelző, majd rakunk rá annyi jelzőt, hogy meghaljon. Ekkor az izomjelzők miatt húzunk egy pár lapot, és van rengeteg manánk. Ez persze akkor az igazi, ha játszunk *A bőség zavarával*, hisz nem árt felhúzni az *Akmal*t és a nektárt a kezdetekkor, és egy olcsóbbítás, vagy manatermelés is kell még, illetve sok lapot dobhatunk a nektárnak. Pár *Visszalépést* is érdemes használni, mert nagyon könnyen ki tudjuk szórni a kezünket, utána *Akmal* (új), *A pokol szemével* vagy a követőnkkel ismét termelünk manát.

A többi varkaudarnak már korántsem ilyen fontos a szerepe. Én ezeket raktam még a pakliba: *Varkaudar hírnök* (új), *Varkaudar kinzómaster* (új), *Varkaudar íjász* (új), *Varkaudar harcművész* (új), *Varkaudar kém* (új), *Khór* (új). A hírnök a paklit



pörgeti, általában egy *Akmal*t, *Varkaudar pálinkát*, vagy egy kinzómaster keres ki. A kinzómasterrel fogjuk az ellenfelet kivégezni, ha már úgyis kipakolunk egy szekéredéknyi varkaudart, akkor keresve se találhatunk nála jobb ölést (na jó, *A pokol szeme* jobb, de inkább varázspontot termelünk vele). Az íjász és a harcművész az elhúzó játékban jöhetnek jól, bár ezt igyekeznünk elkerülni, de nem árt mindenre felkészülni, meg amúgy is kell varkaudar a pakliba. A kém elsősorban az *Ósi béklyót*, *Manafonalat* és a hasonlókat fogja kapcsolgatni, de az

esetek többségében rá se lesz szükségünk. Szintén a lassabb játékban jön ki igazán a *Khór* (új) ereje, de egy *Akmal*-nektár kombó után is jól jöhet az a pár extra lap.

Persze ez a szép pörgős, kiépülő kombó semmit se ér, ha leszedik az *Akmal*, vagy lecounterelik a nektárt. Ezért *A gyenge ereje*, *Az erős ereje*, *Zu'lit kísérlete* és *Cselvetés* fogja bevédni a paklit.

Követő, szabálylap:
A bőség zavara +
Sötét manifesztáció

- 3 Varkaudar hírnök (új)
- 3 Varkaudar kinzómaster (új)
- 3 Akmal
- 3 Varkaudar harcművész (új)
- 3 Varkaudar íjász (új)
- 2 Khór (új)
- 2 Varkaudar kém (új)
- 2 Varkaudar pálinka
- 3 Hívó kürt
- 3 Varkaudar fétis (új)
- 3 Mandulanektár (új)
- 3 Cselvetés
- 3 A pokol szeme
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 Visszalépés

5. MANAKONTROLL

Az utóbbi időben a kontroll fogalma egyet jelentett a *Manafonátra* épülő paklival. Szerencsére a Régmúlttal egy másik kontroll fajta is erőre kapott, mégpedig a mana pusztításra építő kontroll pakli. Ha valakinek nincs VP-je, nyilván nem nagyon fog sok mindent csinálni, a nulla varázspontból kirakható lapok legtöbbször nem tudják megoldani ezt a roppant kellemetlen helyzetet.

Első lépésként nézzük a manapusztításokat. A *Tudatfalót (új)* azt hiszem nem kell bemutatni, ő a legjobb. A *Hendiala intrikája* és a *Tudatrombolás (új)* régóta használatosak, mi se hagyjuk ki őket, a gyors környezet miatt a rombolásból kettő is elég. A *Vidám manó (új)* a játék elejétől kezdve terrorizálja a manát, biztosítja az időt nekünk, amíg lesz varázspontunk a komolyabb lefojtásokra. Ha *Trükkmestert (új)* is használunk, biztos, hogy nem járunk rosszul, bár ő csak hosszú távon hatékony, viszont az ellenfél körében is használhatjuk. Sőt vannak esetek, amikor jobban megéri dobni az ellenfelet.

Ennyi manapusztítás csak elméletileg elég, ezért nem árt ha előkeressük őket. Erre nincs alkalmasabb, mint a Régmúlt csúcskategóriás lapja, a *Balladák könyve*. Segítségével körönként nyomhatjuk a *Hendiala intrikáját*; illetve rengeteg lapból elég csak egyet használni, hisz a könyvvel kikereshetjük. Egyetlen aprócska hátránya van a könyvnek: a szörnykomponens. Szerencsére ezen könnyen lehet segíteni az *Energiaitallal (új)*, de akár egy *Méonech fűrkészt* is feláldozhatunk csontért.

Sajnos nem biztos, hogy behúzzuk a kulcslapjainkat, ezért nem árt némi húzást használni. Én a legjobbnak az *Arany gugylót* találtam, ami akár varázspont-költség nélkül is tud működni, illetve a *Balladák könyvét* is be tudja védeni pl. a *Méonech fűrkésztől*.

Persze nem hihetjük, hogy a gugyola önmagában elég a *Balladák könyvét* és a varázspont-pusztításokat támadó lapok ellen. Ezért még használjunk *A rend erejét*, *Az erős erejét*, *Zu'lit kísérletét* és pár *Ewgbert megszakítását*. *Rhatt papjával* még tovább növelhetjük a counter repertoárunkat, de persze



egyéb finomságokat is elsűthetünk vele.

Ha már ilyen sok lénnyel játszunk, akkor érdemes a *Csodák kútját* is használni, ami nem csak extra counterként funkcionálhat, hanem szinte megduplázza a *Hendiala intrikákat*, és azért hat intrika után nem túl nehéz nyerni.

A pakli nagy ellenfele a *Manafamiliáris*, ezért amint meglátjuk, szedjük is le. Ez egy picit rizikóssá teheti a játékunkat, ezért semmi esetre se hagyjuk ki a *Halvány reménysugarat (új)*, ami természetesen más követők ellen is optimális. A

maradék néhány helyet töltsük fel egy-egy olyan lappal, amik nem mindig kellenek, de néha nagyon erősek. Ezeket majd a *Balladák könyvével* fogjuk kikeresni a szükséges pillanatban.

Követő/szabálylap: Manafamiliáris

- 3 Tudatfaló (új)
- 3 Vidám manó (új)
- 2 Tudatrombolás (új)
- 3 Hendiala intrikája
- 2 Trükkmester (új)
- 3 Balladák könyve
- 3 Energiaital (új)
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fűrkész
- 3 A rend ereje
- 2 Halvány reménysugár (új)
- 2 Ewgbert megszakítása
- 2 Rhatt papja
- 3 Arany gugyola
- 2 A csodák kútja
- 1 Régi dallam
- 1 Kegyetlen nap
- 1 Chosuga
- 1 Griffónix (új)
- 1 Gömbvillám (új)
- 1 Tleikan áruló

Baross Ferenc

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. február 12.



- Lehozom *Varázslatos Mirellát*, aki nagy hasznomra lesz abban, hogy megépítse az *Ősök városa* helyszínt. A helyszínnél a szörnykomponenst helyettesítem 2 ÉP feláldozásával. (-3 -2 = 8 VP; -2 = 0 ÉP)
- Mivel van játékban helyszínen, kijátszhatom a *Létsíkokat*. Mostantól minden galetkim és testrészem kijátszása 2 VP-vel olcsóbb és minden galetkim kap +2 sebzést (a helyszín duplázása miatt). (-1 +2 = 9 VP; +3 = 3 ÉP)
- Lehozom a másik három kezemben lévő galetkit is: a *Galetki lárvát*, *Sogot* és a *Csáp-hegyet*. (-0 -1 -1 = 7 VP)
- A *Csáp-hegyet* aktivizálom egy *Hátyás szárnyakkal*, melynek következtében felhúzom a *Barlangtáncost*. (-1 = 6 VP)
- A *Barlangtáncos* nagyon fontos lap, mivel vele fogok nyerni, így hát ki is játszom, és húzok rá egy lapot, az *Illúziócsáp*ot. (-1 = 5 VP)
- Az *Illúziócsáp*ot ráraok a *Barlangtáncosra* lemásolva a *Hátyás szárnyakat*. A *Barlangtáncos* ettől aktívá válik és felhúzom *Narancshaját*. (-1 = 4 VP)
- Narancshaj* kijátszásával előkeresem a pakliból *Kamdemut*. (-1 = 3 VP)
- Kijátszom az *Ezüsthajnal*t galetkire. Kapok 2*6=12 VP-t (*Sog*, *Csáp-hegy*, *Galetki láva*, *Varázslatos Mirella*, *Barlangtáncos*, *Narancshaj*) (-3 +12 = 12 VP)
- Lehozom *Kamdemut*, melynek segítségével előkeresem a pakliból a *Tigroszlán karmot*. (-1 = 11 VP)
- A *Tigroszlán karommal* erősítem a *Barlangtáncost* és legrosszabb esetben felhúzom a pakliból a *Rafinált boltost*. (-1 = 10 VP)
- Használok *Sog* képességét és feláldozva a *Galetki lárvát* és 1 VP-ért leszedem az egyik *Élő útvesztőt* (új). (-1 = 9 VP)
- Csáp-hegy* segítségével másolok egy *Hátyás szárnyakat* *Sogra*, aki ettől ismét aktivizálódik és felhúzom a *Köpőcsövet*. (-1 = 8 VP)
- Ismét használok *Sog* képességét és feláldozom neki *Narancshaját* és 1 VP-ért leszedem a második *Élő útvesztőt* (új). (-1 = 7 VP)

- A *Köpőcsövet*, a *Manaadó csáp*ot és a *Transzformáló szívet* ráteszem a *Barlangtáncosra* (-0 -0 -1 = 6 VP).
- Használok a *Köpőcső képességét* és összesen 4 VP-ért lövök négyet az ellenfélbe, majd feláldozom a *Manaadó csáp*ot (hiszen sebzést okoztam a galetkivel). Kapok 6 VP-t, amelyet a jövőben csak galetkik speciális képességeinek használatára és testrészek kijátszására fogok elkölteni. Amiatt, hogy a *Barlangtáncossal* sebeztem az ellenfelem négy alkalommal a *Transzformáló szívtől* kapott négy darab +2/+2 jelzöt is. (-4 +6 = 8 VP -4 = 19 ellenfél ÉP)
- Használok *Varázslatos Mirella* képességét és 5 VP-ért ötöt növelem a *Barlangtáncos* sebzését. (-5 = 3 VP)
- A *Megsemmisítő lehet*et ráraok a *Barlangtáncosra*, melynek segítségével leszedem a megmaradt *Élő útvesztőt* (új) és vesztek 1 VP-t. (-1 -1 = 1 VP)
- Most már nincs akadálya annak, hogy felküldjem a *Barlangtáncost* támadni az őrosztba. A megmaradt 1 VP-t elhasználok a *Megsemmisítő lehet*etre és lehelek egyet az ellenfélbe. (-1 = 0 VP; ellenfél: -1 = 18 ellenfél ÉP)

Számoljuk ki mennyi is lesz a *Barlangtáncos* sebzése: Ugye alaphoz 2-es + az *Ősök városa* miatt 2 (hiszen a *Létsíkok* miatt duplázódik) + a *Tigroszlán karom* miatt 3 + 4 db +2/+2 jelző (összesen +8/+8) a *Transzformáló szív* és *Köpőcső* kombó miatt + *Varázslatos Mirella* miatt 5. Ez összesen 2 + 2 + 3 + 8 + 5 = 20.

Tehát a *Barlangtáncos* 20 ÉP-t sebez. A kör végén még én is sebződök 2 ÉP-t a *Tigroszlán karom* miatt, de még így is marad 1 ÉP-m. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Schneider Gergő Tiszalúcról, Benczik Attila Miskolcra. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Noked 1 életpontot és 15 varázspontot, az ellenfelednek 17 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagy-

tok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. február 12.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Betonfal (új) (T)
- A természet haragja (új) (S)
- A hírnök szava (új) (T)
- Akmal (D)
- Mandulanektár (új) (S)
- Hullazabáló (új) (L)

A PAKLI FELÜLRŐL SORRENDEN:

- Kvazársárcány (új) (C)
- Harci szekér (új) (T)
- Sziklarepez (új) (T)
- Quwarg felderítő (új) (D)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Hordaparancsnok (új) (T)
- Áldozati bárány (új) (L)

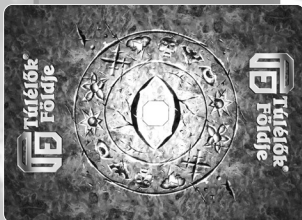
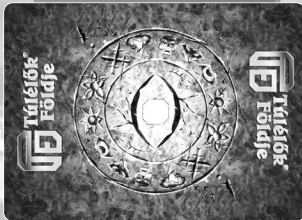
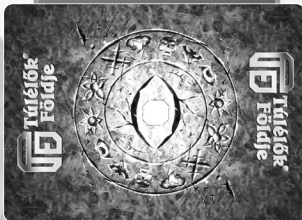
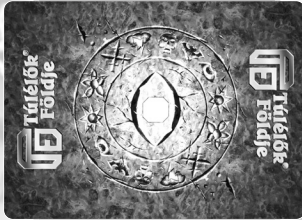
ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A sors fintora (új) (T)

Mind a két lény az őrosztban van. Ellenfelednek négy lap van a paklijában.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 17 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Ellenfeled
paklijában
levő lapok



Ellenfeled
kezében
levő lap



Ellenfeled
öröszója



A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 15 VP, 0 SZK

A paklid
felülről
sorrendben



Kézben levő
lapjaid



BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

Ideai katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz 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 megírhatsz a rendelésedet a beholder@beholder.hu címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes 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 + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

Ha a könyveket nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj.

Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon.

E-mailben és telefonon is érdeklődhetsz a könyvekről.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele,

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhett Fénykora	10	90	990
Régmúlt	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Bujai dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Efeledett barlangok	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 (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SE SOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	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	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
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
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válassz meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptöltés	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	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
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
Törött korona	15	110	1400	1130
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 Résháború legendája				
Nagyrabcsútt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMuthban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450
A rókakirály	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – 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
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDOWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérű emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

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

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

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK				
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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugot Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREJPÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800

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

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfűgő sorozat)	25	250	2380	2130

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		990	990
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

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

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

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		890	890
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		990	990
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervízsga	4		1130	1010

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérszörny	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RP&G.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

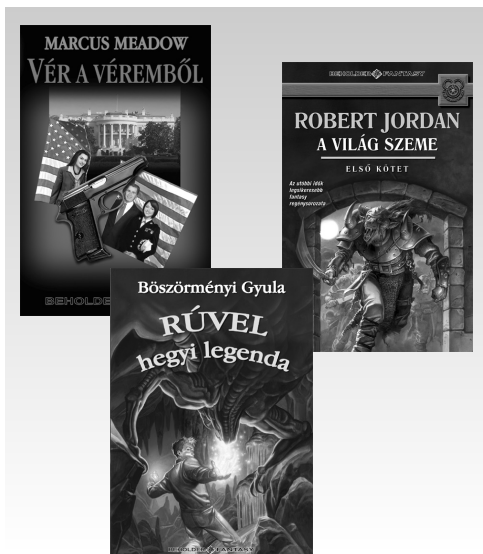
DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventruue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkav (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabláncan (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petricha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kapadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
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 testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson:				
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Chris Pierson:				
Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson:				
Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Széjláró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tövissvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Örökséget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		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
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
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: Elminster lánya	6		1800	1610
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
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
David Gemmel: Armijáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallidó hősök	6		1800	1600
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csönkje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Vizmélyvára	6		1800	1610
James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyattás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010

Szerepjáték szabálykönyvek

Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmodban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventruer (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Aszamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő: Gonosz fajták és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270





VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

MIK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Januártól a versenyeinken minden induló egy ZÉN-t kap ajándékba! *

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

*Kivéve a profi játékosok.

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel : 342-3870

www.abyss-klub.hu



Holdfény Fantasy & Játék

Bemutatójátékok

Liga napok

Versények

Minden héten

120 m²-en

Több ezer egyéni kártyalapok

1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

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

e-mail: hldfeny@axelero.hu

web: www.holdfenyteam.hu



UPPERDECK
ENTERTAINMENT



Ultra•PRO

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Figyelem! A 2005-ös játékkuponokat 2006. február 28-ig lehet beváltani. A később érkezett kuponok érvénytelenek!

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.
1.

2006. januártól, vagyis ettől a számtól kezdve új ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjaival. A kuponok sorszámozva lesznek, januárban egyes, februárban kettes stb. sorszámmal. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható, és vegyesen is kérhető TF-es és ŐV-s karaktereknek. Vagyis ha beküldesz egy januári kupont, azért kérheted a januári labirintust/kalandot mondjuk egy ŐV-s és két TF-es karakterednek, feltéve hogy egy számlán vannak. A kuponoknak nincs beküldési határideje, egy később indult karakternek is be lehet küldeni, akár két év múlva is. Viszont az Alanori Krónika készlet véges, nem tudjuk garantálni, hogy két év múlva is kapható lesz mindegyik. Minden számban a kuponért az újságban lekötött fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közlteké nem, tehát pl. az áprilisi 4-es számú kuponnal, csak az április számban közzölt labirintus/kaland kapható, a márciusi, a júliusi vagy bármely egyéb havi nem. A TF-en a labirintusok szétszórva vannak a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

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



A hegy Mágusmesterei összefogtak, és egy különleges jutalomrendszert vezettek be azon galetkik számára, akik megfelelő szolgálatokat tesznek egy Mágusmesternek. Ennek eszköze a Mágustőken, melynek tulajdonosa egyrészt minden új varázslat tanulásakor 15% kedvezményt kap annak árából a hegy bármely varázslótornyában, másrészt pedig **teljesen új, egyedi varázslatokat tanulhat meg**, ha elegendő Mágustőkent gyűjtött össze hozzá. A megszerezhető új varázslatok teljes listája a következő krónikában lesz majd olvasható.

A Mágustőkent csak azok érdemelhetik ki, akik már tettek szívességet egy Mágusmesternek, teljesítették egy különleges feladatát.

Nyilvános megkeresés Kdewapor Ferrwin Mágusmestertől:

Bármely galetki, aki elég bátornak érzi magát hozzá, vállalkozhat arra, hogy lemetszi egy élő manaszíren sokat érő hajtincsét, és eljuttatja Kdewapor Ferrwin Mágusmesterhez. A nagybecsű Mágusmester minden manaszíren hajért 10 Mágustőkent ajándékozik a bátor galetkinek! Minden jelentkező megkapja a manaszírének barlangrendszerének pontos helyét mutató térképet, de a barlangrendszerbe való bejutást, a manaszíren felkutatását és hajának lemetszését már saját erőből kell megoldania!

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

Szörnyű titok lappang a



Sós Sivatangban!

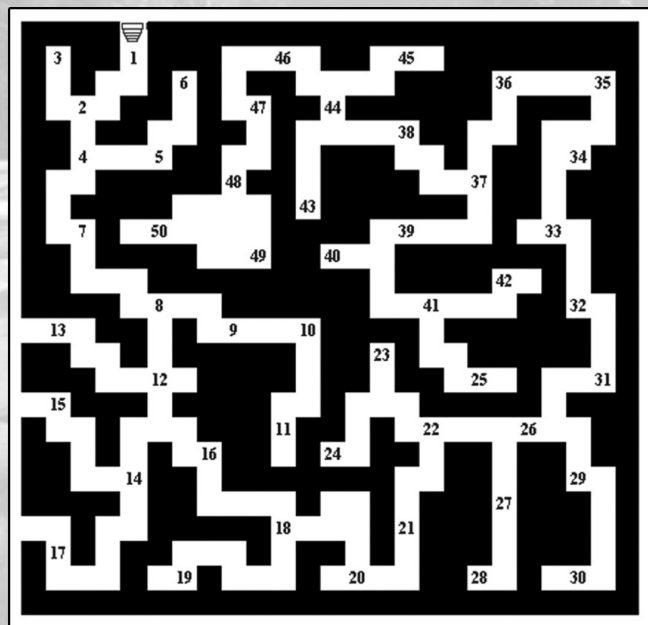
egyetlen hírmondó sem maradt a csapatból, aki beszámolhatna a történekekről.

Fehérbérci hírgyűjtőnk ez idáig meg nem erősített értesülései szerint mégis akad egy túlélő! A testőrök kapitánya, egy bizonyos Ghotterd, aki sajnos teljesen megtébolyodva tért vissza Fehérbércbe az expedícióról. Ruhája megtépve, felszerelését elhagyta, még a saját nevét sem tudja megmondani! Fókuszálatlan szemével állandóan ellenfél után kutat, és a bátor kalandorból mára csak egy megtört roncs maradt. Az biztos, hogy iszonyatos dolgokon mehetett keresztül! Érthetetlen zavargásából mind-

össze annyit lehet kihámozni, hogy a Nyugati Sós Sivatag közepső fertályán, a mélysivatagban, és szörnyűséges, sosem látott feregajtá kezdett bábozó-dáshoz egy föld alatti járatrendszerben! Nem tudni, igaz, vagy nem ez a hihetetlen mendemonda, mert eddig még nem akadt egyetlen valamirevaló kalandor sem, aki hajlandó lenne élete kockázatásával utána járni a dolognak.

A Ghalla News szerkesztősége ez úton közzé teszi Ghotterd hevenyészett térképábrázolását az al a megjegyzéssel, hogy az esetleges hibákért természetesen nem vállalunk felelősséget.

Ez a 170. labirintus. A bejárat a (80,66)-os abszolút koordinátán található. A labirintus térképét a fordulódban nem fogod megkapni.



ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Bekerült a játékba az új fejlesztés, a **kalandor rang!** Ezt a játékosok a 7. szinttől kezdve használhatják. Az 1. szintű kalandor rangot akkor fogod a fordulód végén megkapni, ha megoldasz egy véletlen kalandot. Ettől kezdve fejlesztheted kalandor rangodat, véletlen kalandok teljesítésével. Minél több véletlen kalandot oldasz meg, annál jobban nő a rangod, viszont ha egyáltalán nem foglalkozol a véletlen kalandokkal, rangod csökkenni fog! Minden új rang elérésével karaktered új képességet kap. Ezek egy része karakteredet fejleszti (pl. lehetet mellett üthetsz is, visszatartanak a rád lőtt varázslatok, kevesebbet sebez a tüskés bőr), mások a véletlen kalandokból szerzett jutalmakat növelik. A maximálisan elérhető kalandor rang attól függ, hányadik szinten élsz.
- ❖ A fentihez kapcsolódik, hogy a véletlen **kalandokban a szörnyek generálása** kicsit megváltozott. Ha több ellenfél jön, akkor a korábbinál alacsonyabb szintűek lesznek, különösképp magasabb szinteken. A szimbiózis lényekből, és néhány nagyon bosszantó lényből (pl. bolyongó szellem, földicápa) eggyel kevesebb jön, mint más lényekből. Összességében, a véletlen kalandok harcainak nehézsége csökkent, ami csak az ezután megkapott kalandokra vonatkozik.
- ❖ A véletlen **kalandok végén kapott lélekenergiát** most már nem kerekítjük lefelé egész KNO-ra. A véletlen kalandokért szinttől és TVP-től függően járt lélekenergia, de ezt a gép egész KNO-ra kerekítette, pl. 330% LE helyett 3 KNO-t kaptál. Most már 3 KNO-t és 30% LE-t fogsz kapni.
- ❖ A **relikviaszilánkká** változtatható tárgyak listája bővült, egészen 639-ig, ill. 656-660-ig.
- ❖ A **halhatatlan klán elsődleges klánbónusza** (rangtól függő + TVP körönként) a magasabb rangoknál bizonyos mértékben csökkentve lett. 50-es rangig maradt ahogy volt, 51-70 minden két rang ad +1 TVP-t, 71-85 minden három rang ad +1 TVP-t, 86-101-ig minden 4 rang ad +1 TVP-t, 101 fölött minden 5 rang ad +1 TVP-t.
- ❖ A **lélekfacsarás** által kinyerhető lélekenergia csökkent valamelyest. 50. szintig ugyanannyit ad, mint eddig, de fölötté egyre csökkenő mennyiséget. 51-60. szintig már minden 2 szintért kap 1% lélekenergiát, 61-70. már csak minden 3 szintért stb. Ezenkívül, több célpont esetén a kapott lélekenergia nem 100%, 100%, 50%, hanem 100%, 66%, 33%.

- ❖ A protolisk gyermekek és az **érett protolisk gyermekek** közül a legerősebbek most már elpusztultak, a galetiknek most már a gyengébb példányokkal kell szembenézniük.
- ❖ A **taalru herceg** által megidézett talriai behemót most már nem tűnik el. Itt említem meg, hogy a taalru herceg eredeti elképzeléseihöz igazítva lett megerősítve, 15. szintű szörny lett. Az arénában és a 12. szint kalandjában természetesen kicseréltem más szörnyre.
- ❖ **Torq, a púpos** tükörképe most már nem lesz erősebb az eredeténél.
- ❖ A **meréniai behemót** találati esélye most már 100%, így könnyebb számolni vele.
- ❖ Ha konkrét ellenfél jelenlététől függően adsz ki **animációt HP-ből**, most már működni fog.
- ❖ A **szövetségi üzenetek** bentragadtak, ha többször ugyanaz az üzenet lett kiadva, ezt javítottam.
- ❖ A **varázslattervező pályázatot** kiértékeljük, a varázslatok leprogramozása folyamatban van. Az így bekerült új varázslatok a krónikában található kupon segítségével megkapható új kalandok során sajátíthatod el.

FENEKETLEN ZSÁKKAL KAPCSOLATOS FEJLESZTÉSEK

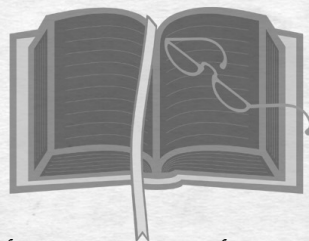
- ❖ Csak a normál fordulókban kerül +1 zsetonba, a beállítás UL-ben nem.
- ❖ Most már lehet AZonosítani a zsákban levő tárgyakat.
- ❖ Ha egy küldetés megkapásának feltétele, hogy egy adott tárgy nálad legyen, a küldetést most már akkor is megkapod, ha a tárgy a zsákban van.
- ❖ Ha egy küldetés során tárgyat kérnek tőled, akkor ha a zsákban van, akkor előveszed onnét.
- ❖ Hasonlóképp, klánküldetéseknél és a KT parancsnál is előveszed a kért tárgyat a zsákból.
- ❖ Ha A vagy VG parancsot adsz ki, és az általad ajánlott tárgy a zsákban van, akkor kiveszed onnét. Azonban, ha a másik játékos által adott tárgya bent van a zsákban, akkor a parancsod nem fogja őt arra kényszeríteni, hogy elővegye onnét. Tehát, ha kiadod az A/VG parancsot, és előveszed a tárgyat, utána lehetőleg ne rakd vissza, mert akkor a parancs nem fog végrehajtódni, amikor a partnered is kiadja.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA

Leanthil naplója

25.



Azt hiszem, egy kissé túlzásba vittem az idővel való manipulálást, és ez mostanra jócskán megbosszulta magát. Ha ezt így folytattam volna tovább, kezdtem volna hasonlítani a Múlt és Jövő Urához, de legalábbis a régmúlt idő hercegeihez mindenképpen, most azonban kénytelen vagyok leállítani magam, mielőtt még nagyobb bajt csinálok. Amikor legutóbb a naplóírásum második évfordulóját emlegettem, igazság szerint már akkor sem voltam biztos abban a két évben, annyira össze voltam zavarodva. Egyszer már ecseteltem ezeket a dolgokat, és megírtam, hogy a fűgülés varázslatom gyakori használata, a kronorémek, kisebb árnyéklények (és hasonlók) érintései, az elhasznált időkristályok és a Halhatatlan klánon belüli tagságom hatásainak váltakozása és keveredése előbb-utóbb bajt fog okozni, és tessék. Ha mindez nem lett volna elég, minderre jött még a bolyongó szellemek érintése, a fiatalítások a templomban (a múltkor megittam még egy fiatalság italát is), valamint az, hogy újabban be szoktam iktatni újabb napokat, amikor kiruccanásokat teszek a csatornaszintre, meg az Ősök Csarnokába.

A legenyhébb következmény annyi volt, hogy egyszer csak elkezdtem fiatalodni. Miközben ezeket a sorokat körmölöm, érzem, ahogy lassan simulnak a ráncaim, lassul a körmöm és a szőröm növekedése, és látom, ahogy egyre kevesebb az ősz szőrszálam (tudod, én amolyan nagymacska formájúra transzformáltam a testem még... mikor is? ... hmm... szóval amikor idejöttem). Hamarosan kiderült, hogy ennek semmi köze a fentiekhez, pusztán a halhatatlanság egy újabb állomását értem el, és ha a bolyongó szellemek nem suhantak volna át a testemen egyszer-kétszer, egyáltalán nem fiatalodnék, mert a testem kora megegyezne a lelkemével. Ez egy kicsit megnyugtató, de akkor mivel magyarázhatnám azt a sok szerencsétlen megmozdulást, amit az utóbbi időben elkövettem? Ráadásul ezek egy részének az az oka, hogy egyszerűen „kiesett az idő”. Mások ezt úgy mondanák, hogy „szerelmes vagy, fiam” vagy, hogy „hol jár az eszed?”, én azonban tudom, hogy itt sokkal komolyabb erők munkáltak.

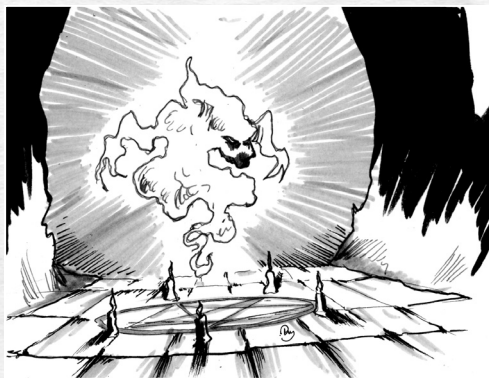
Kezélődött azzal, hogy Ka-Boom barátommal, meg egy Moha nevű tévelygővel (gyk. hitetlen galetkivel) segítettünk a remetének egy idézési szertartásban. Vinnünk kellett neki egy halom cuccot, aztán egy idézőkört csináltunk (pentagramma, gyertyák, egyebek), és nekiláttunk a szertartásnak. Na, ekkor jött nekem egy ilyen időkiesés, és egyszer csak azon kaptam magam, hogy felrúgtam az egyik gyertyát, az addigra materializálódott füstszellem pedig már vágta is a falhoz a remetét. Megpróbáltuk megállítani az elszabadult jelenést, de olyan szerencsétlenek voltunk, hogy csak futkározni tudtunk utána, szegény Moha meg egyre csak kapta a pofonokat. Valamiért nem volt szimpatikus a szellemnek (mondjuk megérttem...). Amikor a lény megunt az egészet, eltűnt a sötét csatornaszinten, mi meg csak lestünk utána. A remete – miután magához tért –, elmond-

ta, hogy meg kell ismételniünk a szertartást, és vissza kell idéznünk a szellemet, mielőtt nagyobb baj történik.

Miközben újra nekiláttunk összeszedni a szertartáshoz a komponenseket, megállapodtunk, hogy ha megint valami malőr történik, akkor megosztjuk a harci szerepeket: Ka-Boom lordok italával, meg fürgüléssel növeli az esélyeit, én bevetek mindent, amit csak tudok, hogy mindhármunkat varázslatokkal támogassam (ehhez van is bőven hatalmam), Moha meg hagyja magát

ütni. Na meg persze azért ő sem csak egy helyben áll... Így is lett, úgyhogy sikerült engedelmességre bírni a szellemet, mi pedig megkaptuk méltó jutalmunkat a remetétől. Azért nem voltak kellemes hetek, míg attól rettegtünk, nehogy elkapja valamelyikünket egy óvatlan pillanatban, így „hálálva” meg, hogy megidéztük.

Ez tehát pozitívan végződött, nem úgy, mint az olimpiai szereplésem. Ha folytatni akarnám legutóbb megkezdett nosztalgiazásomat, akkor most nekiállhatnék kiszámolni, az első naplőbejegyzésem óta hányadik olimpián vettem részt. A dobogós helyezéseim összeszámolása könnyebb volna, az biztos... Sajnos ezúttal sem sikerült az első három hely valamelyikét megcsípni sem a pankrációban, sem a hagyományos küzdelmekben, és ez megint amiatt van, hogy „kiesett az idő”. A pankráció az nem lényeg, ott sehogy sem sikerült volna előrébb végezni. De a másik számban olyanoktól is kikaptam, akiknek semmi esélyük nem lett volna ellenem, ahogy a hétköznapiakban sincs. Az eredményhirdetés után — amikor hazaértem — itt tomboltam. „Mi az, hogy negyvenedik hely!?” meg „Sokkal erősebb vagyok mindnyájuknál!”, meg „Eltörölöm az összes kis pondrót a föld felszíne alól!”, ilyenek ordítottam, közben csak úgy repkedtek szét a cuccaim, amiket haragomban hajigáltam, a szolgálaim meg mind egy sarokban reszkettek, nehogy magukra vonják a haragomat. Miután lenyugodtam, elkezdtem gondolkodni, mi lehetett a baj, amikor normál körülmények között a többséget simán leverem. Egy-két olyan galetki van ezen a szinten, aki eséllyel szállhat szembe velem, az is csak aljassággal (kontaktméreg, löfegyver). Akkor mi lehetett a baj? Az ugye nem, hogy szolgálak nélkül zajlottak a küzdelmek, hiszen általában mire a szomszédok barlangjait kezdem látogatni, már nincsenek maguknál a követőim. A felkészülés hiánya sem lehetett probléma, hiszen a szokásos szelpajzsot most is elnyomtam, mást meg máskor sem szoktam. Na, aztán rájöttem: gránitbőr. Igen, a gránitbőr. Ugyanis elfelejtettem a harcok elején magamra varázsolni, hogy védve legyek az ellenfelek ütéseitől. Annyira az volt bennem, hogy féreg érintésével demonstrálom tárgypusztító képességemet (ahogy azt máskor is szoktam), hogy itt is teljesen természetesnek vettem ezt a harcmodort. Aztán kikaptam, akitől csak lehetett. Gránitbőr italát meg direkt nem vittem magammal – ellentétben a nagy többséggel –, annak használata ugyanis lassítja a reflexeket. Ezen a két dologon úszott el jó pár meccsem, az biztos. Persze, ahogy mondani szok-



tam, a történelemben nincsen „fia”, ezért az vigasztal, hogy akit így is elvertem, az még nálam is jobban éghet a szint lakói előtt. Velük szemben azonban az én szégyenemet ellensúlyozza, hogy a pszi küzdelmekben megint én lettem az ezüstérmes, de mivel csak egy újabb ezüst pszi vállalatot nyertem, ennek nem tulajdonítok akkora jelentőséget magamban. Pedig most meg sem fordult a fejemben, hogy az első háromban benne leszek, aztán mégis. Hiába no, mondom, hogy erős vagyok, csak ez az időkiesés... A többi Apostol viszont egyáltalán nem szégyenkezhet, hiszen csak úgy aratták a győzelmeiket (mellesleg szokás szerint).

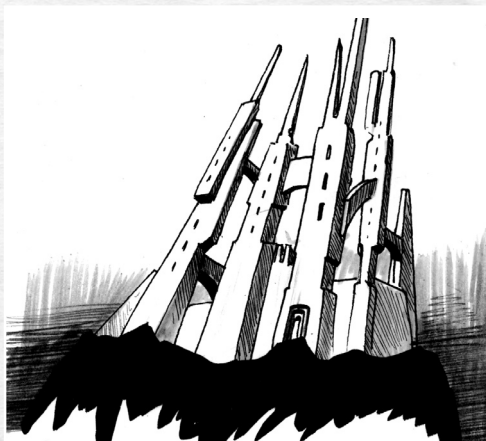
Mindezen felül van egy sokkal súlyosabb következménye az időtorzulásnak, mégpedig az, hogy mostanában valahogy lelassultam, vagyis valami olyasmi. A lényeg, hogy mintha nem volna annyi időm a napi dolgainra. Hogy tényleg lelassultam, vagy valahogy elveszik az időm, vagy egyszerűen csak túlságosan sokat bajlódok egy-egy dologgal, azt nem tudom, de a változást nem lehet nem észrevenni. Ez pedig már igen súlyos dolog, hiszen így a klánomért hozott – sokszor igen – komoly áldozataim értelmüket veszítik. Á, most abba kell hagynom egy kicsit az írást, mert éppen ebben a pillanatban jött át Ka-Boom barátom egy kis vacsorával egybekötött beszélgetésre. Majd utána foytatom.

Na, elment. Be kell vallanom, egy kicsit több szünetet tartottam, mert ismét csak ki kellett dűhöngennem magam. Ka-Boom épp most mondta, hogy ugyanazt a lassulást tapasztalta magán, amit én magamon, ezért megpróbált utánajárni a dolognak. Sikerült is neki: a klántól megtudta, hogy császári utasításra kénytelenek voltak egy, az egész Hegyre ható varázslattal gátolni a tagságnak nyújtott hatalmat. Micsoda ordító pimaszság ez! Nem játszhatnak úgy a galetkivel, mint valami vacak üveggyönggyel! Na jó, nem is kezdem el újra, mert minőjárt felrobbanok, de még a filozófiai vetületét sem boncolgatom. Felejsük el (mondjuk ez nem lesz olyan könnyű)!

Elmesélem inkább – fia már úgyis megint a klánomnál tartok –, hogy újabb lépéseket tettem meg a legfőbb halhatatlanságfhoz vezető úton. Miután sikeresen összetörtem tíz viselt tárgyat, és meg is javítottam őket, újabb feladatként harci képességeim többszöri, jelentős fejlesztését kaptam. Mi sem volt könnyebb ennél, elmentem a párbajozást gyakorolni. Ennek ugyan nem sok haszna van a Hegyen élő torzszülöttek ellen, de galetkitársaim ellen nem árt néhány hasznos trükköt ismerni. Nem is beszélve arról, hogy a következő (vagy az azutáni) olimpián akár helyezéseket is jelenthet számomra a most megszerzett tudás. Ezek után következett minden idők legnehezebb



klánküldetése: arassak három győzelmet a csapatarénában. Szerintem itt, a tizenegyedik szint arénájában egy győzelmet aratni is szinte lehetetlen, nem-hogy rögtön háromat. Társakat még csak-csak szereznék (hiszen ott van Zander apostol vagy Ka-Boom), és hosszas felkészülés után esetleg még sikerülhetne is legyőzni a jelenlegi bajnokokat, de utána saját klónjaink ellen kellene küzdeni, amiben nem az a baj, hogy túl erősek lennénk magunknak, hanem, hogy a klónok egy halom felszerelésünket összetörnék. Nem tudom, mi lesz ezzel a feladatommal. Mivel császár



szári dekrétumra jelenleg kilátás sincs, lehet, hogy belevetem magam ebbe az elképesztő szervezést igénylő problémába, de az is lehet, hogy egyáltalán nem foglalkozom vele. Úgyis van annyi dolgom még. Például még egyszer végig kell járnom az ősök Csarnokát. Ez nem valami szívatás, hanem én választottam, ugyanis a következő feljára vezető lépcső megtaláltaok felajánlották nekem, hogy ha még egyszer végigjárom egy csarnokot, mesés jutalomra tehetek szert a végén. Mivel jobb dolgom nincsen, ráálltam a dologra. Úgyis van még itt néhány feladat, amit nem végeztem el, aztán az arénában is tovább szeretnék haladni, mivel a jelenlegi ellenfelem, egy acélgólem eddig kifogott rajtam. Nem győzött le, de én sem tudtam őt kifektetni, addig meg nem kérhetek újabb ellenfelet. Aztán a császár volt főbárdját is újra felkerestem. Eddig azért nem voltam nála, mert két pöfeteg fület kért, az pedig sokkal jobban kellett a remete idézési szertartásaihoz, mint-hogy csak úgy ajándékba adjam egy vadidegennnek. Nem is beszélve arról, hogy ez a bárdnak már a sokadik kérése volt. Azóta elküldött az akadémiára is, meg a könyvtárba, én pedig – ezúttal szívesen – végrehajtottam a kérését, mivel egyébként is dolgom volt arra felé. Az akadémián például megtanultam az elektromosság lehelésének képességét, mivel a könyvtárban olvasottak alapján a mágusiskolában elszabadult képlékeny massa ellen ez az egyetlen lehetséges harcmodor. Megyek is lassan helyretenni azt a lényt, mielőtt még kiszabadul a kényszerű fogságból. Erről ugyan még nem meséltem, de ha már túl leszek az egészen, leírok mindent az elejétől.

Addigra talán a Legendák Völgyének a múltkor már emlegetett fekete citadelláját is meg tudom közelíteni, ami legutóbb ismét a kedves Magiszter miatt nem sikerülhetett. Ha nem esne nekem rögtön, ahogy meglát, talán megkérdezhetném tőle, hogyan képes olyan iszonyatos erejű gránitbört magára varázsolni, ami miatt három szolgával együtt sem tudom megsebezni (vagy ha mégis, egy mozdulatával begyógyítja az összes sebeit).

Na majd teszünk róla!

Leanthil

XXIV. TF-, ŐV- ÉS HKK-TALÁLKOZÓ

2005. november 26.

Idén télen is volt Beholder találkozó, bár igazából azt hiszem a november 26-a még nem minősül hivatalosan télnek. Az időjárás persze nem tudott erről, jó hideg volt és előző nap még hó is hullott... Szerencsére a nagy hideg és a rossz időjárás ellenére is nagyon sok Túlélők Földje, Ősök Városa és Hatalom Kártyái játékos látogatott el a találkozóra, hogy együtt töltsön egy napot a többi játékosal, és persze a játékok készítőivel.

Most is volt henna festés, egész napos kincsvadászat, TF csataszimulátor, ŐV galetki formázás, kártyázás Makó Balázssal, HKK zsákba-macska, kedvezményes könyv és kártyavásár, csapatverseny, aukció, olimpia meg még egy csomó minden jó program. De haladjunk csak szépen sorjában:

A belépéskor járó tombola mellé ezúttal mikuláscsomag járt, a dilitotó játék helyett pedig játékonként lebontott TF, ŐV és HKK kvízt kaptak a játékosok. A tombola a nap végi sorsolásnál jött jól, a mikuláscsomag nyilván a hasznát tett jól, a kvízt pedig kitöltés után le kellett adni, és a legjobban válaszoló nyereményeket kaptak. A belépés után indult a Kánaán, nem is tudom, hol kezdjem, úgyhogy mondom összevissza, mi mindennel lehetett tölteni az időt:

Gladiátorviadal: Egész nap ingyenesen volt használható a gladiátorpálya, ahol két bátor fél küzdhetett meg egymással. A harcoló felek egy magaslatra álltak fel, ahonnan egy jó nagy, kétágú bunkósbot szerű dologgal kellett lelőknüük a másikat. Jópofa csaták voltak, csak úgy hulltak az emberek...

Bajnokságot is rendeztünk, ahol a legstrapabíróbbak ingyenfordulókat nyertek, a bajnok pedig egy egyedi tróféával is gazdagabb lett.

Darts: Szintén egész nap ingyenesen lehetett játszani a darts-cal, valamint ebből is volt baj-

nokság, Alanori íjászverseny néven. A nyertesek itt is ingyenfordulókat, a bajnok pedig íjásztroféát nyert.

Ingyenes henna festés: Aki nem tudná mi ez, annak elmondom, hogy olyan mint a tetoválás, csak pár hét múlva lejön, tehát nem végleges. Bárki kipróbálhatta tehát kockázatok és mellékhatások nélkül, hogy milyen lenne tetoválva lenni.

Egész napos kincsvadászat: A tavaly is nagy sikernek örvendő játékot ezúttal is megrendeztük. A találkozó színhelyén borítékokat rejtettünk el különféle feladatokkal és nyereményekkel. Aki rálelt egy ilyen kincsre, és teljesítette a kitűzött feladatot, csodás nyereményeket kaphatott cserébe (játékon belüli varázstárgyak, HKK paklik, ingyenfordulók, könyvek stb.)

Bűvölés szépségverseny: Bárki nevezhetett, és kitűzhetett magára egy sorszámot. A találkozó összes résztvevője egész nap szavazhatott a szerinte legszebb, legcsinosabb nevezőkre, a találkozó végén pedig kihirdettük a szépségkirálynőt és szépségkirályfit.



Túlélők Földje csataszimulátor: Ez a program már nagyon régóta van jelen a találkozón, itt minden kalandozó kockázat nélkül, kedvére összemérheti az erejét a játék legerősebb szőryetegeivel is.

Ősök Városa galetki formázás: Szintén nem először került megrendezésre ez a játék, ahol adott KNO mennyiségből kellett egy teljesen új karaktert felépíteni, aki aztán egy speciális olimpián vett részt. Ment a számolgatás, találgatás, hogy vajon milyen harci képességekkel érdemes felruházni a galetkit, és mit mekkora szintre jó fejleszteni, hogy a legjobbak az esélyek a nyeresre. Végül egy magas tüskés bőrű, halál szavát varázsló karakter nyert, aki vagy sikeresen megölte ellenfelét halál szavával, vagy végtagos ellenfelei szétszúrálták magukat a tűhegyes tüskéken. Az első nyolc helyezett is díjazva volt, így sok mindenkinek jutott nyeremény.

Túlélők Földje és Ősök Városa varázslattervező pályázat: Bárki találhatott ki új varázslatokat kedvenc játékához, és a legjobbnak bizonyultak be is kerültek a játékba. Voltak persze meglehetősen elborult ötletek, és olyanok is, melyek iszonyatos tápokot biztosítottak volna kitalálójuknak. Természetesen a varázslatterveket alaposan átnéztük, ahol szükséges volt, módosítottunk rajtuk, de remélhetőleg a legjobb alapötletű varázslatok mind bekerültek a játékba, tovább színesítve az amúgy is hatalmas varázslatkínálatot.

Kártyázás Makó Balázssal: Bárki kihívhatta egy kártyacsatára a Hatalom Kártyái Kártyajáték egyik kitalálóját, Makó Balázst, és akinek sikerült őt legyőznie, HKK paklikkal lehetett gazdagabb, mégpedig a legújabb kiegészítő csomag, a Régmúlt paklijaival.

HKK zsákbamacska: Azt hiszem ezen program címe mindent elmond. Egy nagy dobozból lehetett kihúzni három darab, összecsomagolt kártyalapot, és drukkolni, hogy vajon melyek lesznek azok. A szerencsések ultraritka lapokkal is gazdagabbak lettek, erős ritka lapokat viszont szinte mindenki talált...

Kedvezményes könyv, puzzle és kártyavásár: A találkozó teljes időtartama alatt hatalmas kedvezményekkel lehetett megvásárolni minden termékünket. Jól járt, aki most szerezte be a következő adag könyvét, vagy kártyáját, mert sokkal olcsóbban tehette ezt meg, mintha a boltokban vásárolt volna.

Kedvezményes zsetonbefizetés: Szintén egész nap kedvezményesen, a megszokottnál olcsóbban lehetett zsetont vásárolni a Túlélők Földje és Ősök Városa játékokban való fordulókhöz.

Örökkévalóság drágakövek beszerzése: Minden játékos, aki eljött a találkozóra, egy speciális ékszert kapott egyik karaktere számára. Akinek már volt ékszere, az egy fokozattal erősebbre változott.

A legerősebb drágakő most is az Örökkévalóság Tűzopálja volt, ami a TF-en a következő képességeket ruházta gazdájára: +6 támadás, +70 max. ÉP, +70 max. VP, +4 a tárgyak mentődobására, +150 ÉP regeneráció, +3 minden tulajdonságra. A Tűzopál ŐV-s megfelelőjének képességei pedig: +13 támadás, +15 méret, +50 max. VP, +4 szerencse, +5 minden lehetetre, +12 védekezés, +12 a tárgyak mentődobására, -25% az éhezésre, valamint ha kevés hősiesség pontod van, esélyed van arra, hogy a kristály a köröd végén termeljen neked.



TF Vlagyimir díj és ŐV Császári különdíj: Ebben a félévben is kiosztottunk több tucat díjat az elmúlt félév legnagyobb tehetségei között. A legjobb nyomkereső, szakács, íjász, tolvaj, és még egy csomó terület legjobb képviselője zsebelhette be a hírnévvel is járó díjat.

Titanitdukát aukció a Ryuku szigetek kalandozói számára: Egész nap tartott a licit, szuperebbnél szuperebb tárgyakra vártuk a minél több felajánlott titanitdukátot. A tételek, és hogy mennyi dukátot értek:

- 1) Tetszőlegesen választott manó familiáris – 8 dukát (Zenemanót választott)
- 2) Draklen tojás – 6 dukát
- 3) Teljes hajójavítás – 3 dukát
- 4) Titkos teleportkő – 27 dukát
- 5) Tetszőlegesen választott szamurájtárgy – 5 dukát (Naginata-t választott)
- 6) Kincses térkép – 8 dukát

Játékos csapatverseny: A színpadon zajló játékra öt, egyenként négy fős csapat jelentkezhetett. Pillanatok alatt be is telt az öt hely, de a nagy érdeklődésre való tekintettel szorítottunk helyet még egy hatodik csapatnak is. A csapatoknak aranyból kellett különböző feladatokra licitálniuk, és a licit nyertesei, ha jól választoltak a kérdésekre, vagy sikeresen teljesítették a feladatokat, jó kis nyereményekkel lehettek gazdagabbak.

HKK puzzle bajnokság: A két gyönyörű puzzle játékunkból kellett valamelyiket kirakniuk a csapatoknak, ami szinte mindegyiknek sikerült is. A Morin tigris népszerűbb volt, mint a Mágia királynője, ezt akarták kirakni többen.

TF - ŐV játék, avagy kalandozók vagy galetkik? A nagyon népszerűvé vált játék ezúttal kicsit megújult. Az eddigi gyakorlattal ellentétben ezúttal limitálva volt a jelentkezők száma, így mindkét csapat ugyanannyi taggal indulhatott. Nem voltak hát túlerőben a TF játékosok, talán ez is lehetett az oka, hogy a különlegesen nehéz kérdésekre ezúttal az Ősök Városának játékosai tudtak jobban válaszolni. Jutalmuk, hogy a játékban a következő két hónapban minden szakértelem 20%-kal jobban fejlődik.

Túlélők Földje aukció: A találkozó egyik legnépszerűbb programján most is csak úgy tolongtak a lelkes licitálók. Nézzük hát szép sorjában az elkelt tárgyakat:

TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
Tetszőlegesen választott éjfatty esszencia (min 49. szint)	
(gh'raiton esszenciát választott)	3000
Tetszőlegesen választott cirkuszi talizmán (vortex talizmánt választott)	8000
Tetszőleges formázó tekercs az árnytündér területekről (gór tekercset választott)	8000
Mágusbot	
(d6 sebzés, +3 támadás, +3 védekezés, 30-as szintű villámcsapás, min. 25-ös taumaturgia szükséges hozzá)	10000
Örökkévalóság drágakő fejlesztés	15000
Thargodan karkötő (min 28. szint, +7 védekezés, +50 max.ÉP, +50 max.VP, +3 támadás, +3 sebzés)	30000
Isteni hatalom varázslat (egyszer elmondható, +5 egy véletlenszerűen választott tulajdonságra.) + ha kevesebb mint 5 szent kelyhed van, 5 lesz	32000
Zsákbarnacska (nem tudták előre, mire licitálnak) – A licitáló megkapta a licitált pénz dupláját	40000
A tétel győztesének karakteréből HKK lap lesz, Váradi János grafikájával	40000
Csodálatos nyaklánc	
(35. szint, +65 max.ÉP, +65 max.VP, +4 támadás, +4 sebzés, +4 egészség)	50000
Zsákbarnacska (nem tudták előre, mire licitálnak) – +3 MXTU és még egyszer licitálhat	50000
Az élet gyűrűje (40. szint, -5 védekezés, +100 max.ÉP, +100 max.VP, +8 támadás, +5 sebzés)	60000
Dornodon talizmánja (50. szint, +150 max.ÉP, +150 max.VP, +12 védekezés, +10 szerencse, -5 erő, +25% varázslatsebzés [de max. 250 és nem adódik össze mással.])	60000
Halálfejes köpeny (nem átható, +3 védekezés, +5 támadás, +10% tapasztalati pont)	70000
Martian tekercse	75000
Karaktered használhat egy tetszőleges KT képességet, a jelenlegi korlátozások betartásával (harci mágiaát választott)	140000
Elenios fülbevalója (nem átható, 45. szint, +100 max.VP, +100 VP regeneráció, -10% fizikai sebzés, +5 IQ, +10% fejlesztési pont)	240000
Zsákbarnacska (nem tudták előre, mire licitálnak) – A licit nyertese választhat egy tetszőleges fegyvert, ami már van játékos birtokában.	290000

ŐV AUKCIÓ

NÉV ELKELT (ARANYDUKÁT)

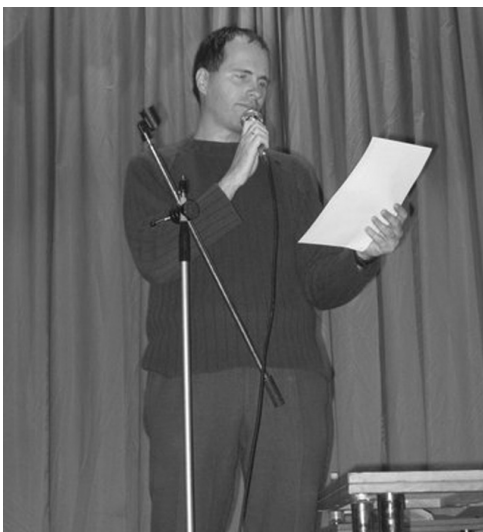
+50 hősiesség pont	35
10 remete drágasága (rejtvény megoldása nélkül is ad LV csapatot a remete)	40
10 elsősegély csomag	70
3 orgling aranykottél	100
2 legendás token	140
Sötét elfbőr mellény (+8 rezisztencia, +15 regeneráció, +30 védelem, -50 méret)	160
Az Univerzum páncélja (+5 minden lehetetre, +1 minden varázslat szintjére, +1 végtag méret, szakértelem, spec. képesség, +2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás)	170
Örökkévalóság drágakő fejlesztés smaragd karkötő (növeli az esélyt, hogy felszíni varázstárgyat találj, és célzottan is kereshetsz.)	180
Egy nem átadható tárgy átadása egy maximum 7 szinttel alacsonyabban élő karakter számára	200
arany papi VIP kártya (-10% a templomi szolgáltatások árából, a csonkolt végtag meggyógyítása 50 helyett csak 20 tvp)	200
Választható tárgy a következők közül	200
1) Hókristály (+2 elemi varázslatok szintjére, +3 minden immunitásra, +3 áttörés, -10 rezisztencia)	
2) Áldozótőr (+2 nekromanta varázslatok szintjére, +3 regeneráció, +8 mérgeimmunitás, +3 kontaktméreg immunitás, -30 méret)	
3) Zakarum pajzsa (+2 szellemi varázslatok szintjére, +5 vastagbőr, +5 idézés, +18 védekezés, -10 ügyesség)	
3 bjöltreodok szelence	200

Hercegi pecsétgyűrű (+6 vezetőképesség és meggyőzőképesség, +20 méret, +2 minden tulajdonságra a gyorsaság kivételével, -4 álcázás, felhasználható császári dekrétumként)	290
Deflektor (felezi a lőfegyver sebzését)	300
Sárkánytűz (+10 minden lehetetre, +5 minden immunitásra, +5 bűz, +5 rezisztencia, -15% védelem, -10 vastagbőr)	380
Lidérckirály gyűrűje (+3 minden varázslat szintjére, +5 iq, +5 mágia, +5 áttörés, +3 idézés, +3 lopakodás, +3 lopás, -20 vastagbőr, -20 tüskésbőr, -10 minden immunitásra)	420
Univerzum gyűrűje (+7 minden lehetetre, +2 minden varázslatra, +2 a végtagok méretére, szakértelmére, speciális képességére, +3 lőfegyver, +3 gyorsaság, +1 psi képességek, energia és támadás, -8 álcázás)	430
Univerzum karkötője (+10 minden lehetetre, +2 minden varázslatra és pszire, +2 minden végtagméretre, +5 lőfegyver, +5 gyorsaság, +2 psi energia és támadás, -10 álcázás)	450
Brutalitás gyűrűje (+3 végtag méret, szakértelem, spec. képesség, +5 egészség, -5 mágia, -5 iq, -2 minden varázslat szintjére)	450
Egy hatos erősségű Armageddon, Istencsászár vagy Ösmágus relikvia, általa választott tárgyhelyre	486

Ősök Városa aukció: A galetkik ezúttal is a speciális fizetőeszközzel, az aranydukáttal licitálhattak a tárgyakra.

Ismét nagyon jól szórakozhatott hát mindenki, aki eljött, és ha ügyes volt, egy csomó kincs-csel megrakodva indulhatott haza.

Szeitz Gábor



145 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. január

Olimpiai pillanatkép azaz hogyan győzte le Kispál és a Borz, a felső kategória győztese Im Med Haul-t, a második helyezettet

Hagyod kiszabadulni az agyadban lapuló pszi képességet. Őrjöngő vadállattá válsz. (+42 támadás, +21 sebzés, -211 védekezés a csata időtartamára.)

Hatalmatad demonstrálandó, mormolni kezdesz. Létrejött egy fizikai pajzs II. Az ősi mágia oltalmazón körbeöleli testedet. Morgan szilánkja gyógyít (+2 életpont). A sok gyakorlás növelte tudásodat (+1 ősteológia). Még megfelelő a távolság – felhúzol egy fűrgülés varázslatot. Öregedtél 1 évet. A szilánk működik (+2 életpont).

Ellenfeled számodra ismeretlen védekező varázslattal készül a csatára.

Ellenfeledre isteni átok varázslatot lösz. Ellenfeled -25 szerencsét kap a harc időtartamára. A szilánk működik (+2 életpont). Mentális energiáidat gyűrűbe gyűjtöd, majd útjának eresztesz egy agybénítás II pszi támadást. Ellenfeled agya átmenetileg lebénult!

Ellenfeled néhány elegáns kézmozdulata után már süvit is feléd egy bo'adhun csapás. 395 életpontot veszítettél.

Az esélyek kiegyensúlyozása céljából ellenfeledre lösz a moa stukival. Elrepül 9 ezüstöltény. Többször meglovód Im Med Haul testét. (9 támadással 1270 életpontot sebezve.)

Félelmet nem ismerve a másikra rontasz. Biethlan lándzsával tökéletesen perforárod Im Med Haul jobb vállát. (12 támadással 2189 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+273 életerő). Angolna szálkával tökéletesen perforárod Im Med Haul testét. (8 támadással 1160 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+145 életerő). Fegyvered 14 ép-t sebzett rajtad. Távolról villámsújtás varázslatot lösz a másikra. 71 életpontot sebezted. Hirtelen elősuhan a hátad mögül egy szellempárduc, és karmaival az ellenfélnek esik. (34 sebzést okozott.) Pestisaurád működik (18 ép-t sebezve).

Ököllel Im Med Haul halálos csapásokat osztva péppé veri a testedet. Az Erő Öklének technikáját alkalmazta. (9 támadástól 1704 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! A fényaura 28 ép-t sebez rajtad.

Túl erős vagy, túl nagy a hatalmad – ellenfelednek semmi esélye sem volt. Zsákként dől el. Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. Sajnos egyet sem találsz meg. Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-8 varázspont.] Gyógyulsz (+2 életpont). Megújítod az áldomás III varázslatot. [-15 varázspont.] Morgan szilánkja gyógyít (+2 életpont).

Kivégezted hát ezt a neveléses szórlajhár-porontyt. Tombol a közönség. A melléd rendelt tarka ruhás hivatalnok felemeli a piros zászlót: győztesnek nyilvánítanak! Fergeteges sebességgel gyógyítják be a harcban szerzett sérüléseidet. (+1713 életerő.)



A 2005 novemberében lezajlott Beholder találkozóhoz fűződően varázslattervező pályázatot hirdettünk. Ötleiteket személyesen, a helyszínen adhattátok le. A feladat alaposan megmozgatta a fantáziátokat. Érkezett szép számmal varázslatterv, szám szerint 206 darab. Persze ezekben voltak átfedések, azaz teljesen ugyanolyan, vagy némi változtatással ugyanazt képviselő varázslatok.

Először is nézzük néhány példát, milyen dolgokért utasítottunk el pályázatokat.

- ◇ Sokan úgy gondolták, hogy ha már létezik teológia varázslat egy adott típusra, akkor léteznie kell taumaturgiás megfelelőjének is, ami ugyanazt csinálja, csak a taumaturgiát fejleszti használatakor. Ezzel mi nem értünk egyet, hiszen értelmét vesztené az egész hitrendszer, elértéktelenednének az isteni küldetésekkel járó jutalmak, miután némi arany ráfordítással bárki megvehetné ugyanazokat a varázslatokat a varázslótornokban. Másrészt azt szeretnénk – hogy csak két példát mondjak –, a gyógyítás megmaradna papi, a mágiasebzés pedig megmaradna varázslói privilégiumnak.
- ◇ Jöttek nagyon elszállt pályázatok, melyeket szerintem alkotója sem gondolt komolyan, pl. Fairlight villámai, egy, a jelenlegi topnál, a hangcsapásnál háromszor többet sebző varázslat, mely amellet, hogy nincs ellene mentődobás, még agytaposással, rezisztanciával sem blokkolható. Ja, és ezt csak Fairlight isten hívei kapták volna meg.

- ◇ Volt olyan varázslat, amely három új tárgyat kreált volna (kreiton tallért, moa kör-tét, zangrozi mogyorót), de arról sehol nem szólt a fáma, hogy ezek a tárgyak mit csinálnak, mire jók. A varázslat egyébként a Strucc nevet kapta alkotójától. Ez csak tovább növelte értetlenségünket.
- ◇ A Sebezhetetlenség varázslattal tulajdonképpen istent játszhattunk volna (azaz senki nem lett volna képes megsebezni) egy fordulón keresztül egyetlen drakolder szemért. Bár az ötlet nem rossz, de úgy véltük, a komponens ritkasága miatt ennek a varázslatnak olyan kicsi lett volna a kihasználtsága, hogy nem éri meg megvalósítani.
- ◇ A Derit-reakció annyi százalékkal több Taspasztalati Pontot adott volna egy fordulóra a leölt szörnyekből, ahány derit láncszemet elhasznált a karakter. Ezt a varázslatot a derit láncszem átadhatósága miatt nem szerettük volna, hiszen így csak kibővítettük volna az aranyért vehető dolgok listáját a TP-re is.
- ◇ Voltak olyan varázslatok, amik permanens védelmet adtak volna valamelyik szörnyképesség ellen (akár automatikusan minden csata után megújuló, vagy állandóan ható formában). Már a tárgytervező pályázatnál is elmondtuk, hogy ilyen nem szeretnénk, hiszen ez azzal lenne egyenértékű, mintha azt a képességet kivettük volna a játékból.
- ◇ Volt olyan varázslat, amely ütközött volna egy olyan tárgy által nyújtott bónusszal, amit a ryuku szigeteken találni lehet (bár a

cikk írásáig még senki nem talált). Ilyen volt pl. az Ártatlanság nevű védekező varázslat, amely 100%-ban kedvező irányba befolyásolta volna az ítélkező lények döntéshozatalát. Egyébként az említett tárgy birtoklása csupán a %-okat fogja feljebb vinni, de nem okoz teljes immunitást majd.

- ◊ Az Illatminta nevű varázslótípus szerint a karakter megadhat egy 100 karakter hosszú leírást, melyben leírhatja, milyen is a karakter illata. Jaj! Ennek amellett, hogy abszolút nincs varázslatjellege, technikai megvalósításbeli problémái is vannak, hiszen a manapság többnyire e-mailben játszó játékosoknak nincs lehetőségük leírást vésni az UL-jükre. Ráadásul nem is érezzük, milyen pluszt tett volna hozzá a játékhoz egy ilyen lehetőség.
- ◊ Más pályamunkákkal is volt olyan baj, hogy nem volt varázslat jellege. Úgy tűnik, beküldőik mindenképp be akarták ötleteiket paszírozni az éppen kínálkozó lehetőségbe, bármennyire is nem illett az oda. Ilyen volt pl. a Nyomkavarás nevű varázslat, mely amúgy nagyon tetszett, és lehetséges, a jövőben meg is valósítjuk más formában (mondjuk magas lopás szakértelem mellett). Eszerint a vicces kedvű tolvajok különböző állatok nyomait hagyhatják a lopás helyszínén. Vagy pl. a Sárkány érintése, amellyel a harcművészek plusz egy támadást adhattak volna le, sokkal inkább harcművész képességként látjuk értelmét.
- ◊ Sok volt a fantázia nélküli TVP spóroló varázslat, ezeket azonban el kellett utasítanunk. Már így is annyi TVP-jük marad a karaktereknek a fordulójuk végére, hogy nem tudnak vele mit kezdeni. (Jó, tudjuk, a ryuku szigeteken nem, de ez direkt van így, hogy döntésre és TVP költési stratégiára kényszerítsük a játékosokat azzal kapcsolatban, mire szánják az időt a fordulójukban.)

Most azonban, Kedves Olvasóm, hogy idáig eljutottál a cikkben, rátérhetünk végre

azokra a varázslatokra, amiket elég jónak találtunk ahhoz, hogy megvalósuljanak. Többségük a varázslótornyok „árukészletét” gyarapítja a jövőben, de van köztük pár, amit nem akarunk ennyire „olcsón” adni, így más-hogyan lesznek megszerezhetőek.

Amikor a varázslatot megkapja a karakter, szokás szerint részletes enciklopédiát kap a varázslatról, használatának pontos szabályaival, így a most következőkben csak rövid áttekintést kaptok arról, melyik varázslat mit is csinál.

TEOLÓGIA VARÁZSLATOK

KITARTÁS (#362)

Típus: pápi, védekező, csak szörnyek ellen használható
Hatás: A csata egy közelharc körrel tovább tart (összeadódik a többi hasonló hatással).

Költség/Komponens: 25 VP, 1 csepp sáfránypor, 1 év öregedés

Ár: 20 VP regeneráció

PAPI AURA (#377)

Típus: teológia

Hatás: A forduló végéig elmondójának varázslatai erősebbek lesznek (mint az arany pápi karkötő viselésekor, de a pápi karkötővel nem adódik össze).

Költség: 50 VP, 5 TVP

Ár: 10 VP regeneráció (csak semleges vallásúaknak)

ÖNTÖZÉS II. (#378)

Típus: teológia

Hatás: Egy sivatag mező azonnal füves síksággá változik (csak olyan mezőkre működik, melyeket egy gonosz karakter változtatott át), és elmondójának pápi hite nő.

Költség/Komponens: 80 VP, 10 TVP, 100 csepp víz

Ár: 20 VP regeneráció (Sheran híveinek 10 VP regeneráció)

KÉZRÁTÉTEL (#381)

Típus: teológia

Hatás: Ez egy permanensen működő képesség, ami a V 381 paranccsal ki-be kapcsolható, a beállított gyógyító varázslattal gyógyítja a kalandozókat a karakter, akikkel barátságosan találkozik (jóslámpa jár érte).

Költség/Komponens: nincs

Ár: 10 VP regeneráció (csak jóknak)

TAUMATURGIA VARÁZSLATOK

Taumaturgia varázslatok (a ryuku szigeteken minden varázslat duplaannyi aranyba kerül, így azoknál a varázslatoknál, melyek nem csupán a ryuku szigeteken megvásárolhatóak – azaz a lappangó méreg kivételével mindegyik –, az ár ott a duplája):

MORGAN RÚNÁJA (#363)

Típus: varázslói

Hatás: A forduló végéig nem kell anyagi komponens a védekező varázslatokhoz, de az időtartamra 33-mal csökken elmondójának max. ÉP-je.

Költség/Komponens: 33 VP, 33 TVP, 333 arany

Ár: 9500 arany (csak a csatorna keleti oldalán)

TOLVAJVÉR (#364)

Típus: varázslói

Hatás: A forduló végéig +3 lopás, +3 csapdaészlelés, +3 zárnyitás, +3 rejtőzködés.

Költség/Komponens: 22 VP, 5 TVP, 3 csepp tinta

Ár: 90 arany

SEBEZHETŐSÉG (#366)

Típus: taumaturgia, védekező

Hatás: A csatában a fizikai sebzések 20%-kal több sebzést okoznak, de elmondójának szerencséje 5-tel csökken.

Költség/Komponens: 50 VP, 1 csuklyavirág

Ár: 5400 arany (csak a csatorna keleti oldalán)

KLÓNOZÁS (#367)

Típus: taumaturgia

Hatás: Elmondójának egy kiválasztott, befogott szörnye leklónozódik (szörnyidézéshez hasonlóan lekerül az adott mezőre).

Költség/Komponens: 60 VP, 5 TVP, 1 mutáns csont

Ár: 2500 arany (csak a csatorna keleti oldalán)

SZÍVKÜLDI (#368)

Típus: taumaturgia

Hatás: Négyféle virág közül egyet elküldhetsz kedvesednek egy hóféhér galambbal (távolságkorlát nélkül, de a célszemélyt ismerned kell).

Költség/Komponens: 10 VP, 5 TVP, a virág

Ár: 10 arany

MÚLTIDÉZÉS (#369)

Típus: taumaturgia

Hatás: Az utolsó 1-3 parancsod megismétlődik, egy fordulóban egyszer használható.

Költség/Komponens: 150 VP, 10 TVP, 1 mithril.

Ár: 6000 arany (csak a csatorna keleti oldalán)

LAPPANGÓ MÉREG (#371)

Típus: taumaturgia, támadó

Hatás: A varázslás fázisban 100 ÉP-t sebez, az első közelharc körben 200-at, a másodikban 400-at, a harmadikban 800-at, a negyedikben 1600-at stb. (csak szörnyek ellen használható, mentődobás nincs ellene).

Költség/Komponens: 80 VP, 1 teriád méreg

Ár: 7200 arany (csak a ryuku szigeteken)

OLDÁS (#372)

Típus: taumaturgia, védekező

Hatás: Megvéd a ragasztóköpek ellen, amely a tárgyakat pusztítja.

Költség/Komponens: 15 VP, 1 spiritusz

Ár: 160 arany (csak a csatorna keleti oldalán, nyugaton megszerezhető lesz máshogy)

BANSHEE-SIKOLY (#373)

Típus: taumaturgia, mentális támadó

Hatás: zene szakértelem/4d10 sebzés (max. 30d10, mentődobás felezi)

Költség: 20 VP

Ár: 240 arany

TÁVOLBALÁTÁS (#374)

Típus: taumaturgia

Hatás: Egy távoli (max. taumaturgia/3 távolságra levő) mező térképezhető fel vele.

Költség/Komponens: 40 VP, 5 TVP, kristálygömb és szekszáns (megmaradnak)

Ár: 480 arany (Sötét Földön, ryuku szigeteken)

ANALÍZIS (#375)

Típus: taumaturgia

Hatás: Egy vagy két tárgyról elárulja értékét, bolti árát, súlyát, áthatható-e, átkozott-e, lopható-e.

Költség: 6 VP, 2 TVP

Ár: 70 arany

BŐFÖGTETŐ ÁTOK (#380)

Típus: taumaturgia

Hatás: Célpont kalandozó – ha elrontja mentális mentődobását –, a következő fordulója végéig „bőfentgetni” fog némi színesítő szöveg kíséretében, illetve 5% eséllyel elrontja harci varázslatait (a célpont max. taumaturgia/5 mezőnyre táborozhat, olimpián az átok nem hat).

Költség/Komponens: 100 VP, 5 TVP, 1 dözmöng szív
Ár: 140 arany

ŐSTEOLÓGIA VARÁZSLATOK

ISTENI KEGY (#376)

Típus: ősteológia

Hatás: A forduló végéig ősteológia/2% (max. 40%) eséllyel nem jönnek be elmondójára a halálvarázslatok, halálkiáltások, kritikus érintések, és minden, aminek semlegesítéséhez angyalok gyűrűje kell.

Költség/Komponens: 90 VP, 5 TVP, 1 angyalok gyűrűje
Ár: 10 teológia (270-es teológiától elsajátítható)

ŐSTAUMATURGIA VARÁZSLATOK

ÁLTALÁNOS KOMPONENS (#361)

Típus: őstaumaturgia

Hatás: Őstaumaturgia szakértelem/3% eséllyel nem használnának el a forduló végéig elmondott teológia és taumaturgia varázslatok komponensei (max. 50% eséllyel).

Költség/Komponens: 200 VP, 12 TVP, 2 ősmatéria
Ár: 14 taumaturgia (320-as taumaturgiától elsajátítható)

REDUKCIÓ (#365)

Típus: őstaumaturgia

Hatás: Leszed őstaumaturgia/5 pontnyi szörnyek által okozott tulajdonság, támadás és védetség csökkentést.

Költség: 80 VP, 5 TVP

Ár: 4 taumaturgia (260-as taumaturgiától elsajátítható)

KÉSŐBB BEKERÜLŐ VARÁZSLATOK

Később bekerülő varázslatok (pl. labirintusban lesznek megtalálhatóak), melyekről úgy gondoltuk, túl erősek ahhoz, hogy aranyért „csak úgy” megvásárolhatóak legyenek:

VARÁZSVÉDŐ VARÁZS (#370)

Típus: taumaturgia

Hatás: A mágiatörés ezt a varázslatot szedi le az összes többi helyett, minden fordulóban meg kell újítani.

Költség: 140 VP, 5 TVP

FÁJDALOMTÜKÖR (#379)

Típus: taumaturgia, védekező

Hatás: Az ellenfél sebzésének negyedét (ütésenként max. 250 ÉP-t) visszasebzi az ellenfélbe (csak szörnyek ellen működik).

Költség/Komponens: 130 VP, 1 tükör, 1 Thargodan esszencia

TÚZELEM-IDÉZÉS (#382)

Típus: taumaturgia

Hatás: Elmondójához a fordulója végéig egy tüzelemmentál csatlakozik – sebez a harcban, illetve részben megóvja gazdáját a fagyvarázslatoktól.

Költség/Komponens: 80 VP, 20 TVP, 4 fáklya, mágikus gyertya (megmarad)

VÍZELEM-IDÉZÉS (#383)

Típus: taumaturgia

Hatás: Elmondójához a fordulója végéig egy vízelemmentál csatlakozik – sebez a harcban, illetve részben megóvja gazdáját a tűzvarázslatoktól.

Költség/Komponens: 80 VP, 20 TVP, 40 korty víz, mágikus gyertya (megmarad)

LÉGELEM-IDÉZÉS (#384)

Típus: taumaturgia

Hatás: Elmondójához a fordulója végéig egy légelemmentál csatlakozik – sebez a harcban, illetve részben megóvja gazdáját a villámvarázslatoktól.

Költség/Komponens: 80 VP, 20 TVP, 12 madártoll, mágikus gyertya (megmarad)

FÖLDELEM-IDÉZÉS (#385)

Típus: taumaturgia

Hatás: Elmondójához a fordulója végéig egy földelemmentál csatlakozik – sebez a harcban, illetve részben megóvja gazdáját a villámvarázslatoktól.

Költség/Komponens: 80 VP, 20 TVP, 6 szögletes kő, mágikus gyertya (megmarad)

Farkas Zsolt



A szertartást nem kísérték ünnepélyes előkészületek, és kíváncsiskodók tömege sem gyűlt össze a tisztáson. No nem mintha nem érdekelte volna az alanori polgárokat, mi történik a fővárostól csupán néhány mérföldre. Ennél egyszerűbb oka volt a távolmaradásuknak: a beavatottakon kívül senki sem tudott a Mágustanács titkos tervéről.

Nyolc mágiszter állt félkörívben, karnyújtásnyira egymástól. Arcukat az átszellemült összpontosítás tette szoborszerűvé, és a sápadt holdfény csak tovább hangsúlyozta a kísérteties látványt. Szemük lehunyva, kitért karokkal, mozdulatlanul álltak ott, akár az ősidők nagyjairól mintázott idolk, és csak cihálták egyre az újabb és újabb varázsszálakat.

Mindegyikük körül kacifántos védőburkok izzottak. Voltak rúnák, amelyet aranyporral rajzoltak a nagy gonddal előkészített, pontosan egy és egyegyed lépés átmérőjű gráttalapzatokra, és voltak másfélék, ezüstösen csillogók, tintával felírtak, és picinyke vésővel faragottak is, amelyek hatalmának mibenlétéről csakis kiötlőjük bírhatott alaposabb ismeretekkel. Az éjszaka csendje megmegvonaglott az örvénylő akarat-hullámok alatt, amint a nyolc öblös férfihang lassan kiíphetetlen kánonná olvadt.

A félkörív fókuszában egy három lépés hosszú, egy láb magas, és ugyanolyan széles kötömb hevert. Nem látszott rajta semmilyen díszítés, faragás, vagy egyéb különös jelölés. Csak egy kötömb volt a sok közül, ami a tisztáson mindenfelé hevert, nem tudni hát, miért választották a varázstudók pont ezt. A beléscsapódó manaszálak egy idő után heví-

teni kezdték a sziklát, olyannyira, hogy végül fényesebben tündökölt, mint délidőn a ragyogó napkorong.

Aztán, mikor a mágiával terhelt hangzavar már-már elviselhetetlen erővel hömpölygött körbe a tisztáson, hirtelen sárgás-fehér energifal csapódott ki a kötömbből, és bőszen az ég felé nyújtózott. Felszínén kékes színű villámok cikáztak, olyan sercegés közepette, amint az izzó fém síkít, ha olajba mártják.

A dimenziókapu aztán egy villanással összezsugorodott, és elnyerte végső, két ember magas méretét. Anyaga opálos-üvegszerűvé változott, és egész kiterjedésében furcsán lüktetett, és halkan duruzsolt. A mágusok egyszerre hallgattak el, és a hirtelen beállt csendben, ez a delejes zümmögés kissé felerősödött.

– Jól van Mágiszterek! Sikerült! – kiáltott fel Blounther apó, társai közt a legöregebb mágus. – Íme tehát bebizonyítottuk a tudásunk, és igazoltuk végre a régiek feljegyzéseit. Elértük a célunkat. Képesek vagyunk rá, hogy kedvünkre alakítsuk a történelmünket, bármikor, bármilyen célból. Hisz máris történelmet írtunk, barátaim! Most pedig, szüntessük meg a kaput! Gyorsan, amíg még képlékeny a mana, mielőtt még kicsúszhatna az irányításunk alól! A huszonnyolcadik strófánál kezdjük a litániát, visszafelé, de csak vigyázva! Lépésről-lépésre, ahogyan azt gyakoroltuk!

A varázslók ismét széttárták a karjukat, és előbb halkan, majd egyre erősebb hangon újra szőni kezdték a mágia fonalát.

A kapu ekkor furcsán eldeformálódott. Mintha egy óriási marok, akár egy rossz pléhfecnit, összegyűrni igyekezett volna azt. A

Magiszterek némelyike – noha az idézést megszakítani egyikük sem merte – a recsegő hang hallatán kikukucskált szemhéja alól, és a büszkeség fennkölt mámora helyét menten az ijedelem gyomorszaggaató érzése vette át!

A túloldalon egy iszonyatos lény hajolt le az áttetsző kapuhoz, megmutatva fertelmes ábrázatát. A szörnyeteg feje akkora volt, hogy egyszerre csak a fele látszott a kapu tükrén át, a szája pedig szakasztott úgy mozgott, mintha ő is egy varázslat szavait sorolta volna!

Blounther apó eszmélt először. Azonnal kilépett a védőkörből, és habozás nélkül a kapu felé indult.

– Folytassátok a kapu bezárását! Semmi képp ne hagyjátok abba, akármi történjek is! Megértettétek? Mondjátok meg a Nagytanácsnak, hogy a formula még nem biztonságos. Nem szabad kinyitni a kapukat! Én addig majd feltartom ezt a vén rubint... – amint ezt kimondta, tűztől védő burok feszült alakja köré. Épp időben, mert a sárkány máris megpróbált keresztülyomakodni a kapun. Fertelmes mancsával belenyúlt, és felszakította az átjáró víztükörszerű szövetét, és vörhenyes karmaival egyből az idős mágus felé kapott. Blounther apó mágusbotot idézett jobbába, aztán újra és újra lesújtott vele. Egészen addig csépelte a bestia mancsát, amíg vissza nem húzta a túloldalra azt. A mágus gondolkodás nélkül utána nyomakodott és a higany-szerű energiafátyol elnyelte őt! Néhány hosszú másodperccel később, a kapu lassan zsugorodni kezdett, és engedve a Magiszterek hatalmának, hamarosan elhalványult, és teljesen szertefoszlott.

Két, köpönyeges férfi haladt az árkádsoron, szorosan egymás mellett. Olyan halkan beszéltek, hogy talán még a kémfűl varázslattal sem lehetett volna kihallgatni őket. A jeltelen, szürke kámzsa alatt egyikőjük miniszteri talárt, a másik pedig az udvari mágusok aranysegélyes tunikáját viselte.

– Azt mondd tehát, ha jól értem, hogy egyelőre csakis kalandozókat küldjünk át? De hisz az az ostoba Rasolphius máris felállí-

tott egy egész lovasszázadot! Nem hiszem, hogy indulását hosszan késleltetni lehetne...

– Én nem ezt mondtam, excellenciás uram. A kapukat megnyitni minden formában esztelenység! Egyelőre nem tudjuk, mi történik majd, ha megszüntetjük az energiafüggönnyt. Még sokat kell dolgoznunk a stabilizáláson, mert a kapu így ellenőrizhetetlenül, mindkét irányban átjárható... Ha Blounther nincs velünk, bizonyára mind ottveszünk!

– Blounther! Ugyan! Az a vén bolond! Nem kár érte! Alanor igenis megérett arra, hogy hódítsunk, nem várhatunk tovább! Rasolphius pedig csak hadd menjen, ha annyira botor, én ugyan nem fogok könnyeket hullajtani érte! A mágustanács bizonytalán kitalál majd valamit, hogy a kapu biztonságos legyen. Én megbízom benned, fiam. Ne okozz csalódást!

– Köszönöm, excellenciás uram. Én mindent megteszek...

– Ezt el is várom, tőled! A Sötét Földön mérhetetlen kincs vár arra, hogy kiaknázzuk. Eljött az idő, hogy valóban nagy dolgokat cselekedjünk! A Sötét Világ yaurr hódításra vár!

– No és a kalandozók? A hírek szerint a Csatorna már nem tartja őket Erdauinon. Egyre többen kelnek át rajta... Velük mi legyen?

A horgas orrú, szikár férfi szembefordult a mágussal.

– A szerencsevadászok, így vagy úgy de mindenképp átkelnek majd a Sötét Világba, ha akarjuk, ha nem, ha tiltjuk, ha engedjük. De csak hadd menjenek! Amelyik odavész, legalább nem kér kenyeret tőlünk. Hintsétek el, hogy fővesztés terhe mellett tilos átkelni. Ez majd jól felcsigázza az érdeklődésüket. Az oktatásért kérjétek, mondjuk... tízezer dukátot, aminek fele természetesen az Udvart illeti, ezt ugye mondanom sem kell. Akinek nincs pénze, annak pedig... azt oldjátok meg valahogy! Most menj, és legkésőbb a jövő héten már eredményeket akarok! – mondta Tyrion Zaks, és betaszította a királyi fogadóterem ajtaját. Mit sem törődött azzal, hogy a fiatal mestermágus még mondani akart valamit.

Kétszáz lovag, ötven számszeríjász, és százhusz talpas élén harminc felkent Raia-pap, és négy Magiszter lépdelt. A hófehér talárok, és tabardok csak úgy szikráztak a napfényben, akár a csillogó-villogó fegyverhegyek. Azon ember magabiztosságával haladtak a kapu felé, aki kész bármivel szembenézni, mert vakon hisz önnön legyőzhetetlenségében. A diadalba meneteltek, a biztos győzelembe, holott fogalmuk sem volt róla, hogy mi vár majd rájuk odaát.

A kapu környékét teljesen ellepte a bámész városi csőcselék hada. Az ingen látványosság ezeket csalt ide, az Alanor keleti falaitól csupán háromórnyi járásra lévő tisztásra. A menet útját diadal-fanfárok kísérték, dobpergés, és üdvívalgás között, s az élén haladó, idős férfiú, feltölt sisakrostélyá alól átszellemült mosolyát villogtatta a pór népfelé. Néha még kesztyűs kezével is intett egyet-egyet, így fogadva a buzdító kiáltásokat.

A kapu sárgás fénye így, napközben, feleannyira sem volt bántóan éles, mint az éjszaka közepén. A felszínén végigfutó villanások pedig szinte bele is veszték a fényességébe. A menet néhány méterre a kaputól megtorpant, és a Fény-papok türelmesen bevárták, amíg az udvari mágusok befejezik a litániát. Aztán érkezett a pillanat, mikor a végszó visszavonhatatlanul kimondatott, és az energiafüggöny egyszeriben semmivé lett!

A legtombolóbb orkán semmiség ahhoz a pusztító viharhoz képest, ami a nyílásból áradt elő! Ellenállhatatlan ereje szerteszórta a büszke lovasokat. Menydörgésébe beleremegett egész Ghalla, és olyan erők vágtattak végig a Királyságon, amelyeket nemhogy uralni, de megérteni sem volt képes senki varázstudó!

A pánik leírhatatlanná vált. Az orkán gyermekeket kapott fel, és vágott a fák közé, a lovak megbokrosodtak, és levetették gazdáikat, a hófehér tabardok pedig sorra leszagatva, tövisek közé akadva, dicstelen végezték be hivataluk.

A földmorajjal szentségtelen, negatív energiák is érkeztek, és a mana szövete vonaglott, rángott az iszonyatos vákuum terhe alatt. Aztán úgy lett vége mindennek, mintha csak elválták volna. A diadalmenet szegyeintelenül földre lapulól tagjai bátortalanul felemelték arcukat, és a kapu felé pislogtak, de onnan nem tört rájuk semmiféle borzalom.

Csak egy szakadt köpönyeges öregember botorkált át rajta, koszlott mágusbotjára támaszkodva. Szemében két teljes hét nélküldzése, és az átélt állandó veszedelem borzalma tükröződött.

– Yaurr megfizet a batorságunkért! – mondta. – Vak gőgünkben megszegettük őseink fogadalmát, pedig a tudásunk árnyéka csak a régiekének! Imádkozzatok, mert mind elkárhozunk! Világunk sorsát ezennel megpecsételtük...

BLOUNTHER APÓ (972. szörny)

Előfordulás: kelet

Szint: 23

Max. ÉP: 260

Támadás: 60

Védekezés: 40/40/40 (szűrő, vágó, ütő)

Védekező varázslatok: elnyelés vagy örvénykerítés

Támadó varázslatok: pszi ragyogás, energiafolyam, tűzvihar, izomernyesztés, méregfelhő II, sötét rítus, tűzgolyó, halál szava (ezekből véletlenszerűen három)

Spec. támadás: nincs

Közelharc sebzés: ütőfegyverrel (2x) 3d6+16 (életerő szívás)

Egyéb speckó: nincs

Enciklopédia:

Vitathatatlan, hogy az udvari mágusok új generációja már lenézi a régieket, és csak legyintenek, ha a nagy öregek nevét meghallják, pedig Blounther apó például egy volt azok közül, akik igencsak nagy dolgokat hajtottak végre a maguk idejében! Csak hát eljárt felette is az idő. Hajlott háta, reszketeg térde és hosszú szakállá láttán csak egy békés, idős bácsinak nézed, mignem erőt nem vesz rajta a téboly, ami még a dimenziókapuk megnyitásakor, a sárkányokkal való hadakozása során telepedett az elméjére. Az örület nem csak emberfeletti erőt és vak elszántságot, de lendületet is ad az idős férfinak, aki olyan ígéket is elősorol majd mérhetetlen repertoárjából, hogy csak pislogsz láttukon!

KALANDOZÓ KALAUZ

Alanori kémhálózat

Egy kis összefoglaló következik James Bond jelöltek részére, akik az Alanori Kémhálózat küldetéseit szeretnék teljesíteni. Amit már az elején le szeretnék szögezni: Ez a küldetéssorozat nem az úgynevezett „üstökös” karakterek számára készült, hiszen amikor a labirintusokban található szörnyeket már távolról lelövik, akkor még nem lesz elég magas például a nyomkövetés szakértelmük. Egy átlagos karakternek viszont megfelelő kihívást jelenthetnek mind a szakértelempróbák, mind a labirintusok, úgy a 40. szint környékén, és jó pár forduló el fog telni, mire magukhoz vehetik a jól megérdemelt jutalmat.

Amit fontos tudni:

Egy fordulóban csak egy sikeres KLD-d lehet, de amíg nem sikerül, többször is próbálkozhatsz a szakértelempróbáknál. A sikertelen KLD 20 tvp-t emészt fel, a sikeres 40-et.

A szakértelempróbáknál ha a megfelelő szakértelmed eléri a szükséges küszöböt, akkor van 100% esélyed a sikerre, ha ennél kisebb, még akkor is teljesítheted, csak minél nagyobb a különbség, annál kisebb ez az esély, míg egy bizonyos határ után már képtelen vagy teljesíteni a küldetést.

Nézzük hát, mi is történt Roxatban? Valaki megölte a helyi jósnőt, de persze ez a jósdá is csak egy fedőszervezet, de a történetről nem akarok sokat elárulni, hadd legyen egy kis izgalom a küldetések szövegének olvasgatása közben. J A lényeg az, hogy belépve a kémhálózat épületébe (Alanorban a (187,62)-es koordinátán, 744-es épület) azzal a feladattal bíznak meg, hogy nézz körül a helyszínen.

A roxati jósdá a (188,107)-es koordinátán állt, de a legújabb map program már nem is jelöli az épületet, mivel már nem működik rendeltetésszerűen. (Az épület helyén egy tábla áll örök mementóként arról, hogy itt állt valaha a jósdá.) Itt kell kiadni a KLD 11 parancsot, ami gyakorlatilag egy titkosírás-próba. Az eddigi tapasztalatok szerint 20-assal mindig sikerült, de úgy tu-

dom volt aki 13-assal csinálta meg. Ha nincs elég nagy titkosírásod, semmi gond, nem lehet túl nagy a különbség, ezt még elég könnyen lehet turbózní. Siker esetén ki tudsz következtetni valamit a falra mázolt jelekből, de ez még nem sokat segít.

A következő fordulóban ugyanitt ki kell adni a KLD 12 parancsot, persze erről üzenetet is kapsz, ha sikeres volt a KLD 11. Most a felderítésedet teszik próbára, hogy a felmázolt üzenet alapján megtaláld-e a térképet. A szükséges felderítés szintjét, amivel megvan a térkép, 50-re saccolom. Szóval ha nem elég magas a szakértelmed, turbózz, főzz fokhagymás oldalast, mert ez is jelent +5 felderítést, és ha van, vegyél fel egy gyémántsiskot, az is ad még 3-at. És ha még így sem érte el az 50-es szintet a felderítésed, akkor add ki többször egymás után a KLD 12 parancsot.

Ha megvan a térkép, mehetsz is a 165-ös labirintusba, ami a (199,108)-as koordinátán lelhető fel. A labirintusban különféle varkaudarak találhatóak, igazán gondot a 17-es referenciaponton tanyázó varkaudar böllér (elektromos pajzsot és hálót varázsol, ropgotat) jelenthet, esetleg a 33-as ponton a varkaudar hadúr. Egyébként pontosan ide kell eljutni, a 33-as referenciapontra. Ehhez persze a labirintus nagy részét be kell járni, de nem az egészet. A 11-es és 12-es pont közti falat a 8-as ponton található kar nyitja, ez 35-ös felderítéssel és OV 5-el még nem lesz meg, szóval nem árt itt egy KPCS 3 8 parancs. Mint ahogy a 17-es és a 19-es ponton sem árt a biztonság kedvéért egy-egy KPCS 3, hogy a 25-28 közötti fal eltűnjön. Az ajtók nagy vasculccsal nyílnak, kivétel képez ez alól a 31-33 közötti ajtó, amit a 27-es ponton található norgat kulccsal tudsz kinyitni, hacsak nincs 16-os vagy afölötti zárnyitáso, mert akkor akár kulcs nélkül, roxati zárfalóval is próbálkozhatsz.

Ha megcsináltad a labirintust, eljutottál a 33-as pontra, mehetsz is jelenteni a kémhálózathoz, hogy mi-féle aljas terv nyomára bukkantál. Ekkor el fognak kül-

deni egy órsánchoz, a (198,111)-es koordinátára, hogy tudj meg minél többet az ottani helyzetrol. Ott viszont csak akkor állnak szóba veled ha van nálad egy hűségérme, ezt néha tudsz venni liciten, vagy az órsáncnál megkaphatod 25 varkaudar csontért cserébe, de akár kölcsön is kérhetsz egyet ha nincs. Ha megvan a hűségérme, akkor add ki a KLD 13 parancsot. Itt azt javasolják, hogy indulj el körülnézni a varkaudar falvak környékén.

Ha a labirintust végig tudtad járni, a varkaudar falvak sem jelenthetnek gondot. Viszont itt jön be a mázlifaktor: Volt akinek az első faluban meglett a különleges varkaudar tekercs, de volt akinek harmincat is végig kellett járnia mire megtalálta... Szóval reménykedj, hogy mázlid lesz. Három falut találhatsz a környéken: a (199,112), a (202,117) és a (199,119) koordinátán egyet-egyet. A ritka tárgyak találásának esélyét növelő tárgyak itt nem segítenek, mivel a tekercs nem szörnynél, hanem a harcok után, a falu kikutatásakor találod.

Ha megvan a tekercs, mehetsz vissza a főhadiszállásra, ahol most a roxati lebujihoz küldenek el nézelődni. A (186,104)-en kell kiadni a KLD 14 parancsot. Itt el kell vegyülni a törzsvendégek között, ezt meg úgy teheted meg legjobban ha szkanderezel egy helyi vagánnyal. És hogy lenyomd, bizony kell vagy 80-as erő... Lehet ráöltözni, erőserkentő kenőcsöt használni, esetleg zsíros cápaalevest főzni ha van rá lehetőség, ha az erőd kevés ehhez.

Ha sikerül győződnöd szkanderban, elfogadnak a helyi vagányok, látsz is egy gyanús figurát, de lelép mielőtt nyakon csíphetnéd. Ezért kell visszamenni a következő fordulóban, és kiadni a KLD 15 parancsot. Így követheted, és ha elég magas a nyomkövetésed, el is kaphatod a fickót. És ezzel elértél a küldetéssorozat legtöbb vitatott pontjához, a nyomkövetés-próbához. Amihez kb. 140-150-es nyomkövetés kell... Ami lehet hogy nem okoz gondot, de elképzelhető hogy mire ideérsz még messze alatta vagy a követelménynek. Itt megint csak a tudatturbó és a fokhagymás oldalas segíthet, ezek segítségével nyomd fel minél magasabbra a nyomkövetést, szerintem minimum 120-ig, és minél több KLD 15 parancsot adj ki a mezőn. Remélhetőleg egyszer sikerül elkapnod a fickót. Ha igen, sarokba szorítja elárulja a 166-os labirintus bejáratát, és térképet is mellékel hozzá.

Ha megvan a térkép, mehetsz is a labirintusba, ami itt van a lebuji alatt, a (186,104)-es koordinátán. Készülj fel, ha nem vagy túl tápos, nem feltétlenül meg első nekifutásra.

Rögtön az 1. szint 7-es pontján egy vp-szívó csapda van, én még nem hallottam hogy valaki elkerülte volna. Vigyél magaddal varázskövet, manakristályt, ezüstmágus kürtöt, vagy táborozz a labirintusban a csapda után. Az 1. szinten főleg roxati és zangrozi terrieriek vannak, néha elég jó sebzéseket sikerül kiosztaniuk, ha nincs elég nagy védelmed. Ha nem sajnálsz a parancshelyet, és nincs igazlításod, a 9-es, 21-es, 22-es, 10-es, 11-es, 23-as, 24-es ponton kiadhatsz egy KPCS 3 parancsot, mert ki tudja, elég lesz-e a felderítésed. Mindenestre a 11-es ponton 39-es felderítéssel és 5-ös OVatossággal még nem lett meg a kar, kellett a KPCS. Egyébként ez a karok sorrendje is, így add meg a mozgásokat bejárásnál. Az első szinten szükséged lesz nagy aranykulcsra, márványkulcsra és drakolder kulcsra, vagy ezeknek megfelelő szintu zárnyitásra és zárfalóra. A lefelé vezető lépcső előtt lesz még pár besurranó, a 19-es ponton pedig egy városi sámán és két orgyilkos, akiket a fojtóhurok és a norgat kulcs (ami majd a következő szinten kell egy ajtóhoz) miatt ne hagyjunk ott.

A 2. szinten a 4-es ponton van 2 félszemű testőr, ezek már keményebb ellenfelek, a nekromanta csókijára is immúnisak, és a kart, amire vigyáznak, bizony 41-es felderítéssel, KPCS 3-mal sem sikerült megtalálni... Szóval ha nincs ennél nagyobb felderítésed, jöhet a tudatturbó, és/vagy a felszínre ugrás, városból ki, fokhagymás oldalas főzése. (Lassan ez lesz a kedvenc ételünk.) Nekem itt 62-es felderítéssel lett meg a kar, a kettő közötti értékkel nem próbáltam. Bár talán egyébként sem árt ha két nekifutásból csinálod a labirintust, így ha valamit elszúrtál, nem az egész forduló veszik kárba. Ez a kapcsoló nyitja a falat az 5-ös ponthoz. A 11-esen van egy profi bérgyilkos, ez annyira nem is vesztes mint amire számítottam, de azért vigyázz, az átok hatására ezután fele annyit fogsz gyógyulni mint eddig. A 14-es pont zsákutca, de egy félszemű testőr és egy városi sámán legyőzése után egy álcaruhához juthatsz, ami egy köpeny, és igazából csak tolvajoknak hasznos.

A 16-os ponton van a kar, ami a 18-as szobába nyit ajtót, viszont ezt egy zsebmester is őrizi, aki igazán szemét tud lenni, elüti a lövedékeket, fantomharccal próbálkozik, regenerálódik, és 1800 életpontja van. De ha legyőzted őt és meghúztad a kart, mehetsz a 18-asra, ahol újabb kart kell beüzemelni. (Ezeknél a karoknál

sem árt a KPCS 3.) Ezzel nyílik is az út a 21-es pontnál, itt már csak félszemű testőrökkel kell megküzdeni, akikől kábító nyilacskákat is szerezhetsz. A 30-as ponton van egy kar, amit én 32-es felderítéssel, KPCS 3-mal nem találtam meg, de ez nyitná az utat a 29-es pontra, ahol egy nekrofün trón csak arra vár hogy beülj. De a lényeg a 28-as ponton van, itt időzik a Csodaművesek vezetője, aki ugyan megszököik előled, de újabb információmorzsákat csepegtet eléd... Ezután ki is ugorhatsz a labirintusból, és mehetsz a kémhálózat-hoz jelteni.

Ezúttal a roxati invázióügyi minisztérium környékén kell körülnézni, a (188,107)-es koordinátán. Igazából most csak a KLD 16 parancsot kell kiadni, és megtudjuk, hogy 3000 aranydukát lenne a megfelelő összeg egy kis megvesztegetéshez. De mivel egy fordulóban csak egy KLD-t oldhatsz meg, ezt majd a következő fordulóban teheted meg.

Tehát ugyanitt kell kiadni a KLD 17 parancsot, amivel a 3000 aranyat tartalmazó erszényt (talán inkább zsákot) odaadod a besúgónak, aki mindent elmond Felgiring Zebulon viselt dolgairól.

Most már csak el kellene kapni az árulót. Ez pedig úgy történik, hogy elkezdesz mászkálni Roxatban, míg egyszer csak szerencséd nem lesz, és rá nem bukasz valakire, akire illik a leírás. Itt megint csak a szerencsédben bízhat, lehet hogy két lépés után rábukasz, de az is lehet hogy még 3 forduló múlva is itt fogsz kóricálni. *(A bűnös egy konkrét városmezőn csücsül, de mivel mindenkinek másikon, nem tudhatod, te éppen melyiken találsz. Tehát ha biztosra akarsz menni, lépj rá Roxat városának minél több mezejére a következő fordulódban. – a játékvezető)*

Ha megvan Zebulon, mehetsz is vissza a kémhálózathoz... És igen, most már nem kapsz több feladatot, hanem a jutalomra terelődik a szó. Először is visszakapod a kenőpénz összegét, megtoldva ezer arannyal, valamint kapsz két tárgyat, amik közül az egyik úgy tunik hogy fixen egy troglodita fúvócső, a másik változó tárgy. (Berennel kyorg vállpántot kaptam.) *(Mindkét tárgy változó és az ősi birodalmak neves szörnyeinek gyakori kincsei közül kerül ki. – a játékvezető)* Valamint megkapod a manók idézése varázslatot, amivel újfajta familiárist idézhetsz magadnak, amennyiben hajlandó vagy lemondani a régiről. Idézésükhöz manóétekre van szükség, amit manóodúnál készíthetsz 3 csillezsálya-

vél, 1 dözmöngszív, 3 sáfránypor, 100 arany felhasználásával.

Négyféle manó került be a játékba:

Kuktamanó: tvp- és komponens felhasználása nélkül megfőzhetsz egy ételt amit ismersz, és amihez max. 5-ös főzés szükséges. A főzés egyéb korlátjai (fordulónként egyszer, néhány tereptípuson nem lehet, és kell az üst) persze továbbra is érvényesek.

Vadászmanó: FOG parancs fele annyi tvp-be kerül amikor kisül, ilyenkor 7-tel nagyobbban számít a csapdaállításhoz, fele annyi tvp-ért idomítod a szörnyeket, és forduló végén a manó apróbb tárgyakat fabrikál.

Felcsermanó: 20%-al többet gyógyulsz amikor gyógyító varázslatot, gyógyító tárgyat vagy hagyományos gyógyítást használsz (maximumba gyógyításnál ez nem számít), 20%-kal több ép-t regenerálsz táborozás közben, és ezalatt a manó készít néhány gyógykenőcsöt.

Zenemanó: Amikor zenélsz 7-el nagyobbban számít a zene szakértelmed, semlegesíti a rikácsoló szörnyek zenéjét, és városban mozogva pénzt kapsz a zenéje miatt.

Hogy ezek közül melyiket érdemes megidézni, azt karaktere válogatja, biztos lesz aki marad inkább az őrsárkánynál. Én szerepjátékos okokból a zenemanót választottam, aki városban mozogva két lépéssel közel 200 aranyat zenélt nekem össze.

Összegzés: Lehet hogy nem a legtaposabb küldetéssorozat, és nem is lehet egy-két forduló alatt megcsinálni, de érdekes színteljesíti a játékot, szerintem érdemes végigcsinálni! (Ha minden KLD elsőre sikerül, a labirintusokat bejárod egy-egy forduló alatt, a KLD 13 fordulójában meglesz a különleges farkaudar tekercs, és Zebulont is rögtön megtalálsz, akkor is legalább hét forduló, mire a végére érsz.) Ugyan nem tüntettem fel, de amikor jelentést teszel a kémhálózathoz tp-t is kapsz, a végén például 32000-et, ha valakinek ez számít.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani Jakabnak a hyperben található infókért, amik segítettek mind a küldetéssorozat teljesítéséhez, mind ennek a kalandozó kalauznak a megírásában, és azoknak is akik ezeket az infókat Jakabhoz eljuttatták.

Beren