

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Örül a szívem, hogy így, ős közepén rengeteg újdonságot tudunk nyújtani nektek. Lesz mivel foglalkoznotok az iskola/munka mellett. Elsőnek mindjárt itt van a Fegyverek kézikönyve bemutatkozása. A Shadowrun 3. kiadás fegyverekről szóló kiegészítője november elején jelenik meg. Aztán következik az új HKK kiegészítő, az Ébredés. A bemutatkozó versenye november 29-én lesz, a TF-, és ÖV-találkózón, hivatalos megjelenése pedig egy héttel később. Az Ósök Városa rajongói a 10. szint kalandleírásainak örülhetnek. Pontosabban csak az első felének, hiszen oly terjedelmes lett, hogy csak két számban tudtunk neki helyet szorítani. Na és persze a teljes szörnylista sem szomorítja majd el őket. A Kalandok Földje játékosok számára bizonyára felbecsülhetetlen érték a szörnyfészeket, neves szörnyeket és kincseiket összefoglaló adathalmaz. A Túlélők Földjének lelkes hívei pedig Sutor Kragoru labirintusának leírását, aukciós érdekességeket és ryuku hajóroncsokat kapnak. Bízván állíthatom: senki sem lesz elégedetlen ezzel a számmal. Mindenkinek kellemes olvasást és tápban gazdag játékot kívánok!

A címlapunkon ezúttal J. Goldenlane: A herceg jósnoje c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszi művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 10. (94.) szám (2003. október) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: szeptember 24. **A novemberi szám lapzárta:** október 24.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, az Ósök Városa, a Kalandok Földje, a Káros Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

BEMUTATKOZIK A FEGYVEREK

KÉZIKÖNYVE

Shadowrun 3. kiadású kiegészítő

2

LAPELEMZÉS

Zén 2. expedíciója és AK-s lapok

4

ÉBREDÉS

At új HKK kiegészítő

12

VII. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Beszámoló

14

VERSENYBESZÁMOLÓK

A Beholder Kft. és a Dungeon versenyei

22

ÚJ VERSENYEK

Októberben és novemberben

24

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

VÁROSLAKÓK SZINTJE

A kalandokról

30

ÓSÖK VÁROSA

Szörnylista és játék

36

REJTETT TEHETSÉG

Ósök Városa novellasorozat

38

KALANDOK FÖLDJE

Neves szörnyek és kincsek

40

GHALLA NEWS

A TF világa

45

BÁRDVERSENY

45

KT-KÉPESSÉGEK

46

TF-FEJLESZTÉSEK

50

KALANDOZÓ KALAUZ

52

A BOROSPALACK

54

APRÓK

56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

BEMUTATKOZIK A

FEGYVEREK KÉZIKÖNYVE

Írta: Phobos

Az alábbiakban a *Fegyverek kézikönyve* (eredeti címén: *Canon Companion*) Shadowrun 3 kiegészítőről olvashattok egy rövid bemutatót. A *Fegyverek kézikönyve* a *Fields of Fire* második kiadás kiegészítő SR3-ra alakítása rengeteg kiegészítéssel. Az első magyarul megjelenő SR3 kiegészítő várható megjelenése november eleje.

A Shadowrun harmadik kiadásának harcrendszere átrendezett és sokkal gördülékenyebb, mint az előző kiadásoké, a *Fegyverek kézikönyve* pedig tovább bővíti a lehetőségek listáját. A kiegészítő azonban nem csak az utcai szamurájoknak szól – az alapkönyvben felsoroltakat messze túlszárnyaló fegyverleírások és kiegészítések mellett az elsődlegesen nem harci beállítottságú karakterek is rengeteg hasznos ötletet meríthetnek a kiegészítőből.

A kiegészítő a közelharc fegyverek leírásával indul, megtalálható itt minden, ami szem-szájnak ingere. A fejezet tartalmazza továbbá a dobó- és lőfegyverek részletes leírásait is, a hipermodern fegyverek mellett az ódivatú gyilkoló eszközök leírásai is megérnek. A rögtönzött fegyverekre vonatkozó szabályok miatt ezentúl minden tárgy szolgálhat közelharcra vagy dobófegyverként. „Ha éppen nem lenne semmi kéznél, akkor egyik cimborád is megteszi” mottó égisze alatt nem kell többé járattunk az agyunk, ha egyik játékosunk fegyvernek akar használni egy műanyag evőeszközt vagy a hitelkártyáját.

A közelharc fegyverek után egyből rátérhetünk a tűzfegyverekre. A kategóriákra bontott fegyverleírások végre újabb szint kölcsönöznek az alapkönyv – lássuk be, kissé szegényes – fegyverlistái mellé. Bármit megtalálhatunk itt, amit csak akarunk: a zsebpisztolyoktól kezdve a géppuskákig rengeteg hasznos holmi szerepel a nyálcsorgató szamurájok étvágyának kielégítésére. Részletes leírásokat kaphatunk továbbá olyan speciális fegyverekről, mint például a lángszórókról, a különböző rakétavetőkről és lézerekről, vagy az akatátskába épített géppisztolyokról.

A fegyverek persze nem lennének teljesek különböző kiegészítések és lőszer nélkül. A már megszokott visszarúgáscsillapító és látásjavító rendszerek legújabb változatai mellett olyan kiegészítések szerepelnek itt, amelyek már régóta hiányoztak. A speciális lőszer és repeszlőszer sem maradhatnak ki, az amúgy sem szűkös lista újabb tagokkal bővül. A robbanászerkezet leírása tartalmaz mindent, ami durran, a legtöbb esetben méghozzá igen nagyot. Az új gránáttypu-



sok hatása nem merül ki egy egyszerű robbanásban, különösen kegyetlen és hatékony eszközök kerülhetnek az arra érdemes kezekbe. A rakéták és aknagránátok leírása mellett az érdekeltek most már saját aknákat és gránátokat is tervezhetnek, ha a rendelkezésre állók nem elégének ki őket.

A páncélozott ruhákra természetesen nincs ráírva, hogy „csak szamurájoknak”. Éppen ellenkezőleg, az ilyen speciális ruhadarabok és öltözékek, pont azt a célt szolgálják, hogy feltűnés nélküli védelmet nyújtsanak. Ki gyanakodna arra, hogy a divatos Armenté öltönyöd golyóálló, tűzálló, és még az ütések ellen is véd? Ha komolyabb védelemre lenne szükség, akkor a testpáncélok és edzett páncélok is rendelkezésre állnak, csak úgy, mint a merülő vagy álcázó ruhák. Amennyiben a felsorolt divatos páncélruhák vagy a kommersz páncélok tudása sem lenne elegendő, hát pakoljuk őket tele módosításokkal! Páncélunk lehet tűzálló, védhet a

hídegtől vagy bármí másától, a védelemnek csak a rendelkezésre álló pénz szabhat határokat. A páncéldzsekiben rohangáló szamarújak korszaka véget ért! Az ez után következő felszerelés rész a leggyakrabban használt harci kiegészítő eszközöket szerepelteti, többek között a kommunikációs és taktikai eszközöket. A búvárfelszerelések részletes leírása újabb frontot nyit, a víz alatti hadviselés frontját.

A következő fejezet az alkalmazott műérzet, amelynek címe valójában bővített képesség programokat és JMÉ szabályokat takar. A képesség programok soha nem látott mennyiségű opcióval bővíthetők, – lehetnek változtatható szintűek, személyre szabottak, egylovétűek, vagy akár hibásak is – csak úgy, mint a JMÉ chipek. Ez utóbira már részletes szabályok vonatkoznak, és hatásaik is ki vannak dolgozva. A JMÉ-k természetesen függőséget okoznak, a függőség szabályaiért érdemes átnézni Man&Machine kiegészítőt (vagy az előző Alanori Krónikákat). A fejezetet az esemény újra-programozása zárja, ami nem más, mint lényegében egy szelektív agymosás.

Ez után a tűzfegyver tervezés és személyre szabás gigantikus része terpszkedik, kedvenc gyilkoló eszközeink bármilyen egyedi jellemzővel elláthatóak, vagy akár teljesen új játékszer is készíthető (bizonyos keretek között). A fejezet persze nem áll le itt, ha valaki löszert is akar gyártani kedvenc géppuskájához, akkor most akár szabályosan is megteheti.

Az utolsó előtti fejezet a közelharc szabályok bővítése, a különböző harci opciók mellett (pl: teljes támadás [a teljes kiterés ellentéte], lefogás vagy lefegyverzés) a harcműv-

szetek jellemzőit is fejtegeti a kiegészítő. A sima, Fegyvertelen harcot könnyedén leválthatjuk egy különböző előnyökkel és megkötésekkel rendelkező harcművészetre. A különböző stílusok természetesen más és más technikákat használnak, ezek könnyedén beilleszthetők a szabályrendszerbe. A stílusok leírása között szerepelnek az olyan tradicionális művészetek, mint a Karate vagy a Kung fu, valamint az olyan egzotikus új művészetek is, mint a tündék Carromeleg vagy az indiánok Vadmacska stílusa.

Az utolsó fejezet nyers szabálygyűjtemény, itt találhatóak többek között a kétfegyveres harc, az álcázás és a takarás szabályának módosításait. Az ejtőernyőzés és lángra kapás szintén itt kapott helyet, kitűnik, hogy a szétkenődött vagy elégetett karakter bizony nem szép látvány. A kiegészítés taktika használata és a különböző harci kiegészítő szabályok leírása is itt szerepel, a merülésre és víz alatti tevékenységre vonatkozó kritériumokkal együtt. A mélyvízi veszélyek (keszonbetegség, oxigénmérgezés stb), a robbanó légtartályok és a mágia víz alatti korlátozásai hamar taccsra tehetik a legeltökéltebb vadász is.

A kiegészítő végén egy nagy rakás táblázat szerepel minden földi jó árával, elérhetőségével és egyéb paraméterével.

Mit is lehet még elmondani a kiegészítőről? Jól felépített, ötletes és hatékony, csak úgy, mint az összes többi Shadowrun kiegészítő. A kiegészítő maga akkora választékot és annyi lehetőség nyújt, hogy egyszeri áttanulmányozása valami kevés a megértéséhez.

SHADOWRUN VERSENY A II. ÁTJÁRÓ NAPON

2003. október 25-én az Átjáró Napon Shadowrun szerepjáték-verseny kerül megrendezésre. A budapesti MOM Park mozijában megrendezésre kerülő versenyre 4-6 fős csapatok jelentkezését várjuk, Legfeljebb 10 csapat jelentkezését tudjuk elfogadni! A játékosoknak elég csupán megvásárolni a rendezvény egészére szóló belépőjegyet, külön nevezési díj nincs. A legjobb csapat értékes nyereményekkel térhet haza, a Beholder Kiadó azonban minden csapatot díjaz egy-egy Shadowrun-meglepetéssel.

Az október 25-i Átjáró Nap a szerepjáték-versenyek mellett számos érdekes programot kínál. Az esemény diszvendége lesz Andy Wajna, a Terminátor filmek producere, Ian Watson, brit író és J. Gordanlane, számos nagy sikerű fantasy írója. A rendezvény egész ideje alatt mozifilmvetítésekkel, érdekes előadásokkal és számítógépes játékokkal várjuk a látogatókat.

A Shadowrun versenyen nem használhatóak előgenerált karakterek, minden induló saját maga dolgoztatja ki a karakterét a Shadowrun szabálykönyv 3. kiadása alapján, a magyarul és angolul megjelent kiegészítők nem használhatóak. Az induló felszerelések elérhetősége: 6. Minden versenyző +30 jó karmát oszthat szét.

A belépőjegy megvásárlásával lehet a csapatokat nevezni. Mivel legfeljebb 10 csapat jelentkezését tudjuk csak elfogadni, célszerű minél előbb jelentkezni, és elővételben megvenni a jegyeket (1200 Ft/fő). Amennyiben jelentkezni szeretnél, megteheted az alábbi elérhetőségeken:

Miyazaki Jun: Átjáró Magazin (Tel: 30-324-7532, E-mail: myrddin@arvuti.hu). A belépőjegyek árát az Intelmédia Kft. címére kérjük befizetni: Intelmédia Kft., 2200 Monor, József A. u. 98.

Részletes program:
<http://www.atjaro.hu>



Shadowrun



Lapelemzés: Zén 2. expedíciója

Több mint egy év telt el azóta, hogy utójára értékeltük a minikiegészítő lapjait. Nem csak a Dunán folyt le sok víz ezalatt a bő egy év alatt, de megjelent hét Zén is, összesen 70 féle kártyával. A Zének népszerűségére jellemző, hogy mindegyikből az összes lenyomott pakli elfogy kb. egy év alatt. Általában mindig csak a legutolsó 3-5 kiegészítő kapható a boltokban, így ajánlom mindenkinek, hogy még időben vegyen annyit belőlük, hogy meg legyenek a szükséges lapok, mivel később már szinte lehetetlen beszerezni őket. A pontozás – mint mindig – némileg szubjektív. A pontszámok elsősorban a lapok erejét tükrözik, kisebb mértékben az ötletességüket, vagy azt, hogy lehet-e valami érdekes és értelmes paklit építeni rájuk. A frissen bontott paklik versenyén a lapok általában átértékelődnek egy picit, de szokásunktól eltérően ezt most nem vesszük figyelembe, hiszen zénből nem szoktunk ilyen versenyt rendezni. A végén sorra veszem az utolsó egy év Krónikás lapjait is. Ahogy elnéztem, az AK-s kártyákat nem szoktuk külön elemezni, éppen itt az ideje, hogy néhányról írjunk pár szót.

GRUMARG BARLANGJA

Grumarg testőre (5): Nem egy túl tápos lény, de nem is az a célja. Magától adódik, hogy orkos, varkaudas pakliba való, és legalább a kiegészítő pakliba berakható. Manapság már jónéhány versenyfajtán találkozhatunk szinte kizárólag hátul ülő, kis, aljas lényekkel játszó paklikkal. Az ilyenben érdemes kipróbálni, ha másként nem, csereként a lényes paklik ellen. A célozhatatlansága külön előny, hiszen nem kell más lappal megvédenünk.

Jégsárkány (7): Ötletes lap, ami vegyes érzelmeket vált ki az emberekből. Repül, mágikus védelmű, leheléssel együtt nagyot tud útni. Ez csupa előny, viszont a hátránya sem elhanyagolható. Kontroll környezetben erős, sok lényvel játszó pakli ellen gyenge. A decemberben

megjelenő kiegészítőben viszont lesz olyan követő, ami sokat erősít ezen a lapon.

Kaotikus tombolás (6): A bűbáj lényre lapok új generációjához tartozik. Régen a kutya sem használta ezt a laptipust, hiszen ha megölték a lényt, akkor két lapot buktunk vele egy helyett, és annyira nem voltak erősek, hogy ez megérje. Csak az ellenfél lényére kerülő bűbájokat használták (*Szörnybűvölés, Örök kábulat, Járvány, Bájolás* stb.), hiszen azok lény leszedésnek számítottak, és a HKK első éveiben sokkal kevesebb leszedés volt. Az utóbbi időben azonban nagyon erős bűbáj lényre lapok jelentek meg (pl. *Rubintos aura, Különleges élvezet, Bűvös ököl* stb.), pont azért, hogy ezt a hátrányt ellensúlyozzuk. Ez is egy ilyen lap, hiszen plusz támadást ad a lényünknek, hatalmas büntetést, és ha a lény meghal, nem vesszünk vele lapot. Ennek ellenére egy igazi versenypakliba nem nagyon fér bele. *Holdsugárral* és más galetkikkel azért egész jó kis meglepetés paklit lehet összerakni az ilyen bűbáj lényre lapokból.

Krétakör (4): Lényes paklik védekező lapja. A sok lényvel operáló paklik azonban inkább a tartósabb védelem mellett (*Bohócmolod, Betelgeuse, A védelem itala* stb.) szoktak dönteni. Igazából csak egy kombós pakliba tudom





elképzelni, ahol egy kör alatt nyerek, és valami lény a kombo egyik alapja. Az ilyenbe viszont nagyon jó, mivel cant-rip, így húzhatunk helyette.

Lélekgyjűjtő (10): Na, elérkeztünk a tápok tápjához. Az erőforrás lapok új nemzedékébe tartozik, és a *Bahn szolgájának* kitiltása óta szerintem a legjobb a maga nemében. Gyakorlatilag a szörnykomponensen kívül minden erőforrásunkat növeli, szóval bármilyen pakliban érdemes használni. Sok fajta pakli majdnem csak a *Lélekgyjűjtő* miatt játszik Leahhal. Jelenleg a HKK leguniverzálisabb lapja, amit az is bizonyít, hogy versenyen szinte minden asztalon láthatunk egy-kettőt belőle.

Ork megszállott (5): Régen egy kettőért 2/2-es lény elég tápos volt a hordában, manapság azonban többet számít a repülés, vagy az egyéb speciális képesség. Ez ugye, mire támad, addigra legalább kettőt üt. Viszont hosszútávon csak a manánkat fogyasztja, ha nem akarjuk, hogy meghaljon. Összesítve ez egy korrekt kis lap házi játékhoz, versenyeken azonban nem fog szóhoz jutni.

Ork szerencsejátékos (8): Már egy sima lényes pakliban is használható, hiszen ha a képességének használata előtt elköltjük a varázspontunkat, akkor gyakorlatilag körönként átlagban két varázspontot termel. Igazi ereje azonban a timerás pakliban mutatkozik meg, hiszen a követővel már megbízhatóan termeli a körönkénti három varázspontot, ezzel segítve hozzá minket a gyors győzelemhez. Egyik kedvenc paklim ez, így örömmel újságolom, hogy az új kiegészítőben várható pár lap, ami tovább erősíti a koncepciót.

Sötét manifesztáció (7): Ez egy nagyon erős követő lenne, ha az orkok és varkaudarak általában nem tartoznának a „nem túl erős” lapok közé. Két erőforrásunkat is növeli, főleg ha a megölt lényünket semmizzük ki a használatakor. Bár az sem rossz, hogy egy kézből eldobott lapból csinálunk két varázspontot, majd húzunk egyet a semmizése miatt. Szóval elég erős követő, de versenyen még nem

láttam erre épülő paklit. Pedig egy egyszínű versenyen szerintem már elég jó lehet egy (ork-)varkaudar pakli.

Varkaudar özönlés (6): A fentebb említett etnikum pakliba egy erős lap, ami elég nagy varázspont előnyt jelenthet. Az meg hab a tortán, hogy a varkaudarak büntetést is kapnak tőle, ami elég jól véd mondjuk egy tömegpusztítás ellen. Javasolom mindenkinek, hogy legalább egyszínű környezetben próbálja ki ezt a paklit.

Végso pusztítás (9): Ez egy nagyon erős lap szerintem, csak még nem fedezték fel a versenyzők. Manapság már nagyon sok lapleszedés van a HKK-ban, és legtöbbször az azonnalikat részesítik előnyben. A *Végso pusztítás* elsősorban az olcsó lapokkal játszó paklik ellen jó (gyakorlatilag 4-5 varázspontú lapok képezik a jól használhatóság határát), azonban a mai versenykörnyezetben pontosan az ilyen lapok dominálnak. Tárgyas pakli, horda vagy más kis lényes pakli ellen gyakorlatilag tömeges lapleszedés, de kontroll ellen akár az *Élőholt pófeteget* is jól le lehet szedni vele. Persze elsősorban kontroll pakliba jó, hiszen bosszantó, ha éppen a saját kirakott lapunk drágítja meg a használatát. Talán éppen azért látom keveset a versenyeken, mivel Dornodon a másodlagos kontroll színek közé tartozik, és így nem mindegyik pakliban szerepel.

MÉRGEZETT VADON

Bianka (6): Manapság már szinte nem is látni kalandozó paklit, a galetkik teljesen kiszorították őket. A pontszáma is emiatt alacsony, hiszen azért ez nem egy rossz kalandozó, azonnalival nem lehet leelőzni, ha meg gyorsan kirakunk mellé pár kalandozót, akkor már kellemesen nagy tud lenni a két varázspontjához képest. A *kalandozók védőszentjével*, és sok kis kalandozóval érdemes kipróbálni. Kár, hogy nem gnóm...

Diána kívánsága (10): Reakció laplopás! Szerintem minden valamirevaló kontrollós a nyálát csorgatta, amikor meglátta ezt a lapot. Vitathatatlanul ez ennek a zénnek a legerősebb lapja, kiváló versenylap elsősorban kontroll pakliba. Persze azért drága lapoknál jól meg kell fontolni, hogy érdemes-e ellopnival vele, hiszen 8-10 EP-t már nem biztos, hogy megér a dolog. Szerencsére a mai versenykörnyezetben ez ritkán fordul elő. Szívem szerint csak kilenc pontot adtam volna neki, mivel erősen generálja a kérdéseket a Kérdezz-felelek rovatba.

Hótarantula (7): A mérgező pakli elég gyenge volt mostanáig. Azonban az új mérgező lényekkel, a *Méregfélelemmel* és a decemberi kiegészítőben megjelenő lapokkal együtt már egész jó kis mérgező paklit lehet összerakni. Az

etnikumhoz képest picit magasabb pontszám már ezt tükrözi. Ez a kártya alap lap a pakliban, egyrészt ugye a méregimmúnis lények ellen ez az egyik fő fegyverünk, másrészt a *Méregfélelemmel* együtt nyolcat tud ütni. Kár, hogy ez a kártya nem Sheran színű, hiszen a mérgező paklit inkább a korlátozottabb versenykörnyezetben érdemes kipróbálni, pl. az egyszínű versenyeken. Kétszínűbe viszont már befér.

Kék rakolits (4): Alapban egy nem túl használható lény, ami frissen bontott pakli versenyén lenne csak használható. Kár, hogy zénből ilyenre esély sincs.

Kristályerdő (5): Anno a tesztelés alatt próbáltunk rá több paklit is építeni. Sajnos a manók nem elég erősek. A repülő manó

pakliba nem is fontos, hogy mérgezzenek, és ezért túl sok a három szörnykomponens. Marad az a képessége, hogy termeli a lényeket. Ilyen lapból meg sokkal jobb a *Quwarg ellenállás*, vagy a *Mágusok átka*, mivel a *Kristályerdővel* sosem lesz háromnál több manónk. A *Manók földjével* jó lapleszedő kombót alkot.

Kristálynyálka (8): A fentebb említett mérgezős pakliba újabb alap lap. Ezzel gyakorlatilag a pakliba berakandó összes mérgező lény 1-3 varázspontért jön ki. Ennek a kirakásával kell kezdeni, és meg kell védeni, amíg tudjuk. Ha pedig ellene játszunk, akkor ezt kell counterelni, vagy minél előbb lelőni. A *Kristálynyálkával*, *Méregfélelemmel* és repülő mérgező lényekkel simán üthetünk akár 15-20-at is egy körben, üres asztallal kezdve.

Méregkutatás (7): Újabb kihagyhatatlan mérgező lap, hiszen egy varázspontért elővehetünk szinte bármit a pakliból. Akár egy nagyot mérgező lényt, akár egy *Kristálynyálkát* az olcsóbbításhoz, akár egy *Méregfélelmet* a nagy ütéshez.

Szárnyaspók (6): *Méregfélelemmel* 3/2-es, repülő lény két varázspontért. Elég jól hangzik, főleg, ha beüt egyszer, és elkezd hizni. Persze van hátránya is, ami zavaró tud lenni, de azért a mérgező pakliba biztosan beraknám.

Tévút (6): *Élő útvesztő* a'la 2002. Első látásra elég erősnek tűnik, hiszen egyedül haza tud vágni egy komplett lényes paklit, főleg ha tőlünk nem tud az ellenfél szörnykomponenst szerezni. Miért kapott mégis alacsonyabb pontszámot? Nos, manapság már sok lapleszedés létezik, és mivel ez nem öli meg az ellenfél lényeit, ha egyszer véletlenül leszedik, akkor újra farkasszemet kell néznünk az összes lényvel. Emiatt általában jobban kedvelik a pusztításokat, hiszen ha megöltük a lényt, akkor az jó eséllyel már nem jelent majd újra problémát. A pontozás másik oka, hogy ha az ellenfél feláldozza egy-két lényét szörnykomponensért, akkor a legveszélyesebb lényeit mégis



csak be tudja hozni az öröspoztba, tehát a *Tévút* nem biztosít teljes védelmet.

Zafírsörényű pegazus (8): A pegazusok általában elég erősek. Bár a hátrányuk nem elhanyagolható, de mindig meg lehet találni az adott környezetben elviselhetőeket. A zafírsörényű a közepesek közé tartozik. Amíg a paklink nem fogy el tőle, addig nem jelentős a hátránya, és a pegazusok a követővel, vagy a *behemótok nagymesterével* általában hamarabb nyernek. Ha meg már elfogyott a paklink, akkor meg nincs is hátránya.

TÜKÖRVILÁG

Hájas okerón (6): Nagyon nehéz leszedni, mivel sok az életpontja, lapleszedéssel meg nem lehet célozni. Mivel azonban lényleszedéssel lehet, és a tömegirtások is elviszik, ezért nem igazán használható. Drága is ahhoz képest, hogy csak kettőt üt. Viszont a *behemótok nagymesterével* már 7/9-es, ami hét varázspontért egészen kellemes.

Házikedvenc (4): Az amúgy sem virágzó kalandozópakliba egy használható, de nem szükséges lap. Sajnos egy szintlépés (pl. *Glória*) jobb nála. Igaz, hogy drágább, és kevesebb pluszt ad, de az egyből hat, és meglepetés lehet az ellenfélnek. Erre viszont számíthat, hiszen ha én nem lövöm le, akkor legalább egy kör telik el, mire fel tudja szűrni magát valamire. Ha meg az ellenfélnek nincs lénye, akkor nem fogja megtenni nekünk azt a szívességet, hogy lelővi ezt az önmagában haszontalan, 0/1-es lényt.

Illúziómester (8): Bár nem játszottam vele, de egy vízio pakliba elég jónak tűnik. Elég, ha csak az *Illúziócsapdára* gondolunk, 3 VP-be és 1 ÉP-be kerül, egy *Víziohalál* 2 VP és 1 ÉP stb. Nem is tudom, hogy miért nem látunk ezzel összerakott víziopaklit a versenyeken. Egy Tiltott mágián például jó lehet. A másik képessége is használhatónak tűnik, hiszen egy kulcs lapot, vagy az adott helyzetben szükséges kártyát varázspont nélkül még két lapért is megéri visszavenni.

Illúziórúna (9): Erős erőforrás lap. Bár csak egy varázspontot termel, de ha megakadályozzák, a lapot akkor sem bukom el, csak a költségét. A *Lélekgyűjtőnél* azért gyengébb, főleg mivel az idézési költsége nem csökkenthető, de növelhető. Emiatt az *Illúziómesterrel* nem kombózik.

Keyrasi démonlidérc (7): Lénynek gyenge, de az előkeresős képességével jókat lehet trükközni. Egy tiszta Elenios pakliban úgyis van jó pár mentális varázslat (*Szörnybűvölés*, *Bájolás* stb.). Esetleg valami kombós pakliban, ha a kombó alapját, vagy megvédést egy mentális varázslat biztosítja.

Különleges élvezet (10): Bár a lap nem használható minden pakliban, de annyira erős bizonyos fajtákban, hogy 10 pontot adtam rá. Olyan varázspont és lapelőny termelhető vele, hogy már önmagában is érdemes egy paklit összerakni rá. Az utóbbi időben több versenyen is helyezett lett az erre épített pakli. Olcsó, lehetőleg 0-ért jövő lények, *A fény ragyogása*, *Különleges élvezet*, előkereső lapok és *A férgék védelmezője* képezik a gerincét. Láttam olyan meccset is, ahol már szinte veszítettnek látszó állásból, egy *Quwarggal* az asztalon a játékos behúzta a *Különleges élvezetet*, majd elkezdett „pasziánszozni”, és a végén nyert. *Ferwagorral* is jól lehet kombózni.

Ősi gyógyítás (6): Két varázspontért minden lényemen hármat gyógyítani elég erősnek tűnik. Régen – még a *Tűskepajzs* fénykorában – irgalmatlan táp lett volna. Ma már azonban egy ilyen lapot nem raknak be a verseny paklikba. A lényes paklik gyakran már varázslat nélkül játszanak, más pakliba meg nem igazán jó. Most jöhetne a szokásos szöveg: frissen bontott paklik versenyén..., de ezt már úgyis leírtam.

R'd'lv lélektipró (7): Nyolcért 6/6, repül. Durvának tűnik, de a hat ÉP áldozása azt jelenti, hogy ha egyszer üt, akkor még csak egálban vagyunk. Nyolc varázspontért jövő lap pedig a legtöbb versenypakliba drága. Viszont a már sokat emlegetett *A behemótok nagymesterével* elég jónak

tűnik, hiszen tizet üt és repül. Egy *Kisebb zannal*, vagy *Esszenciakapocscsal* másolva egy kör alatt üthetek húszat.

Vízóhalál (8): Három varázspontért dobhatni egy lapot, nem egy kimondott VP-spórolás, de minden körben megtenni, az már elég jónak hangzik. Ha meg már nincs lapja az ellenfélnek, akkor már nekünk sem kerül VP-be. Víziópakliba nem biztos, hogy befér, de egy Chara-dinos kézből dobatóba tuti jó. Egyszínű versenyen is jól megállja a helyét az ilyen pakli, hiszen a kulcslapok egy színbe tartoznak.

Zseléféreg (5): Egy 1/1-es lény, hiába nehéz lesznedni, nem sok vizet tud zavarni. Szóval ennek a lapnak jelenleg nem látom sok értelmét. Viszont, ha a *Jégsárkánynál* már említett nap megjelenik a decemberi kiegészítőben, akkor már lesz értelme. Az élelmesebbek rá is jöhetnek ennek a lapnak a lényegére, ha kitalálják, hogy miben hasonlít a *Jégsárkány* és a *Zseléféreg*.

IDÓUTAZÁS

Fosszilis csontok (9): Tesztelés alatt hatért jött, úgy elég brutális volt. Külön előnye, hogy a jelző lényeket is elviszi (pá-pá *Spórák...*), és az, hogy azonnali. Gólem pakli ellen nagyon erős side-lap, egyébként meg bármely kontroll pakliba, bármilyen környezetben erős tömegirtás. Összehasonlítva mondjuk a *Mentális robbanással*, látszik, hogy mennyit erősödtek a HKK lapok az elmúlt pár évben. Ez olcsóbb, azonnali, elviszi a galetkiket és a gólemeket is, míg a kalandozókat nem.

Kronomágikus homokóra (5): A hatása elég erős, mivel azonban az ellenfél számíthat rá, ezért maga a lap gyenge. Ráadásul nem lehet kombózni vele, hiszen nem másolható, és a jelzők száma sem változtatható rajta. Szerintem emiatt versenyen használhatatlan.

Különleges képzés (6): A *Kaotikus tombolásnál* már említett búbáj lényre lapok új generációjába tartozik. Költségéhez képest erős a hatása, ha a gyűjtőbe kerül, húzhatunk érte... Ennek ellenére nem tartozik az erős versenylapok közé. A szintén már említett *Holdsgárral* építve egy közepes paklit lehet összerakni.

Manaadó csáp (9): Szerintem ez egy nagyon erős lap, csak azért nem 10 pontos, mert testrészes, és mert a kapott varázspontot csak galetkire és testrészre lehet elkölteni, illetve elveszik a kör végén. Fontos viszont, hogy a galetkinek nem kell feltétlenül ütnie a használatához, ha speciális képességgel sebez pl. *Frinadali*, az is elég. Ha az elején kijön, akkor jól felgyorsítja a galetki paklit, később pedig 0-ás védelem a lényeimnek.

Mérgezett karmok (5): A gyengébb testrészek közé tartozik. Lényt védeni picit



drága, a hatása meg nem olyan erős. Vannak sokkal jobb testrészek ennél, és a Halhatatlan nem éppen alapszín a galetki paklinak.

Orgling birkózó (5): Egy egész jó kis lény lenne, ha az orgling pakli erősebb lenne. Feltéve, hogy nem lenne ott az előző mondatban... De félre téve a tréfát, az orglingok még az Időutazásban megjelent birkózó, tanácsadó és szatócs ellenére is a gyenge etnikumok közé tartoznak. A régebbi hegymélyi varázslatok meg már nem erősebbek a sima varázslatoknál, így emiatt nem kényszerülünk hegymélyi lények használatára.

Orgling szatócs (5): Ld. birkózó.

Orgling tanácsadó (7): Ez már jobb az előző két orglingnál, hiszen más fajta pakliban is használható. Antimágiás és/vagy varázslat drágító összetételhez elég jó lehet *Káoszmeister*, *Nyálkacsiga*, *Gümmöfejű Ottó* és a hasonló lapok mellett. Külön jó benne, hogy tárgyat is drágít, és nem csak drágít, de hízik is, ha az ellenfél varázsol.

Tűzpöfögő (7): Mókás kis lény. *Védekező taktikával*, *A védelem italával* és hasonló ÉP növelő lapokkal, esetleg *Ében íjászokkal*, *Tükördémonnal* fűszerezve jó kis lényes paklit lehet összerakni. A lényeink ott hátul prünyögnek, esetleg megdobjuk őket egy kis *Rubintos aurával* stb. aztán szép lassan, vagy esetleg gyorsabban lelövük az elent.

Wejnön parancsnok (7): Többfunkciós lap, emiatt galetki pakliban nem rossz, de sajnos vannak hátrányai más lapokhoz képest. Bár szerintem a *Narancshaj* és a *Kamdemu* jobb nála, hiszen azok nem csak keresnek, de még a galetkit is adják mellé. Ráadásul *Wejnönnel* ha keresünk, az varázslat, így lehet ellenvarázsolni. Azért egy-kettőt be lehet rakni a pakliba.

ÁRNYVILÁG

Az ébredés fájdalma (5): Mérsékelt erejű tömeges lénypusztítás. Igazából nem elég jó lap, de bizonyos helyzetekben jól jöhet. Mivel ingyen is ki lehet játszani, ezért jól meg lehet vele akadályozni a pasziánszózó lényeket, pl. a fentebb már említett *Különleges élvezet* – *A fény ragyogása* paklit is. Összességében azért versenyeken nem nagyon fog előfordulni ez a lap.

Élőholt tigris (7): Mára már divattá vált mindenre tigrist csinálni, mint ahogy azt a decemberi kiegészítőben is látni fogjátok. A pakliegő koncepció eddig nem volt túl erős, és sokan azt mondják, hogy nem éri meg adni az ellenfélnek egy 3/3-as lényt azért, hogy dobassak tőle 13 lapot. Azonban *Morgan tanítványával*, *Motyogó ösvégzettel*, esetleg *Kisebb zannal* kombinálva pillanatok alatt eldobhatjuk az ellenfél

pakliját. És ha van egy *Csápos mélységi motyogónk*, akár a gyűjtőben is, győztünk.

Gyógyító motyogó (5): A játékosok nyomására a motyogók is felkerültek a HKK etnikum listájára. Szerintem a gyengébb etnikumok közé tartoznak még az új lapokkal együtt is. Ez a lap sem tartozik a túl erősek közé, de azért mókás motyogókkal játszani, és néha még az ellenfelet is megvered velük.

Motyogó harcos (5): A motyogó pakli ütőgépe. Egyébként nem túl erős lap, és egy *Morgan tanítványára* alapozott pakliba is picit drága. Ld. *Gyógyító motyogó*.

Motyogó hírnök (7): A motyogó pakli olcsóbbítójának lapja és keresője egyben. Egyszínű versenyre egy egész jó pakliégető (*Morgan tanítványa*), vagy Leah horda (*Leah tanítványa*) hozható össze. Ezekben esetleg ki lehet próbálni, hiszen olcsó kis lény, ami keres is (pl. *Lélekgyűjtőt*), és néha még olcsóbbít is.

Motyogó sámán (5): Legfontosabb ismertetője sajnos nem a lap képessége, hanem az, hogy a nyomdai munkálatok során lemaradt a szövegének jelentős része. A pontos szövege a következő: Nem lehet varázslat célpontja. 1 VP: a gyűjtőből visszavehetsz egy motyogót a kezvedbe. 1 VP: célpont játékos a paklija tetejéről 3 lapot a gyűjtőbe dob. Mindkét képességet egy körben egyszer használhatod. Ismét motyogó etnikumba való, mellékesen pakliégető lap.

Motyogó verem (6): Hmm, annyi itt már a motyogó, meg a pakliégető, hogy lassan kedvem lesz kipróbálni a paklit. Addig is továbbra is állítom, hogy a motyogó pakli inkább mókás, mint erős.

Nekrit parazita (6): A hírnöknél emlegetett pakliégetős koncepcióba való lap. Bár olcsó, de szerintem túl kicsi dolgot csinál, így nem elég erős lap.

Nekromanta pálcá (9): Na végre egy igazán erős lap az Árnyékvilágból. Ha nincs komponensünk, akkor is kijátszhatjuk, hiszen 2 VP és 1 ÉP nem nagy ár a lényeink vissza-



hozásáért. Egész jó kis paklit kapunk, ha kidobálunk pár nagy lényt a gyűjtőbe a szokásos régi módszerekkel (pl. *Lidércúr, Óriáspatkány*), majd a pálcával visszahozzuk őket. Jó lény erre pl. *Kr'uaگون pusztító*, amivel a visszahozatal után varázspontot termelhetünk. Amúgy pedig minden Leahhal játszó, lényes pakliban érdemes kipróbálni.

Pusztító motyogó (6): A motyogó etnikum lapleszedése. Ha nem lenne az a kitétel, hogy aktív motyogót kell áldozni, akkor erősebb lenne. Hiszen a jó kis régi sötétünk visszamotyogna mindig a gyűjtőből, vagy a sámán, esetleg a nekro pálcá hozná vissza őket, és már lehetne is áldozni. Így azonban várni kell velük egy kört.

DRUIDA SZENTÉLY

A kalandozók védőszentje (7): A kalandozó paklit feléleszteni kívánó követő. Kár, hogy a segítségével szinte sima horda lesz a kalandozókból. Olcsó kalandozókkal (*Bianka, Pooyan, Ahriman, Utcakölyök, A vándor* stb.) érdemes kipróbálni. De megéri melléjük, vagy helyettük néhány drágábbat is berakni, aminek már alapban jó képességük van, pl. *Druida mester, Tou Szang, Luthium* stb. Egész hatékony horda lesz belőle. Ha meg leszedik a szabálylapot, akkor azt a pár ÉP-t már a repülő kalandozók is beüthetik. Láttam egész jó kis kalandozó kontrollt is, pár jó kalandozóval (*Druida mester, Melkon* stb.), sok counterrel és leszedéssel.

A vándor (7): A fentebb említett kalandozó hordába ideális lap. Mire megy ütni, a követővel együtt már 3/3-as. Ha *Pooyannal* bekombózzuk, akkor minden körben egy varázspontért +2/+2-t kaphat. Pár pooyanos visszaküldés után néhány bemenetel az őrszobá, és a kis vándorunk a szépreményű, ifjú kalandozóból mindjárt tápos állat lesz.

Az erdők őre (7): A követővel együtt négyért 4/3-as, immunitással, büntetéssel, plusz sebzéssel. Egész kellemes kis lap. Követő nélkül sem lenne rossz lény, csak hát manapság egy sima lényt nem használnak csak úgy egy versenypakliban.

Druida adeptus (5): Magában használhatatlan, sima 1/2-es lény. Druidák közül persze a mestert érdemes másolni vele.

Druida csapda (6): Önmagában ez sem jó lap, hiszen két komponensért egyik képessége sem igazán éri meg, főleg mivel esetleg nem lesz hozzá komponensem. Viszont ha már három VP-ért kirakhatom, úgy már biztosított a használata, és a védekező/counterelő képessége egész jó.

Druida mester (9): Egy nagyon erős kalandozó. Sima lényként is elmegy, hiszen célozhatatlan, és olcsóbbá teszi



a lapjaimat. Az pedig már egyenesen brutális, ha mondjuk kalandozó hordában a követő mellett a második körben két varázspontért kirakom. Adja a VP előnyt, ami igencsak begyorsítja a paklit, ami ugye nem hátrány egy hordában. A tesztelés alatt 3/2-es volt, követővel 4/3-as. Még most, 2/2-esként is elég erős lap.

Druida tudós (5): A kikeresős képessége nem rossz, főleg ha mestert keresünk vele. A lapvisszavevős képessége picit drága, hiszen egy-két druidánál több úgy sem lesz kinn az asztalon. És hát a nagy hátránya, mint minden druidának és etnikum lapnak: más pakliban semmire sem jó.

Luthium (8): Nem rossz kis kalandozó. A követővel elég tápos, de anélkül is jó, hiszen gyakorlatilag forrással megölhetetlen, hacsak nem vagyunk éppen kevés életpontban.

Szarvasagancs (6): Ld. *Druida csapda*, csak ennek a +4 sebzést és büntetést adó képessége jó két varázspontért.

Thauglarendon (7): Ha az első mondat nem lenne rajta, akkor sokkal jobb lenne, hiszen lehetne kombózni *Titkos rituáléval, Nekromanta pálcával*, vagy más hasonló lapokkal. Így azonban versenyen nem használható lényként, mivel túl drága. Maximum egy *Kyorg ósmágus* pakliban jöhet szóba. Viszont kiegészítő pakliba elég durva az egy kör alatt ölé kombó paklik ellen. Hiszen ki sem kell játszsanunk, csak megmutatjuk, és az ellenek már bukott is a kombója.

ALANORI KRÓNIKA

A moák öröksége (7): Első látásra nagyon durvának tűnik: az ellenfél nem kap varázspontot. Második látásra már sokat gyengül: én sem kapok. Tesztelés alatt nem volt horgonyos, úgy elég jó volt visszavetető lapokkal (pl. *Vészki-járat*, egy nemsokára megjelenő, szintén AK-s bűbáj). Horgonyosan már nem annyira jó, de egy lefojtós bűbájpakliba (pl. *Elmefacsarással, Agytapossással*) érdemes kipróbálni.

Átokosztó (8): Nem rossz kis lény. Varázslaként is kijátszható, és több fajta pakliban is jól használható. Már rá-



nézésre kézből dobatóba mindenképpen kipróbálható, de szóba jöhet még *A hármás mágikus erejére* alapozó pakli, vagy olyan, amiben van Chara-din, és kisebb lényekkel játszik.

Csillezsálya (5): Az álomjelzőnek a nagy hátránya, hogy nem szedi le a lényt. Ha elfogy a jelző, akkor újra szembe kell nézni vele. Ezzel a lappal két lényt tarthatunk folyamatosan álomban. Szerintem otthoni játéokra remek, mókás lap, versenyre gyenge. Frissen bontott paklik versenyén...

Felejtő féreg (6): A férgek nem tartoznak az erős lapok közé, bár egy-két kis lényes pakliba (pl. *Különleges élvezet*, vagy *Bűvös erdő*) befér pár a jobbak közül. Ez szerintem a közepes féreg kategóriába tartozik. A varázspontpusztító jobb, de több gyengébb is van nála.

Gyémántsörényű pegazus (9): Szerintem az erősebb pegazusok közé tartozik (ld. *Zafírsörényű pegazus*). Ha ütök vele, az ellenfél nem jut plusz előnyhöz. Úgy kell tekinteni, hogy lények ellen 4/4-es, játékos ellen 2/4-es. Mindez repülve, öt varázspontért elég jó. Pegazus követővel, vagy *A behemótok nagymesterével* ajánlott a fogyasztása.

Kreiton átokmester (5): Bár erős lénynek tűnik, de kevés pakliban tudom elképzelni. Dobatóba túl drága, az *Átokosztó* jobb nála. Igazán jó lap csak akkor lesz, ha olcsón tudom kirakni. Erre pedig nem lehet biztosan számítani. Kontroll ellen nem nagyon lesz olcsóbb, ha meg az ellenfélnek sok lapja, vagy jelzője van, akkor amúgy sem rózsás a helyzetem, és egy sima 3/3-as lény nehezen fordítja meg a situációt.

Lady Olívia éneke (9): Mondanom sem kell, hogy bűbájpakliba ideális lap. Mindig elő tudom keresni vele a nekem kellő bűbajt, és ráadásul olcsóbban is rakhatom ki. Tulajdonképpen két varázspontért keres. Elég jó bűbájpaklit lehet építeni cantrip bűbájból *Kyorg központtal* és *Élő bűbájjal*. Egy-két *Bűbájosság rúnája* után a cantrip lappal pasziánszozunk, majd az *Élő bűbájjal ölünk*. Ebbe

a pakliba két-három ének simán belefér, és ha nem húzzuk fel a kulcslapot, *A bűbájosság rúnáját*, akkor előkereshetjük vele.

Oglyth (7): Több funkciók lap, aminek az egyik használata a régen tápok tápjának tartott *Tudatrombolás* picit gyengített változata. Varázspont pusztításnak nem rossz még lényként sem, és itt következik a már sokszor leírt mondat: a decemberi kiegészítőben...

Ruh Nestah, az átok (6): Igazából lényleszedő lény. Egy csak lényekkel játszó pakliban tudom elképzelni, esetleg ami antimágiázik. Egy ilyen pakliba kell az olyan lény, ami a hátul ülő aljas lényeket, vagy a böhöm állatokat leszedi. Bár ez utóbbiakat ez a lap elég sokára küldi a

gyűjtőbe.

Smaragdvámpír (8): A pegazusokhoz hasonló lap, erősségük is egyezik. Gyakorlatilag egy varázspont a fenntartási költsége, de ha nem tudunk fizetni, akkor sem esik le, csak egy körig nem csinál semmit. Ráadásul mérgez is, ami nem óriási előny, de néha jól jöhet. Szóval elég erős lap. Most jöhet a szokásos pegazus szöveg: pegazus követővel... hopp, ezt inkább mégse. Maradjon csak meg a szöveg második fele: *A behemótok nagymesterével*...

Szójerváladék (8): Azonnali lapeszedés, ez nem hangzik rosszul. Viszonylag olcsó is, gyakorlatilag a hajdan erősnek számító *Okulúpaj robbanó gömbjének* varázslat változata. Ennek ellenére korántse biztos, hogy lesz hozzá komponensünk. Tharr pedig máig a leggyengébb kontroll szín.

Vérgőlem (8): A tesztelésen ez egy nagyon erős lapnak nézett ki. Sebzéssel ugye leszedhetetlen, engem gyógyít. Versenyeken mégsem láttam viszont. Köszönhető ez annak talán, hogy más hasonló leszedhetetlen, kontroll lények (pl. *Bestia*, *Bársony gyilkos*) picit erősebbek. Sajnos a gólem nem repül, és a saját életpontunkat fogyasztja. Ennek ellenére nem rossz lap.

Fairlight sárkánya (9): Nem krónikás lap, hanem a Hatalom Szövetségében kapható. Mára már gondolom mindenki összeszedte a hármat, aki szövetségi tag volt az elmúlt félévekben. A következő félévtől új HSZ lapot osztunk. Addig is elemezzük ki a sárkányt. Immúnis a saját képességére, így szépen leirtja az asztalon levő lényeket, majd meggy ütni. *Tercel* kombóva sajnos csak 18-at tudok velük sebezni az ellenfélén, de az is elég erős. A maradék kétötöt meg csak lesebzem majd. Szóval kellemes lény, javaslom a kipróbálását.

Dani Zoltán

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Gyere el a **DUNGEONBA** és próbáld ki a **MageKnight** gyűjthető figurás játékot!

Építs saját sereget trollokból, orkokból, varázslókból, lovagokból, gólemekből vagy sárkányfattyakból és vezesd őket csatába! Rendszeres versenyeinken értékes díjakért szállhatsz harcba!
(Bővebb információ a boltban.)

FIGYELEM!

Ez a hirdetés **10% kedvezményt** ér!
A kedvezmény nem vonható össze más akciókkal.

Címünk:
Budapest,
VII. ker.
Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)

Tel.: 06-20-9-6789-36

Nyitva tartás:
Hétfőtől-
péntekig
11-től 18-ig

ÉBREDÉS

Az új HKK kiegészít □
Megjelenik: 2003 decemberében

„A távoli lávakitörések által megvilágított szakadék innen, letről fenséges látványt nyújtott. Évezredekkel ezelőtt keletkezhetett, és ha a méretét nem tekintjük, nem volt más, mint egy repedés a hegy mélyében. A méretről azonban nem lehetett megfeledezni. Két hihetetlenül mély (vagy innét, letről nézve hihetetlenül magas) sziklafal, amelyek a végtelenbe nyúltak mindkét irányba. Egy galetki itt igazán porszemnek érezhette magát. Sziklaöklü Gnath most azonban nem a tájban gyönyörködött. Figyelmét a monumentális, kúpszerű építmény kötötte le, amely a szakadék alján magasodott. Apró, szárnyas alakok repültek körülötte a levegőben, alant pedig, és a falon számos fekete alak nyüzsgött hangyaként.

Gnath persze tudta, hogy nem hangyák, távolról sem azok. Talán kinézetük kölcsönzött a hangyáktól, mint ahogy a gyíktól és a férgektől is. De a szkrittereknek ezekhez a lényekhez semmi közük nem volt. Egy idegen, értelmes faj, amely ki tudja, milyen régen érkezett ide, ki tudja, honnét – és azóta is elvárásolt álmát aludta, egészen mostanáig. Csak újabb, zsákmánynak való torzszülöttek – gondolták először. A barátságos, intelligens lények hamar eloszlatták ezt a félreértést, és megindultak az első expedíciók, hogy többet tudjanak meg a jövővényekről. Először minden jól is ment, kölcsönös vendégeskedések, és az első lépések egymás nyelvének elsajátítására. De aztán az expedíciókkal megszokadt mindenféle kapcsolat. A Látó azt mondta, néhány tudós túl kíváncsi volt. Olyasmit találtak a boly mélyén, amit nem lett volna szabad felfedezniük. A Látó azonban sokszor tévedett. A helytartó maga akart utánajárni a dolgoknak, ezért küldte Gnathot és csapatát.

Lassan, harcra készen közelítettek, de a szkritterek nem mutattak ellenséges szándékot. Kitértek előlük, a boly bejáratánál örökös egvedek félrehúzódtak, mintha befelé tessékelnék őket. A Katona klán harminc legelitebb katonája és mágusa volt Gnathal. Ugyan mi történhetne velük? Elfogadták a meghívást. Odabent, a bolyban fognak tárgyalni, a szkritterek feltételei szerint. Hány faj volt már, ami azt hitte, kihívhatja a galetki egyeduralmát a hegyben? A szilmiliek, a goblinok, és még több tucat másik. Mindegyik vagy behódolt, vagy eltűnt. Most sem lesz másként... Gnathnak fogalma sem volt róla, mekkorát tévedett.”

A szkritterekkel az Ősök Városa levelezős játék játékosai először a 11. szinten találkozhatnak, és ezután fokozatosan ismerhetik meg ezt a halálosan veszedelmes fajt. Egy ősi faj felébredt ezer éves álmából, és alapvetően megváltoztatja az erőviszonyokat...

Az új HKK kiegészítő, az „Ébredés” nemcsak a szkritterek felébredéséről szól. Számos hajdan népszerű, de mégis feledésbe merült „etnikum” pakli ébredését várjuk, a szó szerepjátékos és HKK technikai értelmében is.

Vitathatatlan, hogy a legősibb etnikum pakli a quwarg, amelyet Fischer Tamás népszerű grafikái tettek igazi kedvencé. Akik mindig is lefitymálták a quwargokat, jól figyeljenek – most egy valós veszedelemmel kell majd szembenéznük.

Más a helyzet a goblinokkal. Senki sem hívná a goblin paklit egy halott koncepciónak, ha nem is tombol a versenyes élvonalában, de azért sokan játszanak vele. A goblinhordát újabb lapokkal gazdagítjuk, amelyek remélhetőleg mindenkinek megmozgatják a fantáziáját.

A régóta halottnak hitt mérgező paklit a Mérgező Vadon zén kiegészítővel próbáltuk feltámasztani. Most ez a pakli újabb lapokat ad – azonban nem még olcsóbban jövő, még nagyobb mérgezésű lényeket, hanem olyan lapokat, amelyek a koncepciót kikerekítik. A körönként X sebzést osztó *Méreglabor*, az X lapot leszedő *Kigyóméreg* vagy a paklit minden szempontból támogató követő talán visszacsempézi ezeket a lényeket a versenyre.

Az „ébredés” különösen találó elnevezés, amikor a vámpirokról beszélünk. Amikor először megláttam az új vámpirpaklit működés közben, alaposan felhördültem, ahogy pillanatok alatt darabokra téptek. :)

Ugyan nem etnikum, de egy másik új követő, *Kragoru familiárisa* a mágikus védelmű lényeket akarja az asztalra csalni. Hogy ezentúl olcsóbban jönnek? Hogy nehezebb őket counterelni vagy leszedni? Hogy bármelyikük egyben lapleszedéssé változik? Erős túlzás lenne egyetlen követővel egy halom nem túlzottan használt lapot azonnal gyilkos versenypaklivá változtatni, és annak ellenére, hogy a követő először tesztelt változata pontosan ezt csinálta, végül maradtunk egy konszolidáltabb változatnál. Amely, ha a mágikus védelmű lények a többi laphoz hasonló ritmusban erősödnek, természetesen gyilkos versenypakli lesz belőlük, idővel. :)

A lista persze nem teljes, nem említettem például az új, még erősebb éjfattyakat – ha ugyan ezt lehet etnikumnak nevezni... Vagy a hegymélyi lények, visszatérnek az orglingok!

A szkittereknek persze más érdekessége is van azonkívül, hogy etnikum, és jól dolgoznak együtt. Bármikor azonnali hatásként visszaveheted őket az asztalról a kezébe, és ha ez nem lenne elég, mindegyik alternatívaként kijátszható egy hasznos varázslatként is. Például, a keléses ragálmester nevű szkitter lényeid kijátszását teszi olcsóbbá, de ha varázslatként hasznárod, méregjelzőt oszt. Lehet, hogy kirakod lényként, ütsz vele, közben lényeidet olcsóbban rakod ki. Aztán ellenfeled játékba hoz egy veszedelmes lényt, ekkor a ragálmestert visszaveszed azonnaliként, és kijátszod varázslatként, méregjelzőket osztva vele!

A kiegészítő másik új „mini-szabálya” az izom. Az izom segítségével úgy rakhatsz lényeidre konfigurálható erőjelzőket, hogy nem kerülsz vele laphátrányba. Például, az *Izmos manó* 3-ért 1/1-es repülő lény, de kijátszásakor, ha akarsz, eldobhatsz 1 vagy 2 lapot, és ennyi +1/+1-es jelzőt tehetsz rá. Ha a manó kikerül a játékból vagy az irányításod alól, húzhatsz annyi lapot, ahány jelző volt rajta. 3-ért 3/3 repül, az már nem olyan rossz, és ha lelővik, húztál 2 nem túl hasznos lapod helyett másikat...

Etnikumok, asztalon maradó lapok, lények... Szinte látom magam előtt, ahogy a kontroll és pasziánsz mágusok legyintenek, ezt a kiegészítőt meg sem érdemes ven-

ni! Na majd ők is csorgathatják a nyáluakat, ha kibontják az első Ébredés paklikat. Rengeteg féle reakció varázslattal, az erőforrás lappal és trükkös pusztításokkal egészíthetik ki kedvenc paklijaikat. Mit szólsz például egy olyan, három varázspontért jövő reakció varázslathoz, amellyel a megcounterelt varázslatot utána te kijátszhatod? Vagy egy azonnali cantrip* pusztításhoz, amely három manáért minden lapot leszed?

A kiegészítő különlegessége, hogy minden koncepciónak ad új lapokat. Nem maradnak újdonságok nélkül a tárgy-, az épületes, a dobátó, a manapusztító és a bűbájpaklik kedvelői sem. Biztos vagyok benne, hogy akinek van összerakva ilyen paklija, újra elkezd vele majd játszani, beleillesztve az Ébredés lapokat. Természetesen a galletkikről sem feledkeztünk meg, fantasztikus új testrészekre számíthatsz, amelyekért érdemes lesz a korábbi egyért jövő cantrip testrészeket kidobni! Vagy mit szólsz az *Élő bűbáj* testrészes megfelelőjéhez?

Mindent összevetve, reményeink szerint az Ébredés a HKK-sok minden korosztályának és csoportjának a fantáziáját alaposan megmozgatja, és mindenki találni fog olyan lapokat, amelyekkel új, izgalmas csatákat vívnak majd.

Tihor Miklós

Lábjegyzet
cantrip: Olyan lap, amelyért kijátszáskor rögtön húzhatsz helyette egy lapot.

ÚJ HKK KIEGÉSZÍTŐ AZ ÉBREDÉS BEMUTATÓ VERSENYE

Időpont: november 29. 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: TF-találkozó, Láng Művelődési Ház
(Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.).

**Megközelíthető a kék metróval
(a Forgách utcánál kell leszállni).**

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye
3 csomag Ébredésből.

Nevezési díj: 2650 Ft (tagoknak 2500).
(ebben benne van a belépő ára is)

Díjak: Négy gyűjtődoboz Ébredés, ultraritkák.

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

- A 8. helyezettet is díjazzuk.
- 4 gyűjtődoboz Ébredés.

VII. HKK Nemzeti Bajnokság

Szinay Péter győztes paklija:

- Szabálylap: Ősi rúna
2 Ősi manifesztaáció
3 Rovarsámán
3 A hatalom torzulása
2 A xirnokok átka
2 A szkarabeuszok átka
3 A kalmárok itala
3 Energizáció
3 Láncvillám
3 Energiacsóva
3 Megszakítás
2 Lohd Haven hiktólása
2 Manasajtolás
3 Visszavágás
3 Az erős ereje
3 Majd legközelebb
2 A gyík lesújt
2 Nagobb életszívás
3 A holtak serege

Kiegészítő pakli

- 1 Lohd Haven hiktólása
3 Orrfricskázás
3 Vérszívó
3 Ősi béklyó
1 Xirnokok átka
1 Nagobb életszívás
3 Dermesztés
2 Fosszilis csontok
3 Halálaura
3 A gyenge gyengéje
2 Fehér tigris

Abbas Krisztián paklija:

- 3 Kutatólaboratórium
2 A furfáng temploma
3 Kamdemu
3 Chosuga
3 Lasael
3 Gümőfejű Ottó
3 Rynthus
3 Kamazunga Lopotomos
3 Spóra
3 Galetki lárva
3 Kérodzó moagrín
3 Manaadó csáp
3 A helytartó csáppja
3 Illúziócsáp
3 Antimágikus csáp
1 Brutális mancs

Vaczó András paklija:

- 3 Megszakítás
3 A kalmárok itala
2 Nagy Limbó
2 A gyík lesújt
3 Visszavágás
3 Rovarsámán
2 Nagobb életszívás
2 A holtak serege
3 Az erős ereje
3 Majd legközelebb
2 A szkarabeuszok átka
3 A hatalom torzulása
2 Ilitian
3 Guldor tekintete
2 Manasajtolás
3 Energiacsóva
3 A xirnokok átka
3 Energizáció
1 Fehér tigris

Csík János paklija:

- Szabálylap: Specializáció
1 Ügyesség próba
2 A furfáng temploma
3 A kigyó taktikája
3 Szellemkalapács
3 Narancshaj
2 Kutatólaboratórium
3 Guldor tekintete
1 Ilitian
3 Villámkorbács
3 Láncvillám
3 Lávacepp
2 Szokatlan ceremónia
3 Boszorkánymester
3 Betelgeuse
3 Galetki lárva
2 Spóra
3 Szilmill spórák
2 Visszacsapó rúna
2 Az ellenállás megtörése

A Hatalom Kártyái hetedik Nemzeti Bajnokságát augusztus 29. és 31. között rendeztük. Az ötven meghívott versenyzőből és két tartalékból végül 44 fős mezőny gyűlt össze, de a legjobb játékosok, a HKK színe-java megjelentek, valódi rangot és küzdelmet adva az eseménynek. A formátum már évek óta kicsiszolódott: az első két nap egy-egy önálló, svájci rendszerű verseny, majd a két versenyen elért pontok alapján kialakul a harmadik nap tizenhatos mezőnye. Jelen esetben az első nap csak Ősök Városa, a második nap pedig Tiltott mágia volt a megmértetés típusa.

AZ ELSŐ NAP

Az Ősök Városa versenyen a három legnépszerűbb pakli a kontroll, a galetkis, és a goblinos-tárgyas voltak, természetesen ahány játékos, annyiféle verzióban. De láthattunk hordát, *Ínséges időkre* illetve *Őrök haragra* épülő paklit, *Hatásvadászat* + *Viharkupola* vagy *Specializáció* + *Boszorkánymester* köré készítettet is. A kellemes hangulatú összecsapáson végül Szinay Péter diadalmaskodott (kontrollal), ő nyerte az ultraritka lapot is. A második Abbas Krisztián lett (galetkikkel), a harmadik Vaczó András (kontrollal), a negyedik pedig Csík János (*Specializációval*). Persze itt a helyezések kevésbé voltak lényegesek, mindenki inkább a nyert meccseit számolgatta, és azt, hogyan kell szerepelnie a második napon, hogy bejuthasson az exkluzív társaságba, a legjobb tizenhat közé. A legjobb négy paklit oldalt láthatjátok.

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Holmann Gábor ellenfele *Tudatfagyasztása* után a büntető szabály alkalmazásával nyerhetett volna (ellenfele elfelejtette levonni az életpontot), de nem tette, végül ki-kapott 2:1-re. Példamutató Fair Play! Gábor biztos volt benne, hogy ellenfele nem akart csalni.



A győztes Makó Balázs bírói felügyeletével.

A MÁSODIK NAP

Ezen a napon tiltott mágia volt a formátum. Itt valóban tombolt a játék változatossága, szinte nem volt két egyforma pakli. Leírom, milyen összeállításokat láttam:

Hatásvadászat-pakli *Védelmesző rakshallionnal* és **Ében íjászokkal**

Ínséges idő

Párbaj pakli *Bűvös erdővel*

Horda

Sok pici lény Tizennegyedikkel

Kontroll (nagyon kevés volt)

Féregpakli

4-5 VP-s lények *Bjölteodrokkal* és *Owooti alligátorral*

0 VP-s lények épületekkel

A behemótok nagymestere

Bűvös erdős paklik

Manók földje + *Kristályerdő*

Bűbájpakli

Specializáció + *Boszorkánymester*

Különleges élvezet + *A fény ragyogása*

Tárgyas

Amorí testkéreg + *Jégcsapás*

Az izgalmas és változatos küzdelmet pontvesztesség nélkül Szalontai Norbert nyerte, *Bűvös erdős* paklival, a második Marofka Máttyás lett (*Behemótok nagymesterével*), a harmadik pedig holtversenyben Bagi Sándor (*Behemótok nagymesterével*) és Báder Máttyás (*Tizennegyedik*-ke).

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Marofka Máttyás a második körben tudott nyerni: az első körben *A forrás érintésével* kijátszott egy *Tükörsólymot* és egy *Tükördémont*, ütött velük 12-t (*A behemótok nagymesterével* játszott), majd a második körben egy *Béke szigete* kijátszása után még egyszer ennyit.



A legjobb nyolc:

Hátsó sor, balról jobbra: Jámbor András, Szinay Péter, Marofka Máttyás, Bagi Sándor

Első sor, balról jobbra: Lampért Csaba, Juhász Ferenc, Báder Máttyás, Abbas Krisztián

Szalontai Ákos győztes paklja:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő

3 Átoksólyom

3 Vészmadár

3 Kék-vörös atya

3 Asylux átka

3 Bársorny gyilkos

3 Kék-vörös idol

3 Chosuga

3 Félenk yathmog

3 Esszenciakapocs

3 Vészívó

3 Pszionikus entitás

3 Kék testvér

3 Ősi szertartás

3 Gyöttrő féreg

3 Vörös tesvér

Kiegészítő pakli

3 Agyhálal

2 Végső pusztítás

2 Szójer entitás

3 Kritikus tömeg

3 Troglodita herceg

3 Tolvajlás

3 Időrabló

3 Tulajdonságlopás

Marofka Máttyás paklja:

Követő: A behemótok

nagymestere

3 Talbot szava

3 Tükördémon

3 Óriássólyom

3 A gyenge gyengéje

3 Chara-din óhaja

3 Esszenciakapocs

3 Tükörsólyom

3 A béke szigete

3 Órült Montrix

3 A mélység démona

3 Zafírsörényű pegazus

3 Ezüstsörényű pegazus

3 Utolsó lehetőség

3 Csodabogár

3 A forrás érintése

Bagi Sándor paklja:

Követő: A behemótok

nagymestere

3 Talbot szava

3 Tükördémon

3 Óriássólyom

3 A gyenge gyengéje

3 Chara-din óhaja

3 Esszenciakapocs

3 Tükörsólyom

3 A béke szigete

3 Órült Montrix

3 A mélység démona

2 Zafírsörényű pegazus

1 Gyémántsörényű pegazus

3 Ezüstsörényű pegazus

3 Utolsó lehetőség

3 Csodabogár

3 A forrás érintése

Báder Máttyás paklja:

1 Lyx-daik-i teória

2 Démoni bál

2 Sötét mágia

5 Quwarg

3 Az élettelenység megcsúfolása

3 Az élet ereje

2 Őshangya

3 Quwarg ellenállás

3 A mágusok átka

3 Sheran küldetése

3 Ősi ritus

3 A szaporaság jutalma

3 Haarkon darazsai

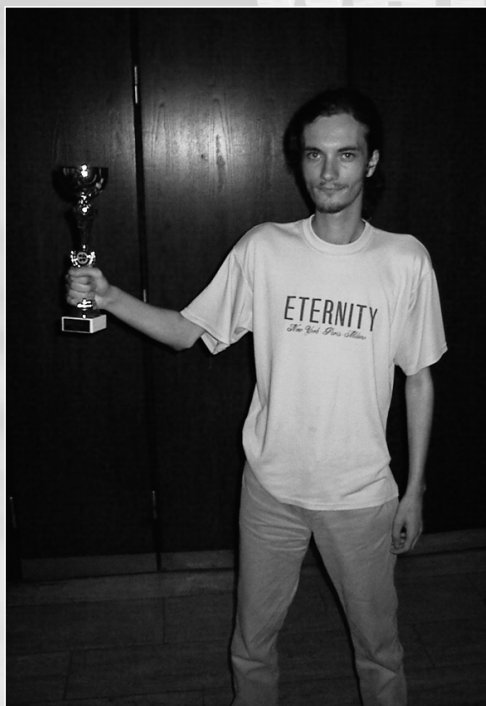
3 Szilmill spórák

3 Tizennegyedik

3 Kémmadarak

A második nap végén mindenki a pontjait számolgatta, míg ugyanezt mi is megtettük. Szokás szerint a hét győzelem, vagyis 21 pont volt a választóvonal, most majdnem mindenki bejutott, aki ilyen eredménnyel rendelkezett, igaz, ketten nem tudtak eljönni a harmadik napra. Az eredmények az első két nap teljesítménye alapján így alakultak:

1.	Marofka Mátyás	29 pont
2.	Abbas Krisztián	27
3.	Bagi Sándor	27
4.	Szinay Péter	25
5.	Baross Ferenc	25
6.	Csík János	25
7.	Szalontai Norbert	24
8.	Vaczó András	24
9.	Kundrath Gergely	24
10.	Báder Mátyás	22
11.	Juhász Ferenc	22
12.	Jámbor András	22
13.	Kálmán Attila	22
14.	Lampért Csaba	22
15.	Littner Ákos	21
16.	Holmann Gábor	21
17.	Dárday Gergely	21
18.	Pogány Levente	21
19.	Kahn Evarth	21



A Nemzeti Bajnok: Szinay Péter

Mivel Csík János jelezte, hogy nem tud eljönni, helyette Dárday Gergely jutott be, és miután Littner Ákos sem jelent meg, a tartalékok közül Kahn Evarth játszhatott, mert ő vette a fáradságot, és eljött a harmadik napra. Látható, hogy a korábbi nemzeti bajnokok közül csak a tavalyi győztes, Abbas Krisztián tudott most bekerülni, a többi, még aktív bajnok, Sass Tamás és Rém András elhullott az első két nap csatái során.

A HARMADIK NAP

A hagyományokat követve ezen a napon a legjobb tizenhat játékost eredményeik alapján egyenletesen szétosztva két nyolcas csoportba soroltuk, ahol is válogatást tartottunk nekik két csomag Ősi legendákból és egy csomag Esthar császárságból. Itt legalább 35 lapos, legfeljebb négy színű paklikat kellett összerakni, egy lapból háromnál többet is lehetett használni. A két csoporton belül a játékosok háromfordulós svájci rendszerű versenyben mérték össze tudásukat, s mindkét csapatból az első négy jutott tovább. A harmadik napon szokás szerint beszámítottuk az első két nap eredményét is, az 1.-4. helyezettek 3 pontot kaptak (3-0 „gólkülönbséggel”), az 5-8. 2-2 pontot (2-1-gyel), a 9-12. pedig 1 pontot (1-2-vel). Az A csoport végeredménye:

1. Szinay Péter
2. Marofka Mátyás
3. Báder Mátyás
4. Lampért Csaba
- 5-8. Kálmán Attila
Kahn Evarth
Kundrath Gergely
Baross Ferenc

A B csoport végeredménye:

1. Juhász Ferenc
2. Abbas Krisztián
3. Jámbor András
4. Bagi Sándor
- 5-8. Vaczó András
Szalontai Norbert
Holman Gábor
Dárday Gergely

Ezen a versenyen néhány lapot korlátoztunk túlzott ereje miatt, így az oltárakat és *A halál templomát* csak feláldozva lehetett használni, *Chosuga* csak háromszor használhatta képességeit, a *Hullaféreg* csak egy újabbat készített, a *Démoni bál* illetve a *Démonporonty* lényei pedig elvesztették mágikus védelmüket. Így utólag talán még a *Nagyobb életszívás* és a *Vératka* megérdemelt volna egy kis gyengítést, a győztesek paklijában valamelyik lapnak a kettő közül jelentős szerepe volt.

A legjobb nyolc között már egyenes kieséssel folytatódott a játék, oly módon, hogy a két csoportgyőztes csak a végén, a döntőben találkozhasson, ami, érdekes módon, meg is történt.

A négy közé jutásért Juhász Ferenc Lampért Csabát, Marofka Mátyás Jámbor Andrászt, Báder Mátyás Abbas Krisztiánt, Szinay Péter pedig Bagi Sándort győzte le.

Az elődöntőkben Szinay Péter Báder Mátyást verte meg, Juhász Ferenc pedig Marofka Mátyást.

A döntőben Szinay Péter diadalmaskodott Juhász Ferenc felett, a harmadik helyért vívott csatában Marofka Mátyás bizonyult jobbnak.

Igy a VII. HKK Nemzeti Bajnokság végeredménye:

1. SZINAY PÉTER
2. JUHÁSZ FERENC
3. MAROFKA MÁTYÁS
4. BÁDER MÁTYÁS

Látható tehát, hogy ismét új bajnokot avattunk, a tavalyi bajnoknak nem sikerült a címvédés bravúrja (ahogy eddig még senkinek sem), és továbbra is Sass Tamás az egyetlen, aki kétszer is nyerni tudott.

A harmadik nap kedvenc lapjai: *Kereskedelem*, *A fény temploma*, *Emlák + Vératka*, *Könyvtár*, *Nagyobb életszívás* (ebből négy játékosnak is jutott 1-1).

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Abbas Krisztián ellenfele lényét gyógyította – mivel az egy *Proteinsólyom* volt, rajta *Tűzpaizzsal* –, és ennek segítségével nyert kiélezett helyzetben.
- Juhász Ferenc 5 *Emlákkal* játszott.
- Báder Mátyás két darab, 14/14-es *Szilmill fejevadászal* terrorizált.
- Marofka Mátyás Juhász Ferenc *Vératkájára* *Rosszullétet* rakott, mire ő két újabb *Vératka* kijátszásával Mátyás négy lapját pusztította el (több nem is volt neki.)

Kivételesen leírom az első négy helyezett által használt paklikat, mert némelyikben komoly koncepció fedezhető fel, és az esetleges későbbi hasonló versenyekhez is hasznos lehet.

Viszlát jövőre, a 8. HKK Nemzeti Bajnokságon!

Makó Balázs



A döntő: balról Juhász Ferenc, jobbról Szinay Péter.

Szinay Péter győztes paklija:

Követő: Védelmző rakshallion

3 Hideg fürdő
1 Nagyobb életszívás
3 Szörтелен tarantula
1 Groxmati átokmanó
1 Natharion gömb
1 Xilithin bélyege
2 Porbasújtás
2 Tűzpaizz
1 Galetki testőr
1 Könyvtár
1 Mandulaesszencia
2 Kyorg dzsinn
3 Shokara bogár
2 Kereskedelem
1 Rubintos aura
1 Vérbosszú
1 Kísértetkastély
2 A fény temploma
1 Fénytörés
1 Proteinféreg
2 Hártásy dermesztő
1 Szellemi bűbáj
1 Fertőzőtt ent
1 A napfény szépsége

Marofka Mátyás paklija:

3 Érzékelő csáp
1 Ezüstisörényű pegazus
1 Galetki mágusganonc
2 Groxmati átokmanó
1 Krakoch esizma
1 Narancshaj
1 Szimbionta
1 Vérbosszú
2 Bűvös tavaeska
4 Emlák
2 Gwill
1 Hártásy dermesztő
1 Karmazsin tigris
1 Kereskedelem
1 Kétélű fegyver
1 Könyvtár
1 Proteinsólyom
3 Roncsoló végtag
1 Rosszullét
1 Soranhawke
1 Tűzpaizz
1 Vadóc
5 Vératka

Báder Mátyás paklija:

1 A borzalom csarnoka
2 Gruangdag haragja
1 Illúzióromboló
1 Kardcsáp
1 Kereskedelem
1 Lápi rém
3 Magzat
1 Mennydörgő titán
2 Moa daraboló
1 Porbasújtás
1 Quwarg lázhozó
3 Szilmill fejevadász
2 Tleikan házörző
2 Transzformáló szív
1 Tűzpaizz
1 Tűzparancs
1 A holtak könyve
2 Császári kímester
2 Galetki mágusganonc
1 Hűségeskü
1 Királyi orgyilkos
1 Kiszáradás
2 Törpetárna

Juhász Ferenc paklija:

2 Káoszkatona
2 Proteinsólyom
2 Kereskedelem
2 Kísértetvándor
1 Vadóc
1 Elfajzott enkala
3 Sárkánylárva
5 Emlák
1 Érzékelő csáp
2 Könyvtár
1 Sakál
1 Illúzióromboló
1 Tl'urlang tojás
3 Vératka
1 Groxmati átokmanó
1 Őrült Szajonn
1 Quwarg lázhozó
meg még 5 lap, amit nem bírtam kiolvasni :(

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2003. NOVEMBER 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyfórtát), 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 HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

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

2 ELŐRE FIZETÉS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

Ha a könyvet 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.

Ha rendelés tartalmaz két darab Beholderes könyvet, egy minimum 1000 Ft értékű meglepetés könyvet kapsz ajándékba.

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ziástóvív (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kaloza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könyve	20	140	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrebcsült ellenségem	20	160	1520	1360

BÁTTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Vérnév	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	20	80	760	680
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	20	90	850	760
M. A. Stackpole: Született harcосok	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Sötét armány	20	95	900	800
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	25	120	1140	1020
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	25	130	1140	1020
Robert N. Charrette: A határvédők farkasai	25	130	1230	1100
Donald G. Phillips: A csillagok ura	25	130	1230	1100
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	25	150	1230	1100
M. A. Stackpole: Kényszerzöveg	25	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280

TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020

DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	50	300	2550	2850
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2500	2850
Hódit az Árnyék I.	15	150	1400	1250
Hódit az Árnyék II.	15	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1800
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440

SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdjában	15	120	1140	1010
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	150	1420	1270
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gacogne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papírgígris	20	120	1400	1250
Farkastestvér	20	150	1400	1250
A herceg jósnője	15	150	1420	1270
Csillagfény		120		
EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jósálat	20	100	950	800
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rélmálomk városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250
JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	25	230	2190	1950
JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	20	170	1440	1610
A MÓBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Atjáró 1-10. szám darabonként	2		650	580
DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800
CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010
A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok óraja I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok óraja II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérovány	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészetete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Tereador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richard E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosteratu (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
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Rásérants-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: Magesta Kar-Thor (Dragonlance)	6		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal haló (2. könyv)	6		1510	1350
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Richard Lee Byers: Hanyattás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadászás és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadászás és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadászás és préda: A vérfarkas	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az ítélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4	1040	930	
Shilmista árnyai	4	1040	930	
Ejmaszkok	4	1040	930	
Az elesett erőd	4	1130	1010	
A káros átka	4	1130	1010	
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4	1040	930	
A. L. Slassieur: Unikornis	4	1040	930	
Ree Soesbee: Daru	4	1040	930	
Stephen D. Sullivan: Főnix	4	1040	930	
Stun Brown: Rák	4	1130	1010	
Ree Soesbee: Sárkány	4	1130	1010	
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4	1230	1100	
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Sabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistánban feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, amelynek az árlistánban 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!

FIGYELEM!

J. Goldanlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvtárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett kinyomtatva, és az első 99 könyv sorszámat is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont.

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Középfölde 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
Kártya neve				
	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)	

HATALOM KÁRTYÁI

Osók Városa VI.	15	135	1350
Viziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ósi legendák	10	85	850
Kezdőcsomag	6	60	600

HKK. ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA

Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Druida szentély	3	25	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

Karácsonyi akció

6 könyv 5000 Ft!

Érvényes január 31-ig.

Vásárolj **6 könyvet** mindössze **5000 forintért** karácsonyi akciónk keretén belül. (Utánvételes vásárlásnál +550 Ft.) Az akcióra a következő feltételek érvényesek:

- ❖ Mind a hat könyvnek a Beholder Kiadó által megjelentetett könyvnek kell lennie.
- ❖ Egy hatos csoportban hat különböző könyvnek kell lennie.
- ❖ Egy vásárló tetszőleges számú alkalommal vásárolhat az akcióban, akár egyszerre több hatos csoportot is.
- ❖ A megvásárolt könyvektől függetlenül mindig 60 jutalompont jár az akcióban vásárolt könyvekért.
- ❖ Az ebben az akcióban vásárolt könyvek **semmilyen** módon nem számíthatóak bele más kedvezménybe, akcióba. Tehát ezek a könyvek nem számítanak bele például a dupla ponthoz szükséges 8 könyvbe, a 3 könyves árhoz szükséges három könyvbe, és a pont levásárlásához szükséges 1000 Ft-ba!
- ❖ A következő könyvek **NEM** vásárolhatók meg ebben az akcióban: Shadowrun szabálykönyv, A nagy hajtóvadászat (2. kiadás), Az újjászületett sárkány (2. kiadás), Hódít az árnyék I-II, A török útja, Nagyrabcsüitt ellenségem, Küzdelmes hűség, Hajtóvadászat, A herceg jósnője, A jósnő hercege.

Holdfény Játék & Fantasy Bt.

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE



Kizárólagos hazai forgalmazó

E-mail: holdfeny@axelero.hu

www.holdfenyteam.hu

Nyitva tartás

H-P: 10 - 18

Szo: 9-13



MAGIC
The Gathering

THE LORD OF THE RINGS

MAGE KNIGHT
REBELLION

**Kizárólag laponkénti
árusítás széles
választékban**

**NATALONI
KARTVAI**

WARHAMMER
40,000

STAR TREK

*Legend of the
Five Rings*

BABYLON
Collectible Card Game

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

Ultra•PRO

THE STANDARD IN SAFE STORAGE

**Kártyatároló eszközök
kizárólagos hazai képviselete.**

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Kahn Evarth paklija:

Szabálylap:
A bőség zavara
Követő:
Az istenek küldötte
3 Az erős ereje
3 A gyenge ereje
3 A tisztesség
manifesztációja
3 Megtestesülés
3 Manacsapda
3 Solisar aurája
3 Manasajtolás
3 Energizáció
3 Majd legközelebb
3 Cselvetés
3 Ősi béklyó
3 Az utolsó mondasók
könyve
3 Megszakítás
3 A hatalom szava
3 A hatalom torzulása

Abbas Krisztián paklija:

Követő: Elenios követője
3 Lasaal
3 Gümőfejű Ottó
3 Chosuga
3 Kamdemu
3 Rynthus
3 Kérődző moagrin
3 Kamazunga Lopotomos
3 Nyálkacsiga
3 Spóra
3 Kutatólaboratórium
2 A fűrfang temploma
3 Manaadó csáp
3 A helytartó csápjá
3 Illúziócsáp
3 Antimágikus csáp
1 Brutális mancs

Sass Tamás győztes paklija:

Követő: Kyorg ősmágus
3 A bajnok akarata
3 Isteni érzés
3 Szürkeállomány aktivizálása
3 Transzformáció
3 A gyenge ereje
3 Majd legközelebb
3 Az erős ereje
3 Manasajtolás
3 Bűvös tavacska
3 Zangrozi módszer
3 Az utolsó mondasók könyve
3 A kockázat ára
2 Előnyös üzlet
2 Manaszonda
2 Hatalomvarázs
1 Nagyobb kívánság
1 Óriássárkány
1 Karmazsin tigris

Kiegészítő pakli:
3 Pihenő
3 Lady Olivia trükkje
3 Tudati égetés
3 Energiacsóva
3 Agybénítás
3 Manacsapda
3 A gyík lesújt
2 Minőségi csere
2 Tiltott mágia

Darabi Zoltán paklija:

3 Órjögő szilmill
3 Kémmadarak
3 Szilmill spórák
3 Szilmill fejdadás
3 könyvtár
3 Kutatólaboratórium
3 A borzalom csarnoka
3 Az élet ereje
3 Az élettenség megcsúfolása
3 A hatalom torzulása
3 Dermesztés
3 Gothag döglidérc
3 Egyesült erő
1 Molekulalaborló
1 A szerelem tornya
1 Kronopók
2 Sheran küldetése
2 A tizenegyedik

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét szeptember 21-én rendeztük, 51 amatőr és 19 profi részvételével. A szokásosan erős kontroll mellett több kombópaklit lehetett látni, és számomra külön öröm, hogy galetkikkel is be lehetett kerülni a legjobb négy közé! Igazán változatos volt a versenykörnyezet, csak a profiknál láttam *Kyorg ősmágus* paklit, avatáros, gölem, *Bűvös erdő* + óriás, kontroll, horda, galetki, pakliégető, sok kis lényes, *Egérút* + *Ősi béklyó*, *Tükörsólyom* + *Asylum átka* + *Boszorkánykirály*, sebződés + *El Miacchi* + *Az erdő bosszúja*, valamint *A bajnok akarata* + *Isteni érzés* paklikat. Az amatőrök számtalan érdekes összeállítását pedig órákig lehetne sorolni. A profiknál végül Sass Tamás diadalmaskodott, a második Kahn Evarth, a harmadik Darabi Zoltán, a negyedik pedig Abbas Krisztián lett, pakliistánkat oldalt böngészhetitek. Az amatőr kategóriában Jármái Zsolt győzött *Kyorg ősmágusra* épített éjfattyas paklijával. A második Mátó Marcell lett, *A férgék védelmezőjével*, *Gépezettel* és víziókkal megspékelt hordájával, a harmadik Pintér György *Ősi rúnás* kontrollal, a negyedik pedig Kripner Gábor *Boszorkánykirályos* galetki paklival.

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Majnik Szabolcs az első körben kapott egy *Átokmanót*, de rátett egy *Transzformáló szívet*, és agyoncsapta vele az ellenfelet.
- Fenyvesi Máté egy *Galetki szájhőssel* 124-et ütött.
- Rádi Gergely ellenfele *A tisztesség manifesztációját Esszenciakapcsolta*, így nyert.
- Bézi Balázs abszolút Fair Play játékos: egy hibás eredménybediktálás nyomán a harmadik helyet szerezte volna meg, de ő azonnal határozottan felhívta a tévedésre a figyelmünket.
- Sándor Márton ellenfele *A türelem rózsája* lapját egy játékban ötször másolta le.
- Bolyóczi Máté hét ÉP-t sebzett a *Fájdalmas búcsúval*.

A DUNGEON EGYSZÍNŰ VERSENYE

Szeptember 6-án egyszínű pakli versenyét rendeztünk a Dungeonban, 32 résztvevővel. Rendkívül változatos paklikkal játszottak a versenyzők, minden szín előfordult az asztalokon. A legnépszerűbb szín a fekete volt, pakliégetőnek vagy Leah követős hordának összerakva. Ezenkívül volt több goblin, galetki, óriás, gölem és lila *Zarknod börtönére* építő pakli. Nagyon kedveltek voltak a játékosok körében a követők és a szabálylapok, kivétel nélkül mindenki használt legalább egyet a bőséges választékból.

A győzelmet végül pontvesztés nélkül Báder Mátás szerezte meg, Leah sok kis lényes paklival, főleg *Órjögő szilmillel* őt, de *A tizenegyed-*

dik, a *Holtak serege* és a *Nagyobb életszívás* is meccseket döntött el. A lénygenerátor szerepét *Haarkon darazsai* és a *Kémmadarak* látták el. A második helyen Szinay Péter végzett, Fairlight – *Szürkeállomány, Transzformáció, Régezsét, Tudatturbó* – kombó paklival. A harmadik Sass Tamás lett, Leah paklija hasonlított a győzteséhez, de ő *Hullaférget* és nagyobb lényeket (*Lidércúr, Zombi mester, Harcos hárpia*) is használt. A negyedik helyre Szalontai Norbert futott be, *Örök harag + Kyorg ősmágus* Sheran paklijával, főbb lapjai *Teljes gyógyulás, Deja vu, Iltian, Melkon, Rovarsámán, Natharion gömb* voltak.

Mindenkit várunk a Dungeon következő versenyein – itt ragadnám meg az alkalmat, hogy felhívjam a figyelmeteket az előzetes jelentkezés lehetőségére. Az eddigi versenyeken mindig telt ház volt, és sajnos voltak, akiknek már nem jutott hely.

A DUNGEON HAGYOMÁNYOS VERSENYE

A Dungeon szokásos havi versenyét augusztus 9-én rendezte, 39 résztvevővel. Valójában ennél jóval többen, mintegy 70-en szerettek volna indulni, azonban egyelőre ekkora a hely maximális befogadókészsége. A jövőben tehát érdemes korán odamenni, illetve előre jelentkezni a versenyre, a hirdetésekben megadott telefonon vagy személyesen. Nagy örömünkre sok-sok amatőr játékos is elfjött. Rendkívül sokféle paklit láthatunk, a teljesség igénye nélkül felsorolok néhányat: *Nagyobb kívánság-Ősi manifesztáció-Szent sólyom* kombó-kontroll, sima kontroll, *Zarknod börtönére* alapozó, *Bűvös erdő* párbajokkal és óriásokkal, *Örök haragra* épülő, víziopakli, avatár, *Loidin Hap-titus* pakli(!), épületes, gnómos, horda *Támadó taktikával*, kis lények + tizenegyedik, óriáspakli.

A verseny végén ötven álltak azonos pontszámmal, a játszmaarányok és Buchholz-pontok figyelembevételével a győzelmet Vidák Norbert szerezte meg, a második Halápi Imre, a harmadik Kahn Evarth, a negyedik Szinay Péter, az ötödik pedig Joó Attila lett. Ő *Bűvös erdővel, Melákkal*, néhány óriással és sok párbajjal játszott.

Az első négy helyezett pakliját oldalt olvashatjátok.

Mindenkit várunk a versenyeken!

Abbas Krisztián, Makó Balázs

ÉRDEKESÉG A VERSENYRŐL:

- Vidák Norbert az első körben tudott nyerni Marofka Mátyás ellen: ellenfele *Örök haragja* miatt 2 varázspontot kapott, *Szürkeállomány aktivizálása + Szent sólyom + Ősi manifesztációval* ölt.
- Bolyóczki Máté 46 ÉP-ben volt.
- Rádi Gergely is az első körben győzött *A forrás érintése* és *Szürkeállomány aktivizálása* után szörnycsábított egy *Ferwagor, elementál lordot*, rakott rá egy *Különleges élvezetet*, majd a pakliját felhúzza 3 *Energiaspirállal* fejezte be a meccset. Azért ezek az első körös győzelmek inkább kivételes szerencsét, optimális húzást jelentenek, nagyon ritkán jönnek össze, és cserélés után könnyedén kivédhetőek.

Vidák Norbert győztes paklija:

Szabálylap: A bőség zava
Követő: Kyorg ősmágus

- 3 A forrás érintése
- 3 Zangrozi módszer
- 3 Hatalomvarázs
- 3 Transzformáció
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 Minőségi csere
- 3 A kockázat ára
- 3 Erőgyűjtés
- 3 Nagyobb kívánság
- 1 Közös sír
- 1 Pihenő
- 1 Negatív robbanás
- 1 Ősi manifesztáció
- 1 Szent sólyom
- 3 Az erős ereje
- 3 Majd legközelebb
- 1 A xirnoxok átka
- 3 A hatalom torzulása
- 3 Solisar aurája

Kiegészítő pakli:

- 2 Pihenő
- 2 A xirnoxok átka
- 3 Manacsapda
- 3 Utolsó mondasók könyve
- 3 Ósvillám
- 1 Ősi bélyeg
- 1 A gyógyítás fájdalom
- 2 Negatív robbanás
- 3 Megszakítás
- 3 Cselvetés
- 2 Energiaspirál

Kahn Evarth paklija:

- Szabálylap: Zarknod börtönében
- 3 Átokosztó
 - 3 Besűgás
 - 3 Az agy kifacsarása
 - 3 Örült Szajonn
 - 3 Tudatfagyasztás
 - 3 Misztikus kísülés
 - 3 Majd legközelebb
 - 3 A hatalom szava
 - 3 Bársony gyilkos
 - 3 Diána kívánsága
 - 3 A halandóság átélése
 - 3 Nagy pulzánsmágia
 - 3 Nagyobb életszívás
 - 3 A holtak serege
 - 3 Borzalom

Halápi Imre paklija:

- Szabálylap: Ősi rúna
- 2 Lánccvillám
 - 3 Bűvös tavacska
 - 3 A gyenge ereje
 - 2 Megszakítás
 - 2 Chara-din óhaja
 - 3 Az erős ereje
 - 2 Solisar aurája
 - 3 Manaszonda
 - 3 Majd legközelebb
 - 1 Kereskedelem
 - 1 A holtak serege
 - 1 A xirnoxok átka
 - 2 Örült Szajonn
 - 3 Lélekgyűjtő
 - 3 Energiacsóva
 - 3 Bestia
 - 2 A kalmárok itala
 - 2 A hatalom szava
 - 1 A majom technikája
 - 1 Élőholt póffeteg
 - 3 Tudatfagyasztás

Szinay Péter paklija:

- Szabálylap: Ősi rúna
- 2 A xirnoxok átka
 - 3 Kisebb zan
 - 3 Manatűz
 - 3 A holtak serege
 - 2 Fehér tigris
 - 3 Energizáció
 - 3 Solisar aurája
 - 3 Megszakítás
 - 3 Lélekgyűjtő
 - 2 Szent sólyom
 - 2 Gyors reflex
 - 2 Nagyobb életszívás
 - 3 Manasajtolás
 - 3 A kalmárok itala
 - 3 Élőholt póffeteg
 - 3 Manacsapda
 - 2 A gyík lesújt
 - 2 Negatív energia
 - 2 Koncentrált energia

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem, Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési Központ, Kossuth tér 5/b 3-as terem

CYBERWORLD – Budapest, V. ker. Kossuth Lajos u. 14-16 (bent az udvarban). Tel.: 317-6063

DEBRECEN – Káosszfelekvár, Vár u. 10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

DOMBOVÁR – Polgárvédelmi klub, Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

GÖDÖLLO – Petőfi Sándor Művelődési Központ, a HÉV Szabadság téri megállójával szemben.

GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.

GYŐR – Petőfi Sándor Városi Művelődési Központ, Árpád u. 44.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDEK KÁRTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB – Budapest, Baththyány u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Vartok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefű u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt

SUBWAY PUB – Budapest, Csengety utca és a Dob utca sarkán. (A Király utcai 4-6-os villamos-megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelődési Központ (Turul mozi).

A központi autóbusszállomástól 200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Virtuárius Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Vörösmarty Mihály Művelődési Ház, Kártya Klub, Kaszap István u. 6.

SZENTES – a kenyérgyár

kultúrhehelyisége, Ady E. u. 20.

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

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT – Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.

☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Ady E. u. 3.

ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

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.

ÍJVERSENYEK

OKTÉBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Hatalom korlátozás-sa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Hatalom korlátozás-sa. Tiltott még az □si rúna és minden ellenvarázslat.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

□SÖK VÁROSA

Időpont: október 25. Nevezés

9-től, kezdés 10 óra

Helyszín: Szentes.

Szabályok: □sők Városa.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Havariik József 30-512-1354.

EGY PAKLIVAL

Időpont: október 25. 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Mindenki ugyanazzal a paklival játszik. Résztelket a versenyszervezőktől lehet megtudni a megadott telefonszámon.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: 30-906-6069.

□SÖK VÁROSA

Időpont: október 25. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: □sők Városa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt 30-652-6247

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 25. 10 óra,

nevezés 9-től.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Teleki Zoltán 70-229-6672.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 26. 10 óra,

nevezés 9-től.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár 36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 26. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián tel: 30-386-3822.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 1. 10 óra.

Helyszín: Szolnok.

Szabályok: Egyszín□ verseny, ahol tiltott lap a szokásosak mellett a Morgan tanítványa.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik,

ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Pogány Levente, 20-520-0518.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 1. Nevezés

9-től, kezdés 10 óra

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

TÜLÉLK CSATÁJA

Időpont: november 8. Kezdet

10.30-tól, nevezés 10-től.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Csak TF-es lapokat lehet használni, □V-seket nem. Tiltott lapok a szokásosak..

Nevezési díj: 700 Ft. Ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az el□z□ versenyek látogatottságára, el□re is lehet nevezni a helyszínen.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap, pénzdíj. A legjobb amatőrök is díjat kapnak.

Érdeklődni lehet: 20-967-8936 Abbas Krisztián.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 8. 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 20-597-1883.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 8. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Páros és egyben

kétszín□ verseny is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 15. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 15. 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt 30-243-9649.

PÁROS VERSENY

Időpont: november 15. 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: 30-906-6069.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: november 22. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi Zsolt 30-652-6247.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 22. Nevezés 9-től, kezdés 10.

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Havariák József 30-512-1354.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: december 6. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Tiltott a szokások mellett minden varázslat, valamint az □si rúna is.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

FIGYELEM! Az általunk támogatott HKK versenyeken a következő pontozást kell alkalmazni: Győzelem 3 pont (a győzelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyekről küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bíró nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú verseny □ esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi berolást 20 □ □ lehet szerezni.

SZABÁLYOK

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

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső sztrák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

ÖSÖK VÁROSA: Csak az Ösök városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Vízión, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örjóngó szimlil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ösök Városában is megjelennek.

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

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

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



Varázspont elvételnek számít-e, ha az ellenfelem elkölti az egy varázspontot az Ördögűző pálca visszavetető hatására?

Nem. Itt a pálca képességét akadályozom meg a varázspont elköltésével.

Működik-e a Nagy Lmbó az előkészítő fázison kívül?

Igen. A lap nem írja egy szóval sem, hogy csak az előkészítőben működne, csak a jelzőt kell akkor levenni róla. A képessége folyamatosan működik, ha egy lény játékba kerül, azonnal megöli. Az életjelző és a testrészt sem nyújt ellene védelmet, hiszen újra és újra elpusztítja a lényt.

Mi történik akkor, ha egy Energizációra kijátszok egy Ellenvarázslatot és egy A gyík lesújtót is egyszerre?

A 88-as AK-ban sajnos hibásan jelent meg a válasz erre a kérdésre, mivel nem gondoltuk át alaposan. Akkor azt írtuk, hogyha először az *Ellenvarázslatot* játszom ki, akkor húzhatok *A gyík lesújtó*-t. Azonban ha jobban belegondolunk, a *gyík lesújtó* azt csinálja, hogy az ellenfél helyett én húzok, illetve kapok varázspontot. Viszont, ha egy counterrel megakadályozom a varázslatot, akkor ugye az ellenfelem sem húzna/kapna varázspontot, így *A gyík lesújtó* hatása sem léphet érvénybe, a lapok kijátszásának sorrendjétől függetlenül.

Reagálhatok-e a Diána kívánságával az ellenfelem ugyanezen lapjára?

Reagálni reagálhatok, csak nem lesz eredménye. Ugyanis a reakciók fordított sorrendben hajódnak végre. Vagyis ha én is kijátszom a *Diána kívánságát*, akkor először létrejön az enyém, majd az ellenfélé, így a lap továbbra is az ellenfélnél marad. Ugyanez a helyzet a *gyík lesújtó*-val is.

Reagálhatok-e két A gyík lesújtóval az ellenfelem Energizációjára?

Igen, de ettől még csak egyszer fogok varázspontot kapni és lapot húzni.

Mennyit fog húzni az ellenfelem, ha a Manaszaporodásomra A gyík lesújtóval reagál?

Valószínűleg semennyit, mivel a *Manaszaporodásnál* az X-et csak sikeres kijátszás után kell meghatároznom.

Működik-e a Vadmágikus zóna a büntetésre?

Igen. A *Vadmágikus zóna* a szövege szerint akkor lép érvénybe, ha használok egy sebző varázslatot, vagy hatást. A büntetés egy hatás, és ha büntetem vele az ellenfelemet, akkor használom is.

Lóhetek-e sebző varázslatot a Rubin-tos aurát hordozó lénybe?

A *Rubintos aura* azt mondja, hogy a lény nem lehet célpontja olyan varázslatnak, aminek eredményeképpen kikerülne a játékból. Ez alapján akkor lehet sebző varázslatot löni bele, ha nem hal meg tőle a lény. Ha meghalna, akkor nem célozhatom meg vele.

Használhatja-e egyből a Molekulabitorló a passzív laptól ellopott képességét?

Ha a képesség használatához nem kell passzivizálni a lapot, akkor igen. Ha pl. egy passzív tárgy képességét lopja el, amit ugye a tárgy nem tud passzívan használni, a *Molekulabitorló* ettől függetlenül lény marad, és a lények passzívan is használhatják a képességeiket.

Kompatibilis-e a Káoszkatona és a Káoszmagus jelzője?

Nem. Bár szerencsétlen módon mindkettőt káoszjelzőnek neveztük el, de ezek teljesen más csinálnak, ezért külön kell kezelni őket.

Megtiltja-e a Chara-din óbaja a hátrányból történő húzást?

Nem. Mivel nem szerepel a szövegében, hogy hátrányra nem vonatkozik, sőt benne van a „semmilyen módon” kitétel.

Mennyi jelzőt kap a Manapoid, ha van rajta egy Transzformáló szív, és használja a képességét?

Sokat. Minden megebezett lény után kap annyit, amennyi annak az ÉP-je, és minden játékos után két-két jelzőt.

Mennyiért játszom ki a Megszakítást három Büvös erdő mellett, ha eldobok neki két lapot?

Gondolom minden verbéli HKK-s rávágja, hogy nulláért. Azonban a kérdés nem ilyen egyszerű. A *Megszakításon* az szerepel, hogy az „Idézési költségét helyettesítheted”, márpedig a HKK általános szabálya, hogy a lap szövegében az idézési költség mindig az alap idézési költségre vonatkozik. Ezért is hivatkoznak bizonyos lapok (pl. *Manacsapda*, *A batalom szava*, *A batalom torzulása* stb.) a módosított idézési költségre. Mi azonban tovább csavarjuk a dolgot, és azt mondjuk, hogy a helyettesítés mindig a módosított idézési költségre vonatkozik. Tulajdonképpen így is játszottuk eddig a *Megszakításnál*, *Kisebb zannál* és a hasonló lapoknál, csak nem jelentettük ezt így ki.

Húzásnak számít-e a Nagyobb kívánság?

Nem, ez simán megcseréli a kezedet és a paklidat, nem számít húzásnak.

Kijátszhatom-e a Fájdalmas búcsút őrző mellett?

Nem, mivel a *Fájdalmas búcsú* sebez a játékoson, és ezért sebző varázslatnak számít.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. november 10.



Sajnos az augusztusi számunkba hiba csúszott (nem a feladvány készítőjétől), így a feladványt 1 varázspontból lehetetlen volt megfejteni. Talán emiatt is érkezett kevés megoldás, bár voltak olyan leleményes emberek, akik beírták, hogy nincs megfejtés. Természetesen ők a nyertesek, azonban nézzük meg, hogy mi is lett volna a megoldás 14 varázspontból.

- Kijátszom *Soranbawke*-ot. (-3 = 11 VP)
- Lejön a *Szilmill fejvadász*. (-3 = 8 VP)
- Gyártok a fejadással két galetki jelzót magamnak. (-2 = 6 VP)
- Rárokam a *Roncsoló végtagot Soranbawke*-ra. (-3 = 3 VP)
- Tükördémonnal* másolom a *Szilmill fejvadászt*. Mivel nem marad varázspontom, ezért nem is veszíthetek a démon kijátszása után. (-3 = 0 VP)
- A *forrás érintésével* csinálók varázspontot. (+4 = 4 VP)
- Passzivizálok a *Tleikan főbírárt*, lövök vele az ellenfélbe hármat. Saját magát is megöli, így visszakerül a kezembe. (-3 = 26 ÉP)
- Koncentrált energiával* lelövöm a *Hártyás dermesztőt*. Dobok az energiához egy *Gwillt* és az imént visszavett bírát. (-1 = 3 VP)
- A dermesztőből kapott komponensből kirakom a *Kürtöt*, és aktivizálok vele *Soranbawke*-ot. (-1 = 2 VP)

- A *Tükördémon* is termel nekem két galetki jelzöt. (-2 = 0 VP)
- Soranbawke*, a fejadász és a démon bemegey az őrsosztba. A két torzszülött blokkol, a galetki üti az ellent. A támadók kijelölése után beáldozom a négy galetki jelzöt, a demont és a fejadászt *Soranbawke*-nak. Így 13 lesz a sebzése, amit a *Roncsoló végtag* 26-ra dupláz. Győztem! (-26 = 0 ÉP)

Szerencsés nyerteseink: Vadai Bence Érdről és Menyhárt Péter Szekszárdról. Nyereményük egy-egy csomag Ősi Legendák. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 20 életpontod, 20 varázspontod és 20 max. életpontod, az ellenfelednek 47 életpontja, 12 varázspontja és 47 max. életpontod van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2003. november 10.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:
Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134
E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- A mágia méltósága (F)
- Pihenő (B)
- Bűbájmásolás (E)
- Élő bűbáj (E)
- A gyógyítás fájdalma (S)
- A bűvölet perce (F)
- A bűbájosság rúnája (E)
- 2 db Bűvös tavacska (F)
- Valamit valamiért (C)
- Koncentrált energia (R)
- A fény tava (R)
- A forrás érintése (R)

A PAKLID SORRENDJÉN:

- A nyugalom tengere (S)
- Kyorg központ (F)
- Feketemágia (L)
- Az istenek könnye (R)
- Tiszta fény (R)

Nincs kijátszott lapod az asztalon.

ELLENFELED SZABÁLYLAPJA:

- Zarknod börtönében (-)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Luthium (D)
- Iltian (S)
- Ősi béklyó (F)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Koncentrált energia (R)
- Leah megcsúfolása (E)

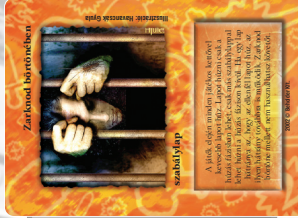
Minden lapja aktív, a lényei az őrsosztban vannak.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 47 ÉP, 12 VP, 0 SZK

Ellenfeled kijátszott lapja



Ellenfeled szabálylapja



Ellenfeled kézben levő lapjai



Ellenfeled öröszija



A paklid sorrendjében



ŐSÖK VÁROSA – VÁROSLAKÓK SZINTJE II.

Sziasztok! Ide általában be szoktam másolni az előző rész bevezetőjét, mivel a szintleírás általában egy kétrészes cikk, és így egységes, meg így kevesebbet kell vele dolgozni. Most viszont nem ezt teszem, és nem azért, mert rengeteg az időm, mindössze arról van szó, hogy a bevezető elévült, nincs már nyári bőség, nincsen strand, és nincs gőzölgő panelház sem, ráadásul ez a cikk nem is kétrészes. Az olvasgatást ezúttal tehát inkább egy jól befűtött bázikó kandallója mellett ajánlom, remélve, hogy a cikk elolvasása után a krónika nem a kandalló tűzébe, hanem egy szép könyvespolcra kerül majd. A szokásos figyelmeztetőt persze nem hagyhatom el, nem szeretném ugyanis, ha az óvatlan olvasók lelki trauma érné ennek elmaradása miatt.

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

Kezdődjék tehát a 10. szintet, a városlakók szintjét kielemező cikk második része, az épületes kalandok részletes leírásával. Némi kis nyálcsgorgatás bevezetőnek, avagy mire számíthatunk: töménytelen képességpont, császári dekrétum, időkristály, töménytelen képességpont, őskövek, drágakövek, szekérnyi arany pénz, töménytelen mennyiségű képességpont, soha nem látott varázssitalok, már látott, de annál nagyobb mennyiségű varázssitalok, szakértelem bónuszok, speciális varázstárgyak, és bíbor golyók, melyek rejtélyes felhasználási módja is kiderül majd a cikk végére. Annyit azonban elárulhatok, hogy érdemes gyűjtenetni őket, mivel rengeteg képességpontot kaphatunk értük. Persze mindezekért a jutalmakért keményen meg kell dolgoznunk: gyilkos szörnyszülöttek, veszélyes szakadékok, intrikák, pusztító hatalmú ősrög máguskirályok és egyéb nyalánkságok állnak utunkban. De lássuk csak az egészet szépen sorjában, kezdve a boltos által adott feladatokkal.

A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI

Szigorúan komolyan, csak semmi poénkodás: fontos információ! A boltban csak akkor kapunk küldetést, ha egy fordulón belül kétszer is ellátogatunk a boltoshoz.

2. küldetés: Ezt a kalandot csak akkor kapjuk meg, ha van nálunk Ödlerk fog (#389). Ilyen tárgyat jelenleg csak kétféle módon szerezhetünk. Az egyik megoldás, ha szövetségünkkel, egy Legendás Csata (LCS) során legyőzzük az Ödlerk fivéreket (#298). Egy szövetséghez csatlakozni

manapság már amúgy is remek döntés, nem csak a legendás csatákért kapott egyre szuperebb jutalmak miatt, hanem azért is, mert a felépíthető épületek is egyre használhatóbbak. Jelenleg például mindenkit lázban tart a szövetségi aréna, melyben mindig más és más, különös torzszülött csapatok ellen küzdhet meg a lelkes galetki, és szolgálai. A másik módszer lényegesen egyszerűbb, mindössze találni kell egy olyan galetkit, aki rendelkezik eme tárggyal, és VG paranccsal megvásárolni tőle. Visszatérve a küldetéshez, ha tehát leadunk egy Ödlerk fogat, cserébe egy bíbor golyót (#396) kapunk jutalmul. Ez a tárgy semmire sem jó azon kívül, hogy ha legalább négy darabot összegyűjtünk belőle, egy újabb küldetést kapunk, melynek megoldásakor, mint majd láthatjuk, igazán nagy jutalmat kapunk.

3. küldetés: Egy igazán egyszerű kis feladat, mindössze egy, a szinten amúgy is tömegesen előforduló torzszülöttet, egy márvány ladyt (#307) kell kivégeznünk. Aki olvasta a cikk előző részét, az birtokában van a lady legyőzéséhez szükséges tudásnak. Aki nem olvasta, az egy rövid ejnyebeyne után rohanjon megvásárolni az előző számot, ott mindent megtalál. Ha tehát legyőztük a ladyt, miénk is a jutalom, ami bár nem túl borsos, mégis kellemes lehet. 3 KNO, 2 HO, valamint egy 3. szintű véletlenszerű varázstárgy.

15. küldetés: Szintén egy rövid feladat, csekély jutalommal, viszont eme kaland teljesítése indít el egy olyan kül-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

detés-lavinát, melynek végén egy már-már isteni hatalmú torzszülöttel harcolva császári dekrétumot, és egyéb szuper jutalmakat zsákmányolhatunk. Ez a kezdet pedig mindössze annyi, hogy segítünk szegény boltosnak, visszaszerezni egy fontos csomagját. Ehhez mindössze egy 8-as küszöbű álcázás próba sikeres teljesítésére, valamint 5-10 sebzés elviselésére van szükség. Ez a kaland nem dobható el DK paranccsal, de erre nincs is szükség, könnyen teljesítheti mindenki. Jutalmul 1 KNO és 1 HO jár, valamint a boltos lekenyerezése, azaz mostantól jó fej lesz velünk, és ad nekünk jó kis küldetést.

16. küldetés: A boltos által adott jutalomjáték, melyet csak akkor kapunk meg, ha már teljesítettük a 15. kalandot, és van nálunk őskő. Segítségünkért cserébe a boltos bevezet minket a helyi alvilágba, összehoz egy üzletet a nagyhatalmú őskőkereskedővel, Hrangraggal. A kaland elvállalásakor mindössze annyi történik, hogy egy őskőért cserébe kapunk egy varázskövet és egy pszi követ a őskőveket gyűjtőgető szörnnyetegtől. Jár még 1 KNO és 1 HO is. Persze bennünk felébred a jól nevelt galetki lélek, és elhatározzuk, hogy meggátoljuk a további őskőkereskedelmet, jelentjük az ügyet a helytartónak. A küldetés sorozat folytatása tehát a helytartói palotánál következik.

27. küldetés: Igen nehéz kaland, melynek mindössze ötször futhatunk neki. Ha ötödszörré sem tudunk győzedelmeskedni a küldetés során ránk támadó őserőg pókkirály (#338) felett, a kaland akkor is sikeres, és akkor is jár a jutalom, azonban ez esetben le kell mondanunk a pók legyőzésekor található extra jutalomról, a méregvándor vállvédőről. De menjünk csak szépen, sorjában. Először is ahhoz, hogy a kalandot ránk bízva a boltos, minimum 20-as szintű kontaktméreg immunitásunknak kell lennie. Persze ez sok „angyalok” jelzőjű véletlenszerű varázstárgy felöltésével elég könnyedén elérhető. Ha ránk bízták a kalandot, akkor nincs más hátra, neki kell futni. Egy 17-es küszöbű egészség próba, majd egy 10-es küszöbű éberség próba megdobása után ránk is támad a főszörny, az őserőg pókkirály (#338). Róla azt kell tudni, hogy közelharcról indul ellene a harc, és magas gyorsasá-

gának hála mindig ő támad először. Végtagján, mellyel szinte mindig biztosan talál, 80-as szintű kontaktméreg foglal helyet, tehát 160% eséllyel azonnal megöl minket. Természetesen minél nagyobb a kontaktméreg immunitásunk, annál kisebb az esélye a sikerre. 25-ös immunitás esetén például már elérhető, hogy mindössze 110% esélye legyen a pókkirálynak megölésünkre. Ez így elég veszésesen hangzik, viszont tény, hogy a leleményes játékosok könnyen összegyűjtene sok kontaktméreg immunitást adó varázstárgyat, így tényleg nem lehetetlen akár a 70-es kontaktméreg immunitás szakértelem összehozása sem. Ekkor már mindössze 20% az esély a halálra, és ne feledjük, ha véletlenül meghalunk, még mindig nekifuthatunk a kalandnak négyszer. Nos, ha túléljük az első harapást, akkor már könnyű a dolgunk, akár egy kisebb lehellettel, akár végtagokkal a pók könnyedén kicsinálható. Arra vigyázzunk csak, hogy lőfegyverrel és varázslatokkal ne próbálkozzunk ellene, hasztalan lenne. Ha tehát legyőztük a szörnnyet, akkor ujjonghatunk, nem kell többször próbálkozni, és miénk a jutalom, a méregvándor vállvédő (#410), mely tárgynak nagy előnye, hogy válllapként KF-elhető, azaz valószínűleg nem kell miatta levennünk egyetlen más tárgyunkat sem, lévén nincs más tárgy, az olimpián nyerhető pszi váll-lapokon kívül, ami ezen tárgyhelyre kerülne. A méregvándor vállvédő bónuszai pedig +5 méregimmunitás, +3 kontaktméreg immunitás, valamint 3% védelem. Jutalmul kapunk még a kaland teljesítéséért 3000 aranyat, 20 KNO-t, 5 HO-t, ezenkívül kontaktméreg immunitás szakértelmünkre +2 szintet. Amennyiben ötödszöri nekifutásra sem sikerül győzedelmeskednünk a szörnnyeteg felett, úgy „csak” a jutalmat kapjuk meg, a méregvándor vállvédőről sajnos le kell mondanunk. Azt gondolom azonban, hogy aki nem tud összehozni elegendően magas kontaktméreg immunitást, annak is érdemes nekimennie ötször a kalandnak, és mind az öt alkalommal elhalálozni, mivel az ekkor kapott 20 képességpont, és a fejlődés, valamint az egyéb jutalmak megérik azt a pár tevékenységpontot és 5 méretet. Közben pedig, még 31-es kontaktméreg immunitással is van rá esélyünk, hogy mégis sikertül majd legyőznünk a pókkirályt.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Ősöreg pókkirály (#338) adatai:

Méret: kb. 40-90

Iq: 6

Mágia: 6

Ügyesség: 6

Gyorsaság: nagyon magas

10-es méretű, 99-es szintű csáprágó, 80-as kontaktméreg

Rezisztencia: 250

AZ AUKCIÓSHÁZ (#2) KÜLDETÉSEI

9. küldetés: Ezen a szinten van két kaland az aukciós házban, ami persze valójában egy kaland, csak két részre van bontva. A lényege pedig, hogy aki az első szinten szerezhető kristályamulettet (#130) elvesztette, elhasználta, vagy meg sem szerezte, az itt most beszerezhesse azt, igaz, borsos áron. Az első részben, a 9. küldetés folyamán még csak meghívást nyerhetünk az árverésre, ahol az amulett lesz a kikiáltási tárgy. Ehhez a 13-as küszöbű lopakodás próba sikeres teljesítése után mindössze 2500 aranyat kell befizetnünk, és teljes is a siker. Jutalmunk nem marad el, 1 HO. Persze ez a kaland nem dobható el, és feltétele a következő, 10. küldetésnek.

10. küldetés: Ha tehát sikerrel vettük a 9. kalandot, akkor megkaphatjuk eme feladatot az aukciós házban. Az árverés megnyerése nem könnyű feladat, ezért cselhez kell folyamodnunk, csendvarázssal intézzük el a konkurenciát. A szükséges varázslatszint: 7. Ez persze nem elég, 32-es küszöbű gyorsaság próbát is kell dobnunk, és még ha mindezeket a dolgokat sikerrel vettük, akkor is ki kell fizetnünk 8001 aranyat, 40 drágakövet és 7 mandibulát (#157) az amulettért. Ekkor viszont nem csak az amulett a miénk – amire nagy szükségünk lesz még a szint egyik kalandjában –, hanem 4 KNO és 2 HO is jár jutalmul. Persze azok, akik voltak olyan okosak, hogy nem kótyavetyéltek el a játék első szintjén szerzett kristályamulettet, azoknak ezt a két küldetést nem kell megcsinálniuk.

A MÁGUSTORONY (#3) KÜLDETÉSEI

4. küldetés: A szint igencsak bölcs mágusai úgy döntöttek, rajtunk tesztelik ki a csontolvadás nevű új varázslatot. Nosza rajta, nézzük, mit tud egy olyan torzszülött, aki ezt használja ellenünk. A szintről jól ismert lidércszellem

(#304) + 2 lidérczombi (#305) párost kell megregulálnunk, ennyi az egész. Miután közöljük sikerünket a mágusokkal, jutalmul megtanítanak nekünk egy véletlenszerűen választott kisebb varázslatot. Ezen kívül 3 KNO és 2 HO is jutalmunkat képi.

5. küldetés: Egy igazi, a régi, megszokott, normális kalandok felépítésével rendelkező küldetés. Van benne próba, harc, varázslathasználat, majd jutalom is. Először a szint új varázslatát, a gondolatolvasást kell használnunk, minimum 3-as szinten. Mivel ez egy szellemi varázslat, lehetnek rá bónuszaink, úgy, mint a manapoid fülbevaló (#294), vagy az yssuf tör (#257) által adott +1 szint. Ha nincsenek ilyen tárgyaink, és szerezni sem tudunk, akkor persze nincs más hátra, növeljünk a varázslat szintjén képességpontból, vagy döntünk le torkunkon egy adag ősmágus szárvizét (#69). Én az előbbit ajánlom, az nem kerül TVP-be, és biztos jól jön majd máshol is ez a varázslat. Na, ha ezzel megvagyunk, akkor a következő feladat a 20-as küszöbű intelligencia próba megdobása lesz. Nem jelenthet gondot, töménytelen mennyiségű, IQ-t növelő varázstárgy hever úton, útfélen, de ha máshol nem, a boltban biztosan. Persze HO pontot is költhetünk, kinek mi a szimpatikusabb. A következő, 11-es küszöbű szerencsepróbánál persze ügyis muszáj lesz HO pontot költeni, az egyetlen ami még itt segíthet, az a félévenkénti TF, ÖV és HKK találkozóon osztott Örökkévalóság smaragdja. Ez a tárgy ugyanis jelenleg az egyetlen a játékban, ami növeli az amúgy 0-ás szintű szerencse tulajdonságot. Ha tehát viseljük ezt a tárgyat, és 7-est dobnunk a próbánál (bajnoki oklevél!), akkor már csak 3 hősieség pontot kell elköltönnünk a sikerhez. Ezek után egy finom kis felderítés próba következik, 14-es küszöb, majd a kontaktus ősökkel varázslatot kell használnunk, legalább 8-as szinten. Ez nem lehet gond, ez a varázslat, ekkora szinten mindenkinek alapkövetelmény az optimális csarnokozáshoz. Már csak két harc van hátra, az első 3 db óriás rák (#218) ellen, akik nem lehetnek nagy ellenfelek, a második pedig egy feldühödött zoriád (#317) ellen, ami elég csúnya mondatszerkezetnek hangzik, de hirtelen nem tudtam mit kitalálni a „harc valami ellen” kifejezés alternatívájaként.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Tehát egy feldühödött zoriád. A zoriádot ismerjük, a cikk előző részében mindent megtudtunk róla, ez sem tud sokkal többet, azon kívül, hogy mindene kicsit nagyobb, mint a sima, mezei zoriádnak. Miután legyőztük, 500 aranyat és 10 drágakövet vehetünk át jutalmul, valamint 20 KNO és 3 HO még a jutalmunk, melyből azt hiszem a 20 KNO igencsak megéri a szenvedést.

feldühödött zoriád (#317) adatai:

Méret: 500
Erő: 20 Gyorsaság: 34
Iq: 42 Mágia: 28
Ügység: 22
20-as méretű, 26-os szintű csáprágó, 25-ös sebző méreg
Direkt kontaktus: 30 Elbájolás: 25
Mágikus ír: 50

24. küldetés: Újabb bíbor golyó szerzési lehetőség, amelyből úgy tűnik, a varázsló karakterek ezúttal kimaradnak. Persze ez még korántsem biztos, mindenesetre igencsak nehéz dolguk lesz. A 15-ös küszöbű nyomkeresés próbát még biztos sikerrel veszik, a 12-es küszöbű csapdakészítés próba sem okozhat nagyobb nehézségeket, mint ahogy a következő, 15-ös küszöbű lopakodás, majd a 13-as küszöbű dobott szerencse próba sem. Ami a gondot jelentheti, az a kaland főszörnyetege, illetve főszörnyetegei. Ez a csata pedig két öreg szívó (#308) ellen folyik. Mint tudjuk, ezek a lények teljesen immúnisak a mágia minden formájára, így egy varázsló egyetlen ilyen szörnyszülöttel is elég nehézkesen birkózik meg, nemhogy kettővel. Szerintem az egyedüli mód, ami amúgy is egyre szűkebbé válik egy varázsló számára, az lehet, ha megfelelően magas másodlagos támadást, esetünkben lehetet fejlesztünk. Jelen esetben egy olyan 100-as lehelet már elég lehet. Nem, nem hibbantam meg teljesen, gondoljunk csak bele! Manapság alig lehel valaki, aki meg lehel, az úgyis tápos, erős varázstárgyakat hord magán. Az alacsony szintű, leheletet növelő varázstárgyakat a megtalálójára már nem tudja elcsérélni sem, a legtöbb esetben a szemétként, vagy a boltosnál kötnek ki. Nagyon könnyen össze tudunk tehát szedni innen-onnan, alacsony szintű, leheletet növelő varázstárgyakat, amiket szükség esetén felülthetünk magunkra. Ezzel a módszerrel ez a kaland sem lehet nehéz, az első körben mágiaellenállás italát és lehelet italt iszunk,

aztán lehelünk, akár 1(100)-as szintű leheletünkkel, ami körülbelül pontosan nulla mennyiségű képességpont befektetést igényel. Azon leleményes galetkik, akiknek – szintén tárgybonuszokkal együtt – legalább 30-as szintű a szívósság szakértelme, még könnyebb helyzetben vannak, nekik elegendő lehet a 60-70-es szintű lehelet. Akinek van kedve más harcmódot kidolgozni a két öreg szívó ellen, rajta, a szörnyeteg adatait megtalálja a cikk előző részében. És hogy miért is ez a szenvedés? Nos, természetesen a bíbor golyóért, ami a jutalom részét képezi. Szerencsére azonban ilyen golyó több helyen is szerezhető, és mivel nekünk csak négy darabot kell gyűjtenünk, nem muszáj ezt a küldetést teljesítenünk. Persze mindenképpen megéri, és nem csak a golyó miatt, hanem a 15 KNO és 5 HO miatt is, amit még kapunk a golyó mellé.

28. küldetés: Végre! Úgy látszik, megoldódik a mágusok legnagyobb gondja, a varázspont probléma! Miután idegesen bezargatunk a mágustoronyba, miszerint hiába növesztettük ki az idézés szakértelmünket már magasabb, mint 19-es szintűre, semmit nem érünk el vele, kiderül, hogy mindenféle idézés-fejlesztő kurzusokat tartanak manapság. Ehhez persze az kell, hogy tényleg legalább 20-as szintű idézésünk legyen, e nélkül nem fogjuk megkapni ezt a küldetést. Persze ez elérhető tárgybonuszokkal is, mint például a rubin mágusbot (#261), manapoid amulet (#295), vagy Laillia talizmánja (#319) felöltésével. A mágusok klánjának tagjai külön örülhetnek, speciális klántárgyuk, az ősmágus köpenye (#322) ugyanis +2 idézés szakértelmet is ad, egyéb bónuszai mellett. Azon néhány szerencsés, aki rendelkezik a xenokutatás karkötőjével (#279), ne felejtse KF-elni, ugyanis ez a tárgy is növeli viselője idézés szakértelmét. A kaland során először szerencsénk lesz próbára téve. Ha elég szerencsések vagyunk (11-es küszöbű szerencse próba), akkor a toronyban találjuk a főmágust, aki a kurzust értékesíti. A részvételi díj 300 arany és 300 varázspont hozzájárulás a torony manaraktárába. Előbbi készpénzzel, utóbbi pedig a legalább 10-es szinten ismert manafókuszálás varázslat háromszori elmondásával történik. Ezek után már csak annyi a dolgunk, hogy a kurzuson figyeljünk, tanuljunk,

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

és gyakoroljunk. Először 10-es tanulás próba, majd 25-ös idézés próba következik. Aki nem dőlt ki, és elég szorgalmas, annak még egy 20-as tanulás, valamint a végső gyakorlat végrehajtásához kellő 35-ös küszöbű idézés próba van hátra. Ha megfeleltünk, akkor örülhetünk, a kurzus tényleg sokat ért, látványosan fejlődött idézés szakértelmünk, +5-öt kapunk ennek szintjére. Nagy kérdés, hogy megéri-e vajon ez a jutalom. Nos, aki szokta használni az idézés szakértelmet, annak természetes, hogy megcsinálja ezt a kalandot, hiszen így a későbbiekben rengeteg TVP-t tud majd spórolni vele, hogy több varázspontot kap vissza, mint eddig. Aki viszont nem szokott idézéshez folyamodni, annak lehet, hogy érdemesebb DK-zni a kalandot. Én azonban amellettt vagyok, hogy ha idézésünk mondjuk 14(20)-as szintű, és sikerrel végzünk eme feladattal, akkor a +5 idézés olyan, mintha 80 képességpontot tettünk volna eme szakértelmünkre. Senki nem tudhatja, mikor jön majd jól a nagyobb idézés, és a 80 KNO mindig is 80 KNO marad. Én tehát azt javaslom, mindenki vállalja el a feladatot, és a teljesítése előtt növelje meg idézés szakértelmét annyival, amennyivel csak tudja, hogy a +5 idézés minél több KNO elköltésének feleljen meg.

AZ AKADEMIA (#4) KÜLDETÉSEI

6. küldetés: Mint minden szinten, itt is van olyan kaland, ami valójában csak szüretelési feladat. Ez is egy ilyen, ezúttal 10 krakolich csontot kérnek tőlünk az akadémia bölcsői. Vagy vadászuk a krakolicheket, vagy vegyünk csontot más galetkiktől, mindegy, a lényeg, hogy legyen 10 csontunk. Jutalmunk sem túl különleges, de annál értelmesebb: 10 KNO.

12. küldetés: Ugye emlékszünk még rá, hogy az előző szinten kaptunk egy levelet, melyet Orhetnarnak kellett kézbesítenünk? Neeeeeem? Hát az meg hogy lehet? Csak nem az a gond, hogy azt a levelet lassan fél éve kaptuk? Vagy hogy azóta elrohadt? Remélhetőleg nem, és még mindig nálunk van a levél, ugyanis most végre megtaláltuk Orhetnart. Persze ezt a kalandot csak az kapja meg, akinél ott figyel a levél. A „kaland” során töménytelen mennyiségű torzszülött, feladat, próba, móka és kacagás

vár ránk. Oda kell adnunk a levelet a tulajdonosnak, és kész, ennyi. Kész a küldetés. Ugye milyen félelmetes egy kaland volt? Igazi hősöknek való! Nem is csoda tehát, ha jutalmul megvendégelnek minket egy hatalmas lakomával, mely +50% jóllakottságot eredményez számunkra. Emelett 4 KNO és egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgy is üti a markunkat, csápunkat, karmunkat, kinek mire van.

21. küldetés: Figyelem, ez most nem vicc! Ezt a kalandot csakis nőnemű galetkik számára ajánlja fel az akadémia! Persze ez nem is csoda, hiszen egy szépségversenyről van szó, azt kell megpróbálni megnyerni. De mit tegyen az, aki férfi? Nos, szomorkodhat, mert ő lemarad a remek mókáról, és persze a jutalomról is. Azért ne nagyon kámpicso-rodjunk el, a szint egyik másik kalandját pedig majd csakis férfiak teljesíthetik. A szépségversenyről, amiről szó van tehát, hamar kiderül, hogy csak úgy fröcsög a korrupció-tól. Fizetni kell, legalábbis ha nyerni akarunk. Először 400, majd újabb 340 aranyat. Aztán ki kell öltöznünk, mihez előbb egy 11-es küszöbű rugalmasság próbára van szükség, hogy beleférjünk legszebb ruhánkba, majd 14-es küszöbre dobott ékszerészet próba dönti el, hogy ki tudjuk-e választani legszebb ékszereinket a jeles alkalomra. A további 3500 arany befizetése már meg sem lephet minket, és miután szépségünkkel rabul ejtettünk mindenkit, egy 16-os küszöbre dobott sikeres intelligencia próba biztosíthat róla mindenkit, hogy nem csak alakunk, de agyunk is a helyén van. Nos, ezek után nincs más hátra, mint várni az eredményhirdetést, amikor is kiderül, az előkelőten százmilliomodik helyen végeztünk. Pedig mi mindent megtettünk, még a zsűri elnökét is lefizettük. Ejnye, menjünk, és legalább verjük széjjel a szemét korrump, csaló alak arcát. Ez nem lehet nehéz, főleg, hogy az akadémikust már mások is meglátogatták, nyilván többeket is becsapott. Ellenfelünk tehát, a sebzett akadémikus (#330), akiről nem sokat tudni, lévén eddig még mindig meghalt az első rá mért csapástól. Amit tudunk róla az egyedül annyi, hogy életpontja egy 1 és 130 közötti pozitív, egész szám (sejthetően nem prím). Valószínűleg nagyon gyenge ellenfél, nem hiszem, hogy félni kellene tőle. A ju-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

talom persze elmarad, de az akadémikusnál találunk 20 üvegnyi hősiesség italát, az intrikákkal teli kalandos szépségverseny során gyűjtött tapasztalatokat pedig 10 KNO jelképezi.

25. küldetés: Újabb bíbor golyó keresési akció. Talán a legegyszerűbb, mind közül. Csupán öt szakértelem próba (10-es lopás, 15-ös éberség, 12-es lopakodás, 17-es zárnyitás, 14-es felderítés), és már vehetjük is át a jutalmat, a bíbor golyót. Jár még mellé 10 KNO, valamint 4 HO.

31. küldetés: Tekerceseket kell másolni. Na, mondhatom szép kis feladat. Nem is kell hozzá más, csak jó kézügyesség (17-es ügyesség próba), és kitaró, figyelmes munka (12-es tanulás próba). El is készültünk, de még ránk bíznak egy kisebb feladatot, Opahrin ősmester itt felejtette a pecsétygyűrűjét, vissza kell vinni neki. Nem is lenne ezzel semmi gond, ha nem lopnák el útközben, mikor is sikertelenül teljesítjük a főtíren a 60-as küszöbű éberség próbát. Ekkor még sebzdődünk is egy keveset (tényleg keveset) egy apró tűszúrástól, de szerencsére semmi bajunk nem lesz a gyűrű hiányán kívül. Nincs más hátra, vissza kell vásárolnunk a gyűrűt a tolvajoktól, amire egy 18-as küszöbű meggyőzőkészség próba után kerülhet sor, 5000 aranyért. Ha van nálunk drágakő, egy pár darabot ellopnak a tárgyalás közben a leleményes tolvajok. Ez persze semmiség, a gyűrűt visszaszereztük. Sajnos a jutalom elmarad, sőt, még jól le is tolnak minket a késlekedésért. Persze a tapasztalattól nem foszthatnak meg, ami 10 KNO, 6 HO és +1 tanulás szakértelem képében jelentkezik. Megjegyzendő még, hogy aki olyan ügyes, hogy sikerrel teljesíti a 60-as éberség próbát, attól is ellopják a gyűrűt, még ha kicsit más körülmények közt is. Nem érdemes tehát magas HO beállítással nekifutni a kalandnak, inkább bukjuk el ezt a próbát, a kaland ugyanúgy sikeres lesz.

32. küldetés: Egy különös lelet feltáráshoz kell expedíciót szerveznünk, NEKÜNK! Hát hogy lehet ez? Nos úgy, hogy Opahrin ősmester emlékszik ránk az előző kalandból (tehát csak akkor kapjuk meg ezt a feladatot, ha a 31.

küldetést már teljesítettük), és úgy látszik, valami furcsaság folytán kellemes emlékek maradtak benne rólunk. Egy expedíció nem könnyű multság, a vezetőjének jó vezetőkészség szakértelme kell, hogy legyen, amit ez esetben az adott szakértelemre dobott, 14-es küszöbű próba tesz próbára. Fizetni kell persze alkalmazottakat, ezúttal öt derék legényt, akik bérként fejenként 1000 aranyat kérnek előre, és ugyanennyit a sikeres feladat után. Most tehát 5000 aranyat kell nekik kiperkálnunk. Útközben borzalmas csapdák lesnek ránk, így 80-100 életpontnyit sérülünk, amit persze azonnal be is gyógyíthatunk. Az első igazi ellenfél egy tomboló mameluk (#302) lesz, akit mindenki ismer, nem lehet gond, vagy ha mégis, hát elolvassuk újra cikkünk előző részét... A csapat tagjai elkezdenek lázadni, nem árt lenyugosztani őket, ami nem is lehet gond egy jó vezetőnek (vezetőkészség próba 15-ös küszöbre). Közel vagyunk a lelethez, még egy kis felderítés (15-ös küszöbű felderítés próba), és meg is van a célhely. Sajnos egy öreg szívó (#308) lakik erre, akit le kell győznünk. Pár perce olvashattátok, hogy kell elbánni kettő öreg szívóval, így tehát ez az egy nem okozhat tényleges fennakadást. Miután lenyomtuk az ellent, 25-ös szintű régészeti próba után meg is van a lelet, lehet hazaindulni. Még ki kell fizetni a munkások hátralevő bérét, 5000 aranyat, valamint amilyen jó fejek vagyunk, még néhány drágakövet is a kezükbe nyomunk. Ne aggódjunk, a munkások nem fognak lázadni, ha nem kapják meg a pénzüket, így legoptimálisabb mindössze 5000 arannyal felszerelve a kalandnak indulni, ami az elején kell, itt, a kaland végén már csak annyit adunk a munkásoknak, amennyi pénzünk maradt (de maximum 5000 aranyat). Opahrin ezúttal elégedett, egy 4. szintű véletlenszerű varázstárgyat ad jutalmul, és persze a jutalom része a 25 KNO és 10 HO is.

Ezennel vége a második résznek is, aki úgy érzi, hogy még nem veséztem ki mindent, az jól érzi. A cikk a következő Krónikában folytatódik a palota, a psi iskola, a templom és a remetelak küldetéseinek leírásával.

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA - TORZSZÜLÖTTÉK I.

A mostani számunkban egy igazi kincset közlünk. Egy listát a Teron Hegy torzszülöttjeiről. No, ilyen, vagy majdnem teljes ilyen már található a neten. De ezen a listán minden torzszülött pontos harci ereje, táplálék típusa, dobott kincsei, illetve azok esélyei is fel vannak tüntetve! Reméljük ez hasznos referencia lesz minden játékos számára. Fontos figyelmeztetés: ezek az adatok bármikor, figyelmeztetés nélkül változhatnak, úgyhogy az életedet azért ne bízd rá. :)

Sorsz.	Név	Lakószint	HE/pszí	étkezés	kincs
1	mikropoid	1	27	zöl, mic	
2	hártás lemúr	1	24	zöl, tej	lemúr hártya (#161)
3	földementál	?*	?		
4	johhtkul	1	47	puh, kőc	
5	tűzfereg	1	31	pir, mic	
6	barlangi pók	1	31	rov	
7	óriáscsótány	1	30	rov, tej	
8	zöld nyálka	1	35	puh	
9	sziközög	1	31	kőc, pir	
10	mélyégi gnóm	1	35	mág, zöl	kés (#5)
11	vámpirdenevér	1	37	mic, mág	
12	nohnetár	1	36	rov, puh	nohnetár gumó (#212)
13	koreni sün	1	33	tej, kőc	
14	polipfej	1	30	puh, mág	
15	kétféjú patkány	1	34	mic, pir	
16	womath	1	31	tej	
17	márvány atka	1	32	rov, zöl	
18	árnymanó suhanc	2	52	puh	fogazott tör (#6)
19	protolisk lárvá	2	63	puh, tej, rov	
20	goblin kobra	2	65	mág, zöl	
21	sahran rák	2	53	rov, zöl	
22	jégmedúza	2	58	kőc	nordkristály (#146)
23	orgling szolgál	2	54	mic	
24	tehemót	2	62	kőc, pir	
25	szárnyas bolhedor	2	59	tej, mic	bolhedor szárny (#15)
26	púpos molad	2	62		molad púp (#16)
27	fortelemfereg	2	48	zöl, puh	
28	elemi rin	2	76	mág	
29	zombi+	2	58		
30	fehér amóba	2	28	puh, pir	
31	hájás worpel	2	53	mág, pir, tej	
32	albínó pók	2	53	rov, mic	
33	katapulter	2	66	kőc	kerek kő (#11)
34	elektron	3	102	mág	elektronit (#141)
35	molitár	3	86	kőc, tej, zöl	molitár haj (#165)
36	harci törpe	3	84	kőc	harci fejseje (#12), törpe pikkelvért (#4)
37	kisebb agyszívó	3	89	mág, puh	
38	fekete hólyag	3	95	puh, zöl	
39	óriás skorpió	3	93	pir, rov	
40	tűzgyík	3	85	pir, tej	pirgamit (#152)
41	agglomerátor	3	87	puh, mic	
42	orgling kutya	3	80	mic	
43	máhomohi	3	87	zöl, tej	
44	sáskaharcos	3	95	rov, mic	mandibula (#157)
45	kyeni vadász	3	105	puh, pir	
46	húsevő növény	3	114	rov, veg	húsevő bibe (#151)
47	renegát mágustanonc	3	102	mág	
48	dló cseppfő	3	90	kőc	sziklarepsz (#13)
49	kőzúzó	3	96	zöl, kőc	
50	morfinder telep	-	-		
51	dohu fereg	-	-		
52	bohócmolad	-	-		
53	asztrálfereg	3	PT: 4	PE: 4	
54	pyrk vipera	3	PT: 5	PE: 6	
55	tudatfaló	3	PT: 7	PE: 3	asztrálesszencia (#154)
56	vörös mősze	4	PT: 7	PE: 6	
57	meditátor	4	PT: 7	PE: 7	
58	pszildát harcos	4	PT: 8	PE: 5	
59	pszildó	5	PT:10	PE: 8	
60	szürke mősze	5	PT: 8	PE: 8	
61	asztrális polip	5	PT: 8	PE: 9	asztrálesszencia (#154)
62	pszildát kutató	6	PT:12	PE:12	
63	asztrálpók	6	PT:10	PE:14	asztrálesszencia (#154)
64	pszi entitás	6	PT:14	PE:10	25% asztrálgöngy (#233) arany (#1)
65	csápmester	1*	11		
66	elmanakh	1*	28		
67	barlangi troll	4	136		
68	csontváz harcos+	4	119	kőc	rozsdás kard (#131), törpe pikkelvért (#4)
69	quwarg katona	4	134	rov, mic	
70	nekropoid	4	112	zöl, mic	
71	árnykémester	4	121	mág, zöl	
72	tűzszalamandra	4	127	pir, mic	pirgamit (#152)
73	warnók	4	121	kőc, tej	
74	zöld ekinda	4	147	rov, puh	ekinda haj (#147)
75	ichinedar	4	101	mág, puh	
76	nedonkuta	4	89	tej	
77	rovársámán	4	133	mág, rov	drágakő (#2)
78	sötét xirnox	4	113	pir, puh	
79	méregfereg	4	89	zöl	
80	zombi mester+	4	146		
81	kronorerém	4	102	kőc	
82	arhomad varangy	4	156	pir, tej	
83	sötét elf harcos	5	135	puh, tej	ében nyílpuska (#133), ében tündekard (#132), ében láncing (#134)
84	orgling disznó	5	140	mic	
85	lédércsláng	5	165	pir	
86	kék-vörös atya	5	172	kőc	
87	kék testvér	5*	107		
88	vörös testvér	5*	107		
89	óriáspók	5	162	rov	
90	quwarg harcos	5	184	rov, mic	
91	káoszmagus	5	175	mág, zöl	
92	manapoid	5	188	zöl, mág	barna manakő (#149)
93	gonosz banya	5	196	zöl	10% maszok (#1090), 14% díszes köpeny (#1138), 8% bajnokok itala (#62)
94	vérfarkas	5	140	pir	
95	kék ekinda	5	163	rov, puh	ekinda haj (#147)
96	tűskék hólyag	5	174	puh, tej	
97	szárazföldi uborka	5	153	kőc	
98	elektromancer	5	180	mág, pir	
99	csúf gusztyustalanság	5	175	puh, tej	
100	nagyobb elementál fatty	5	171	mic, kőc	
101	orgling sámán	6	201	mic	üvegszimbólum (#138)
102	kis orgling sámán	3*	114		üvegszimbólum (#138)
103	szörös vikunya	2*	77		
104	?	?	?		
105	?	?	?		
106	talriai behemót	?	531		
107	taalru herceg	?	557	mic, zöl	
108	kos rend szerzetese	2*	90		
109	adós	3*	134		paritya (#10)
110	göthös yeti	3*	97		yeti csont (#160)
111	szörös telmok	3*	92		
112	árnyeklény	3*	88		
113	kötőrl fatty	5*	131		
114	dopleganger	6*	151		
115	harci mutáns	6*	210		
116	zafir entitás	5	PT: 9	PE: 9	asztrálesszencia (#154)

ŐSÖK VÁROSA

117	ember	3*	79	parittyá (#10), kőbalta (#18), bőrpáncél (#9)				
118	galetki bárd	5*	143					
119	orgling bányász	4*	119					
120	bandita	6*	174	dobótör (#159)				
121	voharai szellem +	6	198					
122	tenészmanifesztáció	6	PT:26 PE: 7					
123	óriás patkány	1*	10					
124	páncélos tetű	1*	11					
125	fekete gyík	1*	11					
126	denevér	1*	11					
127	galetki szájhős	1*	44					
128	csótánykirálynő	3*	106					
129	vérszívó arloth	4*	160					
130	testőr	4*	131					
131	vérszívó denevér	4*	64					
132	óriás denevér	4*	117					
133	mélysgé ent	6	198	zöl, tej				
134	görénytekncőc	6	213	puh, tej				
135	monozoid	8	359	puh, tej, mic				
136	onlion	1*	41					
137	vernon teknős	1*	38					
138	boltos	5*	239					
139	Maigner Lopotomos	2*	97					
140	zombi herceg +	6	174					
141	elementál fatty	3*	104					
142	sötét elf nekromanta	5*	154					
143	lélekrabló	5	PT:10 PE: 9					
144	fekete özvegy	6	248	rov				
145	mutulátor kölyök	6	218	zöl, puh				
146	káoszkiégő	6	260	mág	káoszkiégő pikkely (#230)			
147	savelementál	6	270					
148	gnóm útonálló	6	158	mág, puh				
149	törpe útonálló	6*	135		törpe balta (#224), törpe pikkelyért (#4)			
150	troll útonálló	6*	223		pikkelypáncél (#223)			
151	ratifikátor	6	249	pir, kőe	20% ratifikátor agy (#236)			
152	tűzszentváz +	5*	202		a tűz fogzott kardja (#22468)			
153	tycharonid	6	250	mág, mic	smaragd esszencia (#229)			
154	pusztító szójer	6	245	rov, kőe	szójer csáprágó (#231)			
155	gázelementál	6	273	pir				
156	halál sekrestyése	6	182	zöl, tej				
157	orgling melák	6	232	mic				
158	asztrális behemót	7	PT:17 PE:17					
159	leviathán fatty	7	PT:10 PE:24				25%	asztrálgöngy (#233)
160	kigyópók	8	392	rov, zöl				
161	óriás élő cseppkő	5*	205					sziklarepez (#13), 12% cseppkő gyűrű (#234)
162	elit törpe harcos	8*	317					törp szerkeze (#235), törpe pikkelyért (#4)
163	vasgólem	?	1308					
164	sziklaóriás	7	311	kőe				
165	topázcsap	7	PT:17 PE:16					
166	elmezűző	7	PT:19 PE:14					
167	galetki tolvaj	6*	267					
168	galetki bűnöző	6*	251					gázlehellet itala (#57), védelem itala (#59)
169	Eternogh szemé	7*	374					
170	galetki katona	7*	286					
171	zombi nagymester +	7	298					
172	orgling kölyök	6*	112					
173	halál apostola	7	247	zöl, tej				
174	mutáns szójer	7	299	rov, kőe	szójer csáprágó (#231)			
175	bundás yeti	7	302	kőe, mic	yeti csont (#160)			
176	arachnid sámán	7	296	rov, tej				
177	zafir kaletrich	7	272	mág, pir				
178	lávaelementál	7	317					
179	szélfivér	7	237	puh	a légzés hosszú ija (#27822)			
180	Thargodan vadász	6*	224					
181	Yarmaitör	6*	297					
182	móleg	6*	289					
183	gőzpolip	7*	214					
184	Yssuf	7*	225					kemény bőrpáncél (#3), 16% Yssuf türe (#257)
185	maug entitás	7*	313					
186	csontmester	7*	294					
187	triklopsz	7*	278					
188	Qwert	8*	442					
189	sziklaóriás sámán	7*	353					50% mintrogi erősv (#262)
190	nyálkapók	7*	422					

jelölések:

+: élőholt, *: nem vadászható

?: változó, vagy nem publikus adat

lakószint: ahol először VD-zhető, vagy ahol először előfordul kalandban. Legadás lényeknél ez a születésük szintje, de a legadás lények persze nincsenek szinthez kötve, akárhol felbukkanhatnak...

FOLYTATJUK

JÁTÉK

E havi kérdésünk a Legendás csatákhoz kapcsolódik, melyre a helyes választ november 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között **1-1 db Abarrun karkötőjét, Dorka amulettjét és Ödlerk nyakörvét** sorsolunk ki. A jelenleg még a Legendás torzszülöttek által birtokolt nagyhatalmú ereikét az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, LCS subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig: **Hány különböző Legendás Tárgyat rejteget összesen az első négy Legendás lény, melyekkel a galetkik az első 3 Legendás Csata során futhatnak össze?**
Sorold fel ezeket a tárgyakat.

A Krónika egyik korábbi száma nagy segítséget nyújthat a megfejtésben.

ŐSÖK VÁROSA

Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat
4. rész

9. HARC MINDENKI ELLEN

– Hé, te lány! Sehová nem mégy, amíg össze nem mértük erőnket! – Egy fiatal férfi lépett elő a központi csarnok egyik félreeső járatából. Engedelmesen felzárkózott mögéje a rikító göncökben pózoló árnyék mestere. – Árulónak nevezlek klánjelvényed alapján, s mint ilyet, keményen rendre kell utasítsalak! – Hatalmas, ámde átetsző koponyájában látható agytekervényei elborzasztották a törekeny leányt. Nem félelem volt ez, inkább valami hidegség, ami végigszaladt a testén. Sosem küzdött még galetkivel. Tűkardjáért nyúlt, és védekező pózba helyezkedett, amikor váratlanul egy másik alak is kibontakozott az árnyakból.

– Remélem, hagysz belőle valamit nekem is, Kodó! – A szőke, kék szemű, kajla fülű férfi balját a vicsorgó warnők nyakörvén tartotta. Gennieh, ha ismerte volna a klánjelvényeket, láthatta volna, hogy mindketten tanári titulust érdemeltek ki máris a tudósok klánjában. – Ha végeztél, én is begyűjtenék egy skalpot, engedelmeddel. – Mindketten jót vihogtak ezen.

– Rendben, Kardim, igyekezni fogok a kicsikével, aztán jöhet a mulatság. . .

– Kicsit sok a szöveg, srácnok! – Gennieh meglepődött a saját ajkain hirtelen előbukkanó szavak hallatán. Ősztónósen mérte fel a távolságot, ami elválasztotta ellenfelétől. A Kodónak szólított férfi

öntelten nyugtatta csápjait az övére aggatott kardokon. Nem tett támadó mozdulatot, de megérezhette a lányban gyülemelő erőt, mert elkomorodott, és teste ugrásra készen megfeszült. Ekkor a poráron tartott warnők felmordult. Mintha jeladás lett volna, Gondol-Kodó követheletlen sebességgel varázsolta elő fegyvereit. Am nem emelte azokat sújtásra. Rövid, rogyasztott lépésekkel futni kezdett a lány felé, miközben fejét a lehelet kilövésére oly jellemző módon előre nyújtotta. Mikor már csak két lépés választotta el őket egymástól, becsapódott az árnyék mester *tűzgolyója*. Gennieh felsikított, és kitért oldalra. Érezte, hogy a felhúzott *tűzpajsz* minden energiájára szükség volt, hogy a varázslat csak csekély kárt okozzon... aztán rázuhandt a jéglehelet. Az ellentétes elemek robajban rontottak egymásnak. A lány kigurult harci távolságból, ugyan a harc távolságot, mégis szinte jégcsappá fagyott mindene. Eközben megsavarta orrát a tudós penetráns bűze, s alig tudott megálljt parancsolni a feltörő rosszullétnek.

Nehézkesen kecmertett talpra, és a férfi máris utána lépett, hogy a következő jégcsapással pontot tegyen a küzdelem végére. Gennieh félig térdén, négykézláb, félig kúszva próbált kitérni, miközben várta az elkerülhetetlen végzetét. Am a jégcsóva nem csapódott be ismét.

– Játsszunk kicsit, kislány... Állj fel! Légy férfi... Őő... izé, légy nő! – A görbeka, és a fogazott penge szédítő szélmalomkavargásba kezdett a férfi körül. Az árnyék mester ismét belefogott a varázsígék kántálásába.

Gennieh feltápáskodott. Fogai összekocantak, szemöldökén dőrfoltok ültek. Ahogy nehézkesen elfoglalta a védekező állást, szemé minduntalan megállapodott a férfi agytekervényein. Aztán tekintete elhomályosult, és gyomra környékén a jól ismert nyomás iszonyatos göccá sűrűsödött. Még eljutott a tudatáig az útjára indított tűzgolyó látványa, aztán átvette az irányítást az Erő. Természetes regenerálódása megtízszereződött! Jégszakított sebei villanásnyi idő alatt zártak össze. A becsapódó tűz ártalmatlanul ölelte körül a lányt, aki őrvongó fúriaként robbant elő a lángok közül. Az első két csapást még hárította a férfi, ríposztonni azonban nem volt lehetősége. A villámgyors harmadik szúrás célba ért, és átjárta a hártavékony koponyacsontot. Gondol-Kodó rongybabaként omlott össze. Az árnyék mester elszalasztotta a pillanat adta menekülési lehetőséget, és meredten bámulta gazdáját, majd a felé sikló lányt. Aztán átszúrt torokkal rogyott a földre.

– Pusztulj, átkozott boszorkány! – üvöltötte a másik galetki, és szabadon engedte az őrvongó warnőket. A földről elvetődő félmázsás torzszülött elől minden épeszű harcos kitért volna. Gennieh azonban sziklává dermedve várta be a becsapódást. Csak egy mikronnyit mozdított a tűkardon, és győzelmes vigyor terült szét arcán, mikor a szörny felszúrta magát azon. Az élettelen test elsodorta a



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

lányt, és végvonaglásával kicsavarta kezéből a fegyvert. Ahogy az lerúgta magáról a dögöt, már csak arra volt ideje, hogy félrehenger-gőzön a ráömlő savcsóva elől. Felső ruházata így is azonnal semmivé mállott. A lendületet kihasználva továbbgurult, mit sem törődve a testébe maró fájdalommal. Sebei varázslatos sebességgel szűntek meg létezni, mire jó futamodásnyi távolságra felpattant a földről. Ekkor elemi erővel csapódott tarkójába a villámnyaláb, ami szinte letaglózta. Az elektromos sokktól remegő térddel fordult támadója felé. Már korántsem az a fölüenyés magabiztosság áradt a szöke fiú tekintetéből, mint az imént. S bár mindhárom végtagjában veszedelmes fegyvereket forgatott, lépésről lépésre elfordította fejét a fegyvertelen, csenevész lányról, és a vértócsában vonagló társa felé pislantott. Mikor elérte a közelharcához szükséges távolságot, és támadóállást vett fel, végképp elbizonytalanodott. A lány láthatóan sértetlenül állt előtte. Vesztésnek látszott az ökölbe szorított, védekezőn felemelt aprócska kezeivel, a szemében égő nem evilági tűz láttán azonban Elmen Kardim ereiben jegessé fagyott a vér.

– Egyezünk ki egy döntetlenben... – hebegte, és leengedte fegyverit. Aztán válaszra sem várva társához rohant. Még pislikolt benne az élet. A férfi gyorsan leakasztotta övéről az ott csüngő aprócska üvegcsék egyikét, és a haldokló ajkához illesztette azt. A varázssital lassan elkezdett dolgozni annak szervezetében, és sebei összehúzódtak.

Pár perccel később Gondol-Kodó kinyitotta szemeit, és lassan felkelt fektéből. Végignézett a csatatéren, és kérdőn pislogott társára.

– Nos, Kodó, ezt a lányt be kéne hívni a Szövetségbe. Pillanatok alatt szarrá vert minket, és meg se kottyant volna neki még vagy hat harcos egyszerre. Meg kéne tudni, hogy ki is ez pontosan. Azt hiszem felhajtok egy-két ismerős tolvajt, hogy információt gyűjt-sünk róla...

Gereben ennek a kis közjátéknak már nem volt tanúja. Izgatotan rohant végig a titkos folyosókon, hogy személyesen tegyen jelentést a Nagyasszonynak.

10. FELSŐBB AKARAT

– Nagyuram... – Nem tartotta szükségesnek, hogy a halandók által átláthatatlan álcáját feloldja az uralkodó előtt fejtajtva. A Császár nem egyszerű halandó.

– Az általunk rád bízott feladat egyszerű, mégis nagy figyelmet, és pontosságot kíván – közölte a Száj szenttelen hangon. – Velünk jössz a Teron hegy szolgaszintjére. Hivatalos, diplomáciai látogatást teszek ott, az egyik klánnál. Mindössze egy milgandfényei időt töltünk odalenn. Ezalatt előkerítesz egy fiatal lányt, és egyetlen karcolás nélkül elélni állítod. A lányt Gennieh-nek hívják, és az imént avatták tolvajjá. Csak 14 éves, de légy óvatos! Olyan erő munkál benne, amelyet nem lehet előre kiszámítani.

A Császár orgyilkosa körül ekkor az asztrális térben kavargóni látszottak az indulatok.

– De igen, Végrehajtó, megbizunk benned. Ha ez nem így lenne, már a Felsőzinen vadászgatnád a thargodan fattyakat. Tudásod tisz-

telere méltó, és elegendő ehhez a küldetéshez. Szavainknak súlya van azonban, eszerint cselekedj hát! Menj, és készülj fel!

Pár perc múlva, miután a láthatatlan jelenés nyomasztó sziluettje elhagyta a helyiséget, egy vén férfi lépett be, kíséroeinek gyűrűjében. A Császár elérkezettnek látta az időt, hogy tisztelete jeléül sa-ját hangján szólaljon meg. A barlangterem fűlsértő dőrejjé sokszorozta reszelős suttogását.

– Nos, Magiszter Dominum, mire jutottatok?

– Nagyuram, az Esszenciát – feltételezéseink szerint – egy várandós asszony méhébe ültették be, 14 évvel ezelőtt. A katalizátort, melyben azelőtt az Esszenciát tároltuk, és ami lehetővé tette a tanulmányozását, akkor, ott, a Jegrion hegyben megtaláltuk, ám üresen. A technológia, amellyel az eljárást elvégezték, nem teljesen tisztázott, de egyházunk nagyjai szerint, létezik egy szentségtelen, tiltott szertartás, mely rituálé mindezt lehetővé teszi. Sok lélekesszencia szökött el ennek a rítusnak során, ez biztos... – A hajlott hátú galetki kis színetet tartott. Erőtlén mozdulatokkal elhessegette a feléje nyúló segítő kezeket, és kihúzta magát hordszékén. – A megszületett csecsemő lelket a szentségtelen matéria átjárja, és energiát sugároz néki, váratlan, kiszámíthatatlan pillanatokban. Ez kihat a gyermek jellemére, hangulataira, de ami a legfontosabb: kihat természetesen harci képességeire... S, Nagyuram, a Káoszesszencia, jelenlegi tudásunk szerint, sajnos, nem nyerhető vissza, s ha megkísérelnénk, az az alany pusztulásához vezetne. Ez a kisebbik baj...

– Folytasd!

– A nagyobbik baj az, hogy az alany halálával az Esszencia elszabadul. Irányítás, és kontroll nélkül pedig pusztítóbb fegyver bármilyen eddig létezőnél, bármilyen mesterséges vagy természetes, mágikus, vagy mechanikus fegyvernél, bármilyen katasztrófánál. Ha az alany meghal, a Hegy elpusztul, nagyuram.



Kalandok Földje

ORKBARLANG (10000)

Belépés:

Költség:	10 energia
Min. szint:	1
Max szint:	11
Feltétel:	nincs
Frissülés:	30 perc

Neves szörny: **Repedtfg**

Gyakori kincse: ork talizmán (+3 erő, +2 védekezés)
Ritka kincse: Repedtfg talizmánja (+4 erő, +4 védekezés)

SZIKLAPÁRKÁNY (10001)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	1
Max szint:	11
Feltétel:	Mászás (1)
Frissülés:	30 perc

Neves szörny: **Tollcsőr**

Gyakori kincse: királysas nyaklánc (+3 szerencse, +2 védekezés)
Ritka kincse: Tollcsőr nyaklánc (+4 szerencse, +4 védekezés)

KRIPTA (10002)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	1
Max szint:	11
Feltétel:	nincs
Frissülés:	30 perc

Neves szörny: **Xeoth**

Gyakori kincse: Xeoth lábszárcsontja (1d10+12 ütőfegyver, -3 támadás)
Ritka kincse: Xeoth koponyája (50 töltetes pálcá. Rangszor 15 sebzés de max. 240)

HASADÉK (10003)

Belépés:

Költség:	20 energia
Min. szint:	2
Max szint:	12
Feltétel:	Mászás (3)
Frissülés:	50 perc

Neves szörny: **Torgan**

Gyakori kincse: lidércgyűrű (+2 védekezés, +1 mágia immunitás, +15 Max ÉP)
Ritka kincse: Torgan gyűrűje (+4 védekezés, +2 mágia immunitás, +15 Max. ÉP)

RABLÓTANYA (10004)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	2
Max szint:	15
Feltétel:	nincs
Frissülés:	40 perc

Neves szörny: **Félszemű Rogar**

Gyakori kincse: Sárga gyógyital
Ritka kincse: Rogar karkötője (+4 védekezés, +4 ügyesség)

QUWARG BOLY (10005)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	1
Max szint:	10
Feltétel:	nincs
Frissülés:	40 perc

Neves szörny: **Crxitlix**

Gyakori kincse: Sárga manaital
Ritka kincse: Crxitlix pajzsa (+4 védekezés, +2 ÉP regenerálás, +2 VP regenerálás)

MINOTAURUSZ BARLANG (10006)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	3
Max szint:	17
Feltétel:	nincs
Frissülés:	60 perc

Neves szörny: **Bikafej**

Gyakori kincse: díszes csatabárd (1d8+4, vágófegyver, +3 támadás)
Ritka kincse: Bikafej csatabárdja (1d10+6, vágófegyver, +5 támadás)

QUWARG IKERBOLY (10007)

Belépés:

Költség:	15 energia
Min. szint:	5
Max szint:	20
Feltétel:	nincs
Frissülés:	60 perc

Neves szörny: Anthixlichen

Gyakori kincse: A királynő páncélja (+8 védekezés, +8 egészség)
Ritka kincse: Anthixlichen páncélja (+14 védekezés, +10 egészség, +6 erő)

OGRELAK (10008)

Belépés:
Költség: 15 energia
Min. szint: 6
Max szint: 22
Feltétel: nincs
Frissülés: 70 perc

Neves szörny: Mészáros

Gyakori kincse: ogre fülkarika (+3 erő, +3 egészség, +15 Max. ÉP)
Ritka kincse: Mészáros fülkarikája (+5 erő, +6 egészség, +30 Max. ÉP)

SÁSKAVÁR (10009)

Belépés:
Költség: 10 energia
Min. szint: 1
Max szint: 11
Feltétel: nincs
Frissülés: 40 perc

Neves szörny: Mandibla

Gyakori kincse: sáskapenge (4d4+3, vágófegyver)
Ritka kincse: Mandibla pengéje (3d4+5, vágófegyver, +3 védekezés, +3 támadás)

KROKAUN KÉPZŐDMÉNY (10010)

Belépés:
Költség: 15 energia
Min. szint: 3
Max szint: 15
Feltétel: nincs
Frissülés: 50 perc

Neves szörny: Oglauth

Gyakori kincse: krokaun öv (+2 ügyesség, +2 ÉP regenerálás)

Ritka kincse: Oglauth öve (+2 védekezés, +1 egészség, +2 ÉP regenerálás, +1 úszás, +1 szívósság)

RAPTIL ERŐD (10011)

Belépés:
Költség: 20 energia
Min. szint: 7
Max szint: 23
Feltétel: nincs
Frissülés: 60 perc

Neves szörny: Goughan

Gyakori kincse: a szellemkirály gyűrűje (+2 VP regenerálás, +2 tűzimmunitás)
Ritka kincse: Goughan gyűrűje (+2 VP regenerálás, +5 IQ, +2 mágia, +1 meditáció)

SZAUN REJTEKHELY (10012)

Belépés:
Költség: 20 energia
Min. szint: 2
Max szint: 11
Feltétel: nincs
Frissülés: 40 perc

Neves szörny: Fürgékész

Gyakori kincse: szaun serleg
Ritka kincse: Fürgékész kesztyűje (+3 ügyesség, +3 védekezés, +2 támadás)

ELKALID SZENTÉLY (10013)

Belépés:
Költség: 15 energia
Min. szint: 5
Max szint: 17
Feltétel: nincs
Frissülés: 40 perc

Neves szörny: Ehal kalida

Gyakori kincse: elkalid szarv (1d8+7, szűrőfegyver, +3 támadás)

Ritka kincse: Ehal kalida szarva (1d8+10, szűrőfegyver, +6 támadás)

KISEBB TENGERI BARLANG (10014)

Belépés:
Költség: energia
Min. szint: 2
Max szint: 12
Feltétel: nincs
Frissülés: 50 perc

Neves szörny: Pikkelyord

Gyakori kincse: Mogh gyűrűje (+10 erő, +2 védekezés)
Ritka kincse: Gilron gyűrűje (+25 Max ÉP, +3 minden tulajdonságra),

JÉGBARLANG (10015)

Belépés:
Költség: 15 energia
Min. szint: 8
Max szint: 29
Feltétel: nincs
Frissülés: 70 perc

Neves szörny: Grimok a jégkirály

Gyakori kincse: jéglánc (+2 jégimmunitás, +2 minden tulajdonságra, +5 védekezés)
Ritka kincse: jégsisak (+10 jégimmunitás, +4 ÉP regenerálódás, +10 védekezés)
varázsgyöngy
bűvös zafír

FEKETE ERŐD (10016)

Belépés:
Költség: 15 energia
Min. szint: 8
Max szint: 30
Feltétel: nincs
Frissülés: 80 perc

Neves szörny: Lasvator a Keresztapa

Gyakori kincse: varázsgyöngy

Nem gyakori kincs: kék kristály (+10 kritikus ütés, 5 töltet)
zöld kristály (+10 tüskésbőr, 5 töltet)
Ritka kincs: bűvös zafir
mágikus rubin

SASFÉSZEK (10017)

Belépés:

Költség: 15 energia
Min. szint: 8
Max szint: 30
Feltétel: Mászás (10)
Frissülés: 80 perc

Neves szörny: **Arwuin**

Gyakori kincs: hosszú sastoll (+15 ÉP)
Nem gyakori kincs: tollas gyűrű (+15 ügyesség, +5 védekezés)
Ritka kincs: sasgyűrű (+20 szerencse, +25 Max ÉP, +8 védekezés)
Artifact: Arwuin gyűrűje (+25 szerencse, +40 Max ÉP, +12 védekezés)
Csak egy lehet belőle a játékban, jelenleg Super Magix birtokolja

MÁGIKUS HASADÉK (10018)

Belépés:

Költség: 20 energia
Min. szint: 10
Max szint: 33
Feltétel: nincs
Frissülés: 80 perc

Neves szörny: **Dim**

Gyakori kincs: dimion aranygyűrű (+4 védekezés)
Nem gyakori kincs: dimion fülbevaló (+3 védekezés, +5 tüskés bőr)
Ritka kincs: dimion pajzs (+10 védekezés, +20 minden tulajdonságra)
Artifact: Dim pajzsa (+14 védekezés, +25 minden tulajdonságra)
Csak egy lehet belőle a játékban, jelenleg nincs senkinél

DÉMONFÉSZEK (10019)

Belépés:

Költség: 20 energia
Min. szint: 10
Max szint: 31
Feltétel: nincs
Frissülés: 100 perc

Neves szörny: **Glimmon**

Gyakori kincs: mágikus démonragasztó
fekete démonarany
Ritka kincs: lüktető démoni esszencia (-15 minden tulajdonságra, +10 kritikus csapás, 1 töltet)
vibráló démoni esszencia (-15 minden tulajdonságra, +10 kritikus ütés, 1 töltet)

DÉMONKAPU (10021)

Belépés:

Költség: 25 energia
Min. szint: 10
Max szint: 33
Feltétel: nincs
Frissülés: 20 perc

Neves szörny: **Protodom**

Gyakori kincs: Noryc darabka
démoni ékszerdarabka
Ritka kincs: pasztillája (+25 varázslat sebzés, 1 töltet)
Ritka kincs: Az újrakezdés kristálya (speciális képességeidet újra használhatod, 5 töltet)
Artifact: Protodom kristálya (speciális képességeidet újra használhatod, 15 töltet)
Csak egy lehet belőle a játékban, jelenleg Braindead Skull tulajdonában van

LABIRINTUS FŐSZÖRNYEK**Szövőmester**

Gyakori kincs: Fullánk (1d6+1, szűrőfegyver, +4 támadás)

Nem gyakori kincs: Szövőmester köpenye (+1 védekezés, +1 ÉP regenerálás)
Bűvös zafir
Ritka kincs: Szövőmester öve (+1 védekezés, +2 szerencse, +1 méregimmunitás)

Threniakhan mágus

Gyakori kincs: torden tör (1d4+3, szűrőfegyver, +2 támadás)
Nem gyakori kincs: bűvös zafir
Ritka kincs: torden olaj

Ében óriaspók

Gyakori kincs: Fullánk (1d6+1, szűrőfegyver, +4 támadás)
Nem gyakori kincs: bűvös zafir
Ritka kincs: ében pajzs (+4 védekezés, +2 egészség)

Gyík szellemidész

Gyakori kincs: gyikbőr pajzs (+2 védekezés)
Nem gyakori kincs: kék gyógyital
bűvös zafir
Ritka kincs: gyikbőr csizma (+2 védekezés, +1 vastagbőr)

Gyík hóhér

Gyakori kincs: gyikbőr sisak (+2 védekezés)
Nem gyakori kincs: hóhérbárd (2d4+3, vágófegyver, -1 támadás)
Ritka kincs: bűvös zafir
gyikcsuklya (+2 védekezés, +2 erő, +2 egészség)

Teichsrak, a gyík törzsfőnök

Gyakori kincs: gyikbőr kesztyű (+2 védekezés)
Nem gyakori kincs: bűvös zafir
gyikbőr páncél (+4 védekezés, +1 vastagbőr)
Ritka kincs: teichsrak karma (1d5+2, +2 támadás, +1 támadás szám)

Orkanc uralkodó

Gyakori kincse: orkanc fülbevaló
 Nem gyakori kincse: orkanc korona
 (+2 védekezés, +1 erő, +2 szerencse)
 Ritka kincse: orkanc jogar (1d6+3, ütőfegyver, +2 erő, +50 Max. ÉP)
 Nagyon ritka kincse: mágikus rubin

Orkanc tenyészet

Gyakori kincse: orkanc fétis (+20 Max ÉP)
 Nem gyakori kincse: quwarg mágus-tőr (1d4+6, balkezes szűrőfegyver, +3 mágia)
 Ritka kincse: varázspárna (óránként +3 VP-t és +5 ÉP-t regenerálsz táborozáskor)

Sötét elf orkancvadász

Gyakori kincse: orkanc trófea
 Nem gyakori kincse: torden olaj
 Ritka kincse: ork páncél (+5 védekezés)

Förgeteg

Gyakori kincse: szélköpeny (+60 Max VP)
 Nem gyakori kincse: fürgeteg fülbevalója (+1 védekezés, +2 elektromos immunitás, +1 mágia, +2 VP regenerálás)
 Ritka kincse: fürgeteg esszencia (+1 karkötőt hordhatsz)

Tűzeleméntál manifesztáció

Gyakori kincse: tűzbuzogány (1d4+5, ütőfegyver, +2 tűz sebzés)
 Nem gyakori kincse: ezüstözött tűzbuzogány (1d4+7, ütőfegyver, +4 tűz sebzés)
 Ritka kincse: aranyozott tűzbuzogány (1d5+8, ütőfegyver, +6 tűz sebzés)

Mélységi behemót

Nem gyakori kincse: bűvös zafir

Ritka kincse: földpáncél (+13 védekezés, +1 ÉP regenerálás, +3 vastagbőr, +2 savimmunitás)

Mackayi vipera

Gyakori kincse: kígyóbőr kesztyű (+1 méregimmunitás, +1 ÉP regenerálás, +3 védekezés)
 Nem gyakori kincse: kígyóbőr sisak (+3 méregimmunitás, +2 ÉP regenerálás, +4 védekezés)
 Ritka kincse: kígyóbőr csizma (+4 méregimmunitás, +3 ÉP regenerálás, +5 védekezés)

Márvány óriáskígyó

Gyakori kincse: kígyóölő kés (1d5+1, szűrőfegyver, +5 támadás)
 Nem gyakori kincse: bűvös zafir
 Ritka kincse: kígyóbőr öv (+4 védekezés, +2 egészség, +2 szerencse, +1 VP regenerálás)

Szent tollaskígyó

Gyakori kincse: torden fiola (VP, ÉP maxba kerül, 1 töltet)
 Nem gyakori kincse: tollaskígyó penge (1d5+1, vágófegyver, bal kézben használható)
 Ritka kincse: kígyóbőr páncél (+7 védekezés, +2 minden tulajdonságra)

Ork rabszolgafelügyelő

Gyakori kincse: ork korbács (3d4+4, vágófegyver, +4 savsebzés, +1 támadás)
 Nem gyakori kincse: felügyelő derékszíj (+2 védekezés, +3 erő, +2 kárizma)
 Ritka kincse: cserzett mokaszin (+2 védekezés, +1 ÉP regenerálás, -15% mozgási energia)

Orkevő szörny

Gyakori kincse: cserzett pajzs (+5 védekezés, +50 Max ÉP, +2 szerencse)

Nem gyakori kincse: bűvös zafir
 Ritka kincse: mutáns csontpálca (+5 erő, 100 töltet)

Grumarg

Gyakori kincse: ork jogar (1d6+8, ütőfegyver, +1 támadás, +4 tűzsebzés)
 Nem gyakori kincse: Grumarg palástja (+2 védekezés, +2 ÉP regenerálás, +2 VP regenerálás, +3 erő, -3 IQ)
 Ritka kincse: Grumarg koronája (+4 védekezés, +2 ütőfegyverek, +1 szívósság, +1 erő, +30 Max VP)

Kővér vámpirherceg

Gyakori kincse: hercegi gyűrű (+4 auraészlelés, +4 szívósság, +4 kárizma)
 Nem gyakori kincse: vámpír-mellény (+10 védettség, +3 vastagbőr, +3 ÉP regenerálás)
 Ritka kincse: vámpír-fétis (+1 támadás szám, 20 töltet)

Ében vámpírvadász

Gyakori kincse: vámpírvadász tör (1d5+6, szűrőfegyver, balkezes, +2 szűrőfegyver, +4 gyógyítás)
 Nem gyakori kincse: kincses ládika (+5 felderítés, +5 csapdakeresés, +5 kincszerzés)
 Ritka kincse: vámpírvadász lándzsa (1d6+8, szűrőfegyver, +4 támadás, +10 kritikus ütés)

Koporsókirály

Gyakori kincse: védőkö (+10 tűz, jég, sav, áram immunitás)
 Nem gyakori kincse: királykoszorú (+10 erő, +10 támadás)
 Ritka kincse: csontamulett (+3 mágia, +10 kritikus csapás)

XX. TF, ŐV ÉS HKK TALÁLKOZÓ

TF ÉS ŐV OLIMPIA

A Beholder Kft. TF és ŐV Olimpiával egybekötött XX. TF, ŐV és HKK találkozót rendez 2003. november 29-én a szokásos helyen, a Láng Művelődési Házban (Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.) kilenc órai kezdettel. Minden játékost szeretettel várunk az este öt óráig tartó összejövetelen!

XX. ALANORI OLIMPIA

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

VIII. TERON HEGYI OLIMPIA

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

XX. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

Csataszimulátor

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

VIII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyereménnyel.

Árverés

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

Találkozók

Élőben találkozhatasz játékos társaidal és a játékvezetővel.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Ghalla News

118

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. október

8. Ghallai Bárdverseny

Beküldési határidő: 2004. február 28.

AZ IDEI KATEGÓRIÁK:

I. KATEGÓRIA: VERSEK GHALLA TÁJAIRÓL

TF-es dalnokok mindenféle vers jellegű költeményei

II. KATEGÓRIA:

KÖLTEMÉNYEK A TERON HEGY MÉLYÉBŐL

Az ŐV világot járó poeta lelkük számára

III. KATEGÓRIA: PRÓZA

Rövidebb-hosszabb „nem rímelő” írások mindkét játékból

A díjazás ezúttal a következőképp alakul:

Az I.-s kategória nyerteseinek díjai:

1. díj – mirtuszkoszorú + bűvös lant + 500 arany
2. díj – nyomkereső talizmán + 300 arany
3. díj – orvosságos zacskó + 100 arany.

A II. kategória díjai:

1. díj – az ösök bűvös lantja + időkristály + 3000 arany
2. díj – időtorzító kristály + 2000 arany
3. díj – öskő + 1000 arany.

A III. kategória helyezettei a helyezésüknek megfelelő TF-es ill. ŐV-s nyerményben részesülnek.

III. Zene Misztériumának Versenye

Hosszú idő után újra felbarsan a fanfárok dicsőséges dallama, bogy nemes megméretetésre bírja a világok dalnokait, bárdjait, skaldjait, verselőit és jött-ment önjelölt rímfaragó poetáit! Nagy múltú, híres verseny ez, ahol a karok ereje nem, de a szavak mestersége annál inkább számít. Eljönnek a régi bajnokok, kiknek bús balladáik nyomán már temérek hallgatójuk könnyekre fakadt, de érkeznek ifjak is, akik most lépnek először a közönség elé. Az igazi győztes mégis a hallgatóság lesz majd! Mit mondatok még? Dalra fel!

Hosszú kihagyás után rendezünk újra bárdversenyt, ráadásul most először lesz összehozva a TF-es és az ŐV-s vetélkedés. A VIII. Ghallai Bárdverseny vednöke az Összhangzat KT (#9152), a III. Zene Misztériumainak Versenyéé a Békeidők Hírmondói szövetség (#15038).

A pályázatok elbírálását a tervek szerint egy öt fős zsűri végzi majd. Ennek összetétele még alakulóban, egyelőre még lehet jelentkezni (korábbi helyezettek előnyben). Senki ne keseredjen el, ha nem kerül be, mégis csak szűkös az az öt fő... A jelentkezők figyelmét pedig felhívom, hogy a zsűrizés nem kis munka, jól gondolja át, aki rászánja magát!

Eljött hát újra a dalnokok ideje, bízom benne, hogy minél többen vállalják a megméretetést! Az igazi győztes úgyis a közönség... Kívánok mindenkinek tiszta, őszinte hangokat és a műszak mészédes csókját!

Tisztelettel: **Vrandol Sayn Karad** (TF #4620)

és **Yula Vayniko** (ŐV #3101)

A nevezés nem túl bonyolult. Az alább látható címre küldd el művedet három, jól olvasható példányban, és ne felejtse el feltüntetni a karaktered nevét, számad, és a kategóriát, amibe művedet szántad. A nevezésnek más feltétele nincs, a zeneszakértelem, vagy hangszer meglétének ellenőrzése túl bonyolult lenne. A mellékelt levelekre választ ne várjatok, de persze bármilyen ötletet szívesen veszek.

A műveket február 28-ig küldjétek, utána már ne, mert feloszlik a zsűri. Fontos, hogy plagizálni, mástól „idézni” nem illik, nem is érdemes! Általában észrevesszük az ilyesmit, ha a zsűri nem, a közönség biztosan! Csendesen megjegyezném még, hogy nem a mennyiség, hanem a minőség számít!

Még két fontos adat van hátra. A beküldési határidő 2004. február 28. (24 óra 00 perc), ezt szigorúan vesszük! Azokat a műveket, amelyek nem érkeznek meg időben, automatikusan kizárjuk a versenyből (a postázás időpontja számít).

A cím, ahova műveidet küldheted:
Kolarovszki Zoltán, 6721 Szeged, Pusztaszeri u. 24.
e-mail: karonioll@freemail.hu

KÖZÖS TUDATI KÉPESSÉGEK

TIHOR MIKLÓS:

A KT képességeket a 2001. szeptemberi Krónikától kezdve közöljük folyamatosan. A KT által beadott enciklopédián kívül leírom a képesség pontértékét, néhány egyéb technikai adatot, és saját megjegyzéseimet.

ÁLOMHARC (332. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A kalandozók néha álmodnak, amely a KT-val kapcsolatos.

Enciklopédia: Tharran emlékezetének könyve – Hadjáratok kora (részlet): „Harcospapok alkotta derékhad és a szárnyakon elhelyezkedő számtalan földelementál hosszú arcvonala nézett szembe a végtelen síkon a démoni hordával. Törpe harcospapok nagy pajzsukat összeakasztva, félelmetes harci kalapácsukkal a kezükben alkottak áttörhetetlen arcvonalat, mögöttük hatalmas troll harcospapok magasodtak, szinte a törpéken áthajolva duplázták meg az első sor erejét, vagy léptek hátrébb, hogy harci mágusok, kővé változtató fegyverekkel felszerelt íjászok és dárdavető sorai zúdítassák a törpék feje fölött az ellenre pusztító erejüket. Az arcvonal előtt és mögött földsárkányok surrantak a földön, hátukon hosszú lándzsával, pajzsral és karddal felszerelt mozgékony tapasztalt harcosok, hogy roham, csata vagy visszavonulás esetén le-lecsapjanak az ellenre... Démoni horda acsarkodott velük szemben. Fattyak sokasága, hatalmas bikafejű zinthurgok, robosztus sziklatestű gölemre emlékeztető tguarkhanok, póklábú tigriszlántestű taalruk, hideg és rothadást árasztó kutyafejű, szarvas mnebolathok, holtak energiájával táplálkozó kosfejű, embertestű nothermantik, lángoló tűzoszlopként megjelenő Orkhan Thaiok, s még számtalan borzalom képében megtestesült démon rontott volna a harcospapokra és földelementálokra a démonidézők egyetlen szavára. A horda felett hatalmat gyakorló káospap parancsára azonban visszahúzódtak a templomerődjükbe, s démoni mosolya árulkodott arról, hogy útban vannak újabb káoszordák döntő túlerájuk érdekében.

A harcospapok hadvezérének arcán is felváltotta a komorságot a derű, nyugodt szívvel adta ki a pa-

rancsot: „Nem méltóak a becsületes küzdelemre a férgek, kezdődhet a rituálé!” – fordult a Reménységhezoként tisztelt bajnokához, aki már mormolta is a varázst, könnyedén összetörte térdén a tyrexcsontot, majd újtáira bocsátotta az elementált. A káoszöröd alatt megrengett, meghasadt a föld, s magába rántotta, eltemette mindörökre a tisztátalan építményt a benne lévőekkel együtt. Újabb veszélyről suttogott azonban a föld maga, démonhadak közeledtek, de az összecsapás vártott magára. Mindkét fél erőt gyűjtött, pihent. A káosz démon hívei erre vártak – rémálmokat bocsátottak a harcospapokra, de csalódnuk kellett. A Földelem Urai álmukban is legyőzték félelmeiket, s végül a káosz hordák szörnyei „ébredtek” erőtlenségük, s elsöpörte és kiützte őket a megállíthatatlan frontális támadás, mert a csata már elkezdődése előtt eldőlt – ahogy a háború művészetének mesterei tanítják. Ezentúl saját fegyvere fordul a káosz démon ellen – tartja a legenda – álmaikban is menekülhetnek reménytelenül a démonimádók, miközben ellenségeik reményt és erőt kapnak harcukhoz.”

Ezentúl minden kalandozónak lesz 10% esélye, hogy táborozás alatt egy, a Földelem Urai által meghatározott álmod lát. Amennyiben táborozása alatt rálépett a Földelem Urai KT egy tagja, akkor ez az esély 50%-ra nő. Más szöveget kapnak Charadin hívei, és mást a többi kalandozó.

Megjegyzés: Két egymás utáni KT, ami némi borsot tör Charadin híveinek orra alá, azt hiszem ez volt az az időszak, amikor a monolitok csúcsmórájukban voltak. :)

A FÉNY HÍRNÖKE (333. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Azok, akik nem tagjai még KT-nak, toborzó szöveget kapnak a fejlesztő KT-ról.

dudán kívül a többi hangszernél is kaphatunk extra pénzt.

Megjegyzés: Nagyon jól illik a KT arculatához, és jó kombinációt alkot más képességekkel, amelyeket a KT szintén a zenélés parancsra épít. Azért meggazdagodni belőle nem lehet.

ÁLCÁZÁS (336. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Ha akarod, találkozáskor nem jelenik meg a KT-jelvényed.

Enciklopédia: Már nagyon unod, hogy mindenki, akivel egy ígéretet üthetnél, hanyatt-homlok menekül, amint meglátja rajtad KT-tok jelét. Különösen bosszant ez azok esetében, akik kellemetlenkednek veled, de nincs elég vér a pucájukban kiállni ellened. Bosszankodásod közben hasít beléd a felismerés, hogy ha a KT egy fegyvermestert tud materializálni, akkor elég hatalmas kell legyen ahhoz is, hogy időlegesen álcázza a KT jelét. A gondolatot cselekedet követi, és lám kis koncentráció, no meg némi EK 336 után a KT-jelnek se híre, se hamva. Először megijedsz, hogy esetleg TÉNYLEG eltűnt, de aztán megérzed a kasztroplanáris térbe vetett hullámait. Megvan, csak nem látható! Na – gondolod – ez majd jól felbátorítja az ellenfeleket. Rögtön melled düllesztve várod is az első találkozást... (Újabb EK 336-tal a jelvény visszakapcsolható.)

Megjegyzés: Igazándiból már nem emlékszem, miért is volt szükség erre a KT képességre, hiszen a KT jelvényére mindenki büszke kéne, hogy legyen. :) De valami értelme egészen bizonyosan volt!

AZ ÉLET FORRÁSA (337. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: Kör végén +1 max. ÉP, ha nem jártál csatamezőn.

Enciklopédia: Hála nagyhatalmú totemlény tanítóknak, olthatatlan tudásszomjunkt ismét csilapíthatjuk valamelyest... Tudati térben való megfeszített kutatásunknak hála, rátaláltunk minden halandó legdédelgetetebb vágyalmára, az Élet Forrására. Sokan elbuktak már a rögzös úton, és most, hogy végre birtokunkba került a Tudás, bizony állíthatjuk, nem minden lélek alkalmas arra, hogy eljusson szellemi fejlődésének újabb állomá-

sára, melyben tökéletesen megtapasztalhatja, és ezáltal kitágíthatja létezésének korlátait. Hogy hol találhatjuk meg ezt a Forrást? Nos, nem kell megmászni lehetetlennek tűnő hegycsúcsokat, nem kell megküzdeni rémálmokba illő bestiákkal, s nem kell kifosztani mesébe illő kincseskamrákat sem. A választ Magunkban kell keresnünk... Aki kellően megismerte már a közösséghez tartozás érzését, aki felül tud emelkedni kicsinyes vágyain, és a világot, mint egészet képes szemlélni, alkalmas lehet rá, hogy merítsen az Élet Forrásából, eme rövid, meditációs formula segítségével. A szertartás csak napnyugtakor végezhető el, amikor testünk megpihen, és lelkünk számot ad egész lényünk tetteiről. Természetesen az Élet Forrásából csak megfelelően felkészült személy meríthet, auráját nem fedheti nekromantikus lepedék...

Megjegyzés: +1 max. ÉP minden kör végén óriási tápnak számít, azonban ezt a képesség hátránya, vagyis hogy csak akkor kapod meg a bónuszt, ha nem csatamezőztél, kiválóan ellensúlyozza. Csatamezőzésnek számít gyakorlatilag minden KUT-tal fosztogatható tereptárgy, a friss csatamezőtől a drakolder csatamezőig, kivéve a farkaudar falut.

KÉTKEZES HARC (338. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 9

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Több támadást tudsz leadni bal kézzel.

Enciklopédia: Tomboló vihar közepette, a fehérbérci Mélysötét Arénában gyűlt össze a Világégést túlélő maroknyi sötét elf harcos. Hónapokig tartó, kemény küzdelmek során végre sikerült felidézni egy újabb ősi drow képességet, a kétkezes harcot! Villámok csapkodták az aréna homokját, de a vörösen izzó szempárok meg sem reztek. Ősi istenségeik áldása sötét fellegeként telepedett rájuk és végtelennek tűnő pillanatokon keresztül remegtette testüket. Aztán hirtelen teljes csend támadt. A sötét fellegek széleseben távoztak el az égboltról, hogy helyet adjanak a csillagoknak. A város éjszakai hangjai lassan cserélődtek fel az imént támadt némasággal. A sötét elfek csoportja elhagyta az arénát, hogy égő fáklyává változtassa a bűnös várost. A lángok messze földön hirdetik majd hatalmukat. Végre megkezdődhet szent harcuk... és vele együtt a TIÉD is sötét elf testvérem!

[Megjegyzés: A kétkezes harc képességnek köszönhetően több támadást adhatsz le bal kézzel, mint eddig. 14. szinttől plusz egy, 21. szinttől

plusz kettő támadásod lesz, azaz annyiszor támadsz bal kézzel, mint ahányszor a jobbal.]

Megjegyzés: Ez nem más, mint egy sebést növelő képesség, de annak nagyon stílusos. Ami külön öröm volt számomra, hogy aránylag egyszerű volt leprogramozni. Persze a képesség erősségét hosszasan mérlegettük, számolgattuk az így szerzett plusz sebést, és most megfelelően kiegyensúlyozott.

A TROLLOK VÉDELME (339. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A játékban leölt troll szörnyek halálukkor felrobbannak, bosszút állva így legyőzőjükön.

Enciklopédia: A trollok hajdan ugyanabból a sziklából faragtattak, mint mindegyik faj, mindegyik nemzetség. Végtelenül hosszú ideje történt mindez, még az idők, s a Teremtés hajnalán, a legtöbben már elfelejtették. Nem úgy, mint mi a Kvazársziklák Népe: a mi legendáink még emlékeznek, hogyan jött létre a Jégtrollok, a brutális Vadtrollok, vagy a földdel kapcsolatot kereső Trollfák népe. S persze nem utolsó sorban mi: a Troll nemzetség, akik az értelem útját járják, akik kiemelkedtek a fél-állati létből, elszakadtak a Sziklától. Néhányunk már visszatalált ide: izmainkban újra a Kvazárszikla ereje dagad, belőle nyerünk mágikus energiákat. Éppen ezért nem lehetünk hálátlanok: meg kell védelmeznünk a Szikla többi népét, mert ők, ha nem is tudnak róla, de közénk tartoznak és mi – kik a legtöbbre vittük a troll fajok közül – felelősséggel tartozunk értünk. Mostani tudati képességünk ezt a célt szolgálja, mostantól senki sem gyilkolászhatja a rokonaikat, ha megteszi, számolnia kell a büntetésünkkel. (A kasztroplanáris energiák felszabadítják vadon élő testvéreinkben a Sziklák erejét: a dicső küzdelemben elhullott troll teste sziklává változik, majd – akár egy elsőprő erővel kitörni készülő vulkán – felrobban, roppant kellemetlen pillanatokat szerezve gyilkosának. Az okozott sebzés vadtrollnál 2D6, trollfánál 3D6, a többi trollnál 5D6.

Megjegyzés: Ez az Ima a golombárokért (#259) képesség KI-ra jellemző megfelelője, amely a kalandozókat a trollok elpusztításáért büntetni. No, azért annyira nem túlzottan, de legalább a kihalástól megmentik így fajtársaikat. :) A képességtől, más hasonló hatásokhoz hasonlóan, nem halhatsz meg, legfeljebb 1 ÉP-er kerülsz.

A ZSÁKMÁNY KIHÍVÁSA (340. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: 1 TU, 5 TVP

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Egy kalandozótól lopsz, aki nincs veled egy mezőn, de tudni fogja, hogy te voltál.

Enciklopédia: Támadó képesség, amelynek segítségével távolról is meglophatsz egy konkrét karaktert. A gyakorlatban odateleportálsz hozzá és megpróbálsz meglopni a táborozás alatt, mintha csak arra jártál volna. Nem számít a találkozási lista, de az áldozat mindig kap értesítést a fordulójában (rövid színesítő szöveg kíséretében), hogy ki volt a tettes. Használata 1 TU és 5 TVP. Csak a tudatpajzs véd ellene. Siker esetén sem jár érte gonosz-ságpont. (A képesség a viharlégiós kihívás analógiája, csak lopásra.) Használatához az EK 340 <kalandozó> {<tárgy>} parancsot add ki. Egy kalandozótól a táborozása alatt csak egy alkalommal lehet így lópnod.

Megjegyzés: Egy újabb képesség, amely az árnymanó faj népszerűségét hivatott növelni! A lopás a normál képlet szerint működik, tehát van esély a csapda kiszülésére, beleszámít a táborot őrző lény stb, stb.

MONOLITOK ÉRZÉKELÉSE (341. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Információt kapsz a felépült monolitok és oltárok számáraól.

Enciklopédia: Hirtelen óriási erő jelenlétét érzed. Mágia kering mindentűt körülötted. Először nem tudod, mi lehet az, de rövidesen tudatosodik benned: ez Chara-din. A közelségét érzed. Ezentúl érzékelned tudod a Chara-dint megszorító kötelékek erejét. Fordulód végén látod, hogy összesen mennyi felépült monolit van, illetve mennyi még le nem rombolt oltár. (Persze a Chara-din oltárok kivételével.) Így érzékelned tudod, mennyi munka hiányzik még Chara-din eljövetelehez. Ha a monolitok száma eléri az oltárok számát, eljön a sötétség korszaka.

Megjegyzés: Egy igazi sötét varázslat, szinte magam előtt látom ahogy Chara-din papja egy hatalmas sziklán állva istene felé tárja karjait, miközben fekete felhők borítják az eget, mindenhol villámok csapdosnak, és pokoli vihar tombol. De a főpapot ez nem zavarja, egyszerre érzi a földet beszennyező monolitok mindegyikének lüktetését...



RYUKU HAJÓRONCSOK

AVAGY MIÉRT IS NEM FOGLALTÁK EL EDDIG A RYUKUK GHALLÁT

Pár évvel ezelőtt megjelentek az első ryukuk kontinensünkön, hódító szándékkal érkeztek, céljuk még Ghalla isteneinek szemében is pímasznak és szentségtelennek tűnt. Állítólag létezett egy íratlan szövetség, amely összekötötte a jó, a gonosz és a semleges istenek cselekedeteit, ami azt célozta, hogy megmentse Ghalla lakóit a rabigába süllyedéstől. Szükség is volt erre, hiszen a ryukuk a minden kultúrát elsöprő, hódító mivoltukról híresek – a távoli anyakontinensükről kiindulva kisebb-nagyobb szigeteket, sőt egész földrészeket vontak már felügyeletük alá. Ghalla elfoglalása valószínűleg meg sem kottyant volna nekik, ha nincsenek a feljük forduló isteni tekintetek. Fairlight villámokat küldött, melyekkel számtalan hajójukat a veszedelembé taszította. Leah a holtak szellemeit üszította rájuk, rémes látomásokba taszítva ezzel őket. Raia tüzelt égette fel hajóik vitorláit, hátha ez jobb belátásra bírja őket. Chara-din vizsályt szított a hajó legénysége körében, hátha ez elég ahhoz, hogy a belső ellentéteknek köszönhetően elpusztítsák önmagukat. Tharr jól felszerelt avatárjai csatarendbe állva az északi tengerparton várták az első összecsapásokat. Elenios csábító sellői örök rabságot hozó énekükkel kísértették a ryuku hajók kalózeit. Dornodon armageddond és véresőt zúdított a közeledő hajóflottákra, de mintha csak a tengerek urai ismernék, mi a tűz elleni legjobb védekezés, e varázslatok nem bizonyultak olyan hatásosnak, mint amilyenek a Világégés során voltak. Sheran pedig a déli tenger élőlényeit tüzelte fel, hogy most az egyszer dolgozzanak Ghalla népének érdekében. A déli partvidék széles hosszában többszáz ryuku hajó süllyedt el a vérkeszegek és egyéb tengeri főrmédvények gyilkos támadásainak következményként. A ryukuk inváziója tehát nem egészen úgy történt, ahogy azt a hódító sereg vezetői elképzelték. A hatásos isteni közbeavatkozás eléggé megritkította sorokat ahhoz, hogy ezután már

Ghalla kalandozói is boldoguljanak az idegen civilizáció okozta fenyegetéssel. Ekkor tehát az istenek íratlan szövetsége felbomlott. Ma már csak az Alanori Csatornától az árnybirodalmak keleti végéig húzódó partszakaszon, az átlátszó tengervíz alatt mélyen, néhol szabad szemmel is látható ryuku hajóroncsok árulkodnak arról, hogy valaha ez történt. Nos, Ghalla kalandozói! Indulás a déli partvidékekre! Hátha a ryuku hajóroncsok belsejében rejlik még némi felfedeznivaló relikvia, mellyel sikeresen gazdagíthatod becses gyűjteményed.

JÁTÉK

E havi kérdésünk a ryukukkal kapcsolatos, melyre a helyes választ november 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a forduló-jával kapja, akár előre befizetett az újságra) között **3 db ryuku vadászert** soroltunk ki. A ryuku hajóroncsok belsejéből felszínre került ruhadarabot az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az Uled hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, ryuku subjectű e-mailben lehet. A kérdés pedig: **Hány különböző ryuku teremtmény érkezett már kontinensünkre?** Sorold fel melyek ezek. A Krónika korábbi számai segíthetnek a megfejtésben.

AZ AUKCIÓS HÁZ ÉVES JELENTÉSE

A Webes Aukciós ház 2002 decemberében (a könnyebb érthetőség szerint itt nem a ghallai dátumot adtuk meg) kezdte meg áldásos működését, de eddig az Alanori Királyi Palota felé semmilyen jelentéssel nem szolgáltak. Erre ráébredve Borax hivatalnokai hoztak egy rendeletet, mely leszögezte, hogy időnként Ghalla minden egyes profitszerző társulásának be kell nyújtani egy iratot működésük mivoltáról. Nos nekünk, a Ghalla News szerkesztőinek, sikerült egyik árnymanó ügynökünkkel beszerezni egy példányt ebből a jelentésből, melyet most alaposan megvágva – az unalmas bevételi adatok mellőzésével – a nagyközönség elé tárunk. Bár mi nagy lepellerántási

szándékkal böngésztük át első alkalommal az iratokat, legnagyobb csalódásunkra nem találtunk visszaélésre és korrupcióra utaló nyomot. Ennek ellenére a jelentés kevésbé analmas részeit most a nagyközönség elé tárjuk.

Az aukción felbukkanó leggyakoribb tárgy a spiritusz, az Aukciós Ház működése óta 57633 cseppet sikerült belőle értékesíteni, 2,14 aranyas átlagáron. Csupán az éltető vízcseppek eladott darabszámának sikerült ezt a rekordot megközelíteni (a maga 53501 cseppjével, 0,82 aranyas átlagárával). Mögöttük, messze lemaradva a madártollaknak sikerült a dobogó legalacsonyabb fokára állniuk, 39970 darabos 12,62 aranyas átlagárral.

A valaha legdrágábban értékesített tétel egy ro'galhal csuklópánt volt, melyből 1 darabot sikerült eladni 70000 aranyas áron. A második legdrágább relikviáért csupán 38500 aranyat adtak – egy háború gyűrűjéről van szó. Csak pár arannyal lemaradva szerepel még a listán Kabol 35000 arany értékű gyűrűje, valamint egy 30200 arany értékű cápafog. A mögöttük következő értékes tárgyak: Huddens kesztyűje, Káoszkingyó, drakolder gyűrű.

Az Aukciós Ház legtöbb bevétele a manakristályok értékesítéséből származott, 908892 arany értékben vándorolt ide-oda e tárgy az ügyfeleink között (813 darab manakristályról van szó). Az aukción megfordult 21985 darab gyöngymangó 836160 aranyért kelt el, a 263 darab Ovgun nyaklánc pedig 820285 aranyért. A következő tárgy a sorban a pszi kő (637144 arany értékben), majd mögötte a bunthar bőr-, a sáfránypor- és a madártoll-üzlet szárnyal, ezek azok, melyek értéke még képes volt átlépni a félmillió aranyas álomhatárt.

A legminimálisabb összegért a vízcseppeket sikerült eladni, cseppjét átlag 0,82 aranyért. Az arkog kőért darabonként 1,19, a mérgezett tuskéért 1,37, a mérgezett ubuk tuskéért 1,67, a rézgolyóért pedig kereken 2 aranyat adtak átlagban a vők.

A legtöbb tárgyat Higany Hugó ajánlotta fel az aukcióra, szám szerint 66944-et, 888 tételben. Ezt messze lemaradva követi Eassy-Lien Dib (19661 felajánlás/374 tétel), valamint Nikimanó (12872/753) és Mordon (11290/493).

A legjobban LeChuck szedte meg magát az aukción, 391954 aranyas összegbevételt sikerült produkálnia, 498 eladott tétellel. Közvetlen mögötte Higany Hugó következik (384663 arany), majd Ramirez Crashed (323360/458) és G'run'dygg (263375/260).

A legtöbb tárgyat Nirvana vásárolta, szám szerint 12567 darabot 289 tételben. E témában a többiek messze lemaradva követik: Affine Fall Merong 8619 (642 tételben), K'Nrtung 8471 (791), Pug 8316 (187) tárgyat vásárolt. Érdekesség, hogy őket két legendás híró kalandozó követi a sorban, Clod Onar és LeChuck.

Az előbb említett nevek a következő listában újra felbukkannak, méghozzá rögtön a lista elején. A legtöbb pénzt Clod Onar fizette ki aukción vásárolt tárgyakért, méghozzá 414084 aranyat (257 tételért). Őt LeChuck követi 394052 aranyas vásárlásaival (412 tételben), majd Leia Organa (386235/347), Ramirez Crashed (349704/336), Eredil (299303/65) és G'run'dygg (298673/350).

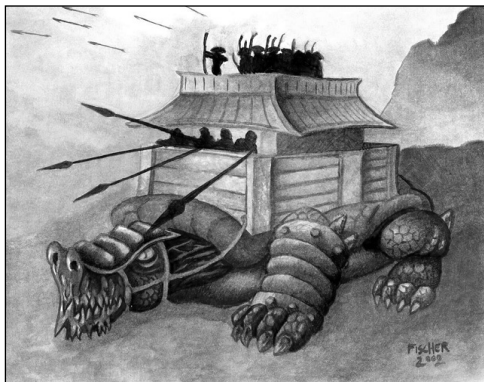
Messze legtovább a Nikimanó által felajánlott 100 csepp víz keringett az Aukciós Ház bürokráciájának bugyraiban, megközelítőleg 107 napig. Végül Atomvillanás vette meg és minden bizsonnyal nemes célra használta fel az idő hatásának remekül ellenálló víztömeget.

A legtöbbször Motavato ugratta ügynökeinket, kamu felajánlásaival, pontosan 24 alkalommal hajtottuk be tőle a 15 aranyas büntetési költséget. A fekete listán őt Tron, Bow Syck és Mordon követi.

A legfizetésképtelenebb vásárlóink közé Vay Decker, Darlen és Sang Al'rahim tartozik, mindhárman 8-8 alkalommal fizették ki a 150 aranyas büntetést a pénzfedezet kattintgatásért.

Összesen 16029260 arany értékben ajánlottak fel ügyfeleink tárgyakat, és ezt a rendszerünkön keresztül 25365520 aranyért sikerült értékesíteni. Ez az összeg 487662 darab aukción megfordult tárgy tranzakciójából származik.

Farkas Zsolt



KALANDOZÓ KALAUZ

Sutor Kragoru sötét labirintusai

Nyugaton Kragoru labirintusai azok, amit minden kalandozónak érdemes végigcsinálnia. A küldetések teljesítése után mágiapontok járnak, amikből varázslatokat lehet tanulni. Ha mindent megcsinál az ember, akkor 3 varázslatot tud elsajátítani az öt választhatóból. Ezek: familiáris idézése (#159) (8 mágiapont), varázskő készítése (#160) (8 mágiapont), varázenergia (#161) (6 mágiapont), hhaar burka II (#162) (8 mágiapont), dimenzióugrás (#163) (8 mágiapont).

A dimenzióugrás az, amit nem érdemes megtanulni, mert keleten a varázsló toronyban való söprögetésért ugyanis megtanítják. A varázskő készítés is megtanulható a királyi labirintusok egyikében, így szinte egyértelmű melyik három varázslatot kell választani. Aki esetleg mégis akar varázsköveket készíteni (jól jöhet a nyugati varázspontszívó csapdák után), az megszerezheti a 4. varázslatot a kihívás tornya 2. szintjén, ha már ismeri a gyorsvarázslást. Kicsit macerás ugyan, de megoldható. És hogy miért is jó, ha az ember ismeri az összes kragorus varázslatot? Hát csak azért, mert a kihívás tornya 4. szintjén is azt akarnak tanítani, de ha megvan mind, akkor az ongóliant tombolást lehet megszerezni.

Nos, akkor nézzük miket is kíván a varázslatokért a jó öreg sötét gnóm. Először megkér minket, hogy hozzunk neki Thargodon esszenciát, remák szívet, xirnox szívet, dözmöng szívet és rókfarkat. Ezek közül talán a remák-szív beszerzése okozhat problémát, de liciten max. 1000 ap-ért meg lehet venni. Aki sajnálja rá a pénzt az is ve-

gyen, de mielőtt leadná, mocsárban vagy sűrű erdőben vadásson le pár remákat, és megtérül a befektetés. A tárgyak leadása után négy mágiaponttal leszünk gazdagabbak, és Kragoru leadja az újabb rendelését. Ezúttal bőrpáncélra, kis bőrpajzsra, bórshisakra, smaragd védőgyűrűre és kőhegyű lándzsára van szüksége. Itt most a védőgyűrűvel vannak problémák, mert nem mindenkinek van. De lehet kölcsön kérni, mert az első labirintusban az ongóliant legyőzése után úgyis visszakapjuk. Ha ezzel is megvagyunk, újabb hat mágiapont a jutalmunk, és így már meg is tanulhatjuk első kragorus varázslatunkat.

Ha eddig nem szívatott volna eléggé Kragoru akkor most fog. Az első labirintus (72) tele van mindenféle csúnyasággal. Ha nem elég erős az ember, már könnyen megakadhat a 2. pontnál. Itt ugyanis egy degradátor, egy jovialis mikroszockó és egy kneopatikus molluszk vár ránk. Ezeknek 50-es védelmük van, ha nem a megfelelő fegyverszakival üti őket az ember. Ahhoz hogy eltaláljuk az 50-es védelmet a fegyverszaki + támadás + egyéb módosítók + (D20-1)-es képletnek 50-nél nagyobb számot kell adnia. Ez nyugaton nem sok embernek sikerül, de azért van rá lehetőség, hogy mégis elérjük. Vannak KT képességek, amik plusz támadást adnak. Van áldomás ami +4-et ad. Van kocsmá, amiben ha 13 egységnyi piát fogyasztunk, akkor kapunk +6 támadást. Ezen kívül vannak még fegyverek, kesztyűk és néhány apróság, ami szintén plusz támadást ad. Ha ezek mellett se tudjuk elsődleges fegyverszakértelmünkkel megölni a szörnyeket, akkor gondolkozhatunk azon, hogy mennyit segíthet egy jól irányzott sebző varázslat. A probléma csak az, hogy mikor az 1-es pontról a 2-esre megyünk akkor egy varázspontszívó csapda jól elszívja az összes varázspontunkat. De vannak lehetőséget mana szerzésre. Az egyik a vallási tudatok által használható EK 42 parancs, melynek segítségével 1 TU-ból 6 VP-t állítunk elő. Lehet még a taumaturgia KNO-zást is használni, ami 26-os IQ mellett nem csak 6 max. VP-t hanem 6 VP-t is ad. A kasztroplanáris transzformációval rendelkezők a csata közben juthatnak manához. Esetleg ha van varázskövünk, akkor azt is betörhetjük. Ha sikerül legyőzni a degradátort, akkor találunk egy varázskövet, ami szintén segíthet a VP-hiányban szenvedőknek. Arra figyeljünk, hogy az első LM 2-nél belesünk a csapdába, megtámadjuk a degradátort, és lehet le se





győzzük. Ezután kell VP-t előállítani és vámpirizációt illetve áldomást újítani, mert ezek nagy valószínűséggel leesnek rólunk. Ha valakinek csak pár életpont múlik hogy leveri-e a szörnyeket, és nem akar varázspontot csinálni, akkor az használhat pszi támadó képességet is.

Ha végre túljutunk ezen a három szörnyön, akkor jönnek a vizionárok. Ezek alapesetben szintén nem problémás szörnyek, de ha az embernél szópókó van, akkor igen csak megkeserítik az életét. Márpedig a kettes ponton található szópókó. Ennek felvételét egy jól beállított GYJ parancssal elkerülhetjük. Esetleg tudati úton átadhatjuk, hogy a fordulónk hátralevő részében ne zavarjon. A vizionárok közül érdemes a négyes ponton levőt legyilkolni, mert ott van egy kapcsoló (ha kicsi a felderítés, érdemes KPCS 3 parancsot használni), ami a 8-as és 9-es pont között nyit ki egy falat. Így a 10-es ponton levő varkaudar behemótot kikerülhetjük. Ehhez LM 8 9 parancsra van szükség, mert ha nem így írjuk, akkor a program a „legrövidebb út miatt” a 10-es ponton keresztül akar minket a labirintus további részeibe irányítani.

Itt már eldönthetjük, hogy megcsináljuk a labit végig, vagy csak megöljük az ongóliantot, és húzunk vissza Kragoruhoz. Az ongólianthoz alacsony szinten T parancs kell, különben nem támadjuk meg! A védelme kb. 40 az életpontja meg 100 körül van. Alacsony szintű karaktereknek problémát okozhat a 40-es védelem! Ha úgy döntünk, hogy a labirintus maradék részét is bejárjuk, akkor a 18-as ponton az 5 pszi elementál mögött van egy kar, ami a 11-es és 12-es pont között nyit egy átjárót. Arra érdemes figyelni, hogy a pszi-elementálokhoz mágikus fegyver kell! A 14-es ponton egy acélkolosszus található, amit néhány karakter le tud ölni, de azoknak nem is jelent problémát ez a labirintus. Ha a 11-es ponton levő kart is meghúztuk, akkor mehetünk végre a kincsekért a 20-as pontra. Közben egy jégtrollt és egy norpadolítikát kell megölnünk. A 20-as ponton van még egy kar ami egy gyors kijáratot nyit a 2-es ponthoz. Így visszafelé nem fenyeget a veszély hogy

megtámadjuk a behemótot. Ha az ongóliant után egyből jövőnk kifelé, akkor viszont figyelniünk kell hogy kerüljük el a 10-es pontot. Magas erővel egyébként nem lehet problémánk a behemóttal, akkor nyugodtan megtámadhatjuk.

Visszatérve Kragoruhoz újabb térképet kapunk. Ez a labirintus talán nem annyira nehéz, mint az előző, így örülhetünk egy kicsit. Itt csak azzal lehet probléma, hogy a szörnyeknek kicsit több ÉP-jük van a megszokottnál. A legtöbb ÉP-je egy zombinak van, ebbe 300-at kell beleverni. Lehet hogy úgy gondoljuk hogy képesek vagyunk 300-at ütni, mégis néhány beállítás miatt nem tudjuk levérni. A szörnyek szintje ugyanis kicsi. Sokan pedig alacsony szintűekre pedig nem lónek támadó varázslatot illetve távfegyvert. Egyébként van egy sok ÉP-s csontváz is a labiban. A szúrósok és vágósok a csontváz ellen, az ütősök pedig a zombi ellen fognak kisebbet sebezni a megszokottnál. Hiába alacsony szintű szörnyek, akkor is, ha egy szörnyet olyan fegyverrel ütsz, ami ellen a legnagyobb védelme van, még ha az mondjuk csak ötös védelem is, kevesebbet fogunk bele sebezni, mint egy olyan szörnybe, aminek minden ellen egyforma védelme van. Amire még nagyon oda kell figyelni az az hogy ne használjunk „a düh vérvörös ködét”. Az 1%-kal vadított szörnyek is nagyon durva dolgokra képesek. Pontosan nem tudom miért, de ha belegondol az ember, a 300 ÉP-s zombi már magában 3000%-kal erősebb, mint egy átlagos. Ez csak az életpontján látszik meg, de ha még kap 1%-ot akkor minden egyéb tulajdonsága is megugrik és előfordulhat hogy el se találjuk! A labirintus megint tele van varázspont-szívó csapdákkal, így mindent izomból kell leütni. A bejárás nem bonyolult. Először a 7-es pontra kell menni, ahol meghúzzuk a kart. Ez a 14-es és 12-es között nyitja a falat. Ezután kell a 12-es pontra mennünk. A trükk itt megint az, hogy a 13-as ponton keresztül lenne a legrövidebb, de itt egy északi tűzsárcány csücsül. Azt hiszem ezt nem sok kalandozó üti le (tudtommal eddig egy kalandozónak sikerült). Szóval a megoldás az LM 9 12. Ha a 12-es pontra érünk akkor szinte 100% hogy minden varázspontunk elfogyott, ugyanis ütközben három varázspont-szívó csapdán mentünk keresztül. De szerencsére van itt egy varázskő, amit összetörhetünk. Így a 15-ös ponton levő zinthurgok és thargodan egy erősebb villámmal és némi ezüst távfegyverrel könnyen lelőhetőek. Természetesen ezeket is be lehet zúzni izomból, de a zinthurgok max. ÉP-t szívnak! Ha kipuoltuk a labirintust akkor megint csak a kijövetelre kell figyelni, mert a kerülő úton tudunk csak kijönni.

Ha kijöttünk végre, akkor megveregethetjük saját vállunkat, és mehetünk Kragoruhoz a jól megérdemelt jutalomért.

Sok szerencsét mindenkinek a labirintusok bejárásához!

Chaar-Lee (Szirják Csaba)

A BOROSPALACK



Nehéz út állt mögöttem, ennek okán joggal várhattad, hogy a libertani „Fogadó a Sünmedvéhez” egy valódi ágyban eltöltött nyugodt pihenést, s egy meleg vacsorát tartogat számodra. A vacsorában nem is csalódtál, de ami a pihenést illeti ... A fogadó nagytermében egy igen-csak zajos társaság üldögélt, jókedvű ordítozásuk és röhögésük minden más zaj fölé emelkedett. Arról nem is szólva, hogy elfoglalták a legjobb asztalt, pont a kandaló mellett. Marcona alakok voltak, nagyjából tucatnyian, sötét színű egyenruhákba öltözve, a legtöbbször arca forradásokkal szabdaltságot és mindannyian állig felfegyverkeztek a legkülönfélébb gyilkokkal. „Valami helyi hatalmaság bérencei lehetnek”, gondoltad, s magadban a Csontarcú poklának legmélyebb bugyraiba kívántad őket, a kártyapartijukkal, meg a hangoskodásukkal együtt. A nagyfejű, vörös hajú fogadósnak hiába panaszkodtál; az csak tessék-lássék mentegetődzött, de nem úgy festett,



mint aki csendre inti őket – addig legalábbis biztosan nem, amíg a martalócok ilyen nagy lendülettel költik nála a pénzüket, a legjobb borokat is úgy vedelve, akárha híg lóre lenne. Dühösen szikozódtál az orrod alatt; neked soha az életben nem volt annyi pénzed, hogy olyan bort igyál, amit még az előző Borax idejében palackoztak, ezek meg csak úgy döntik magukba!

Az idő múlásával az egyikük feltápászkodott az asztaltól, egy fertelmes szitok kíséretében a vele szemben ülő árnymanóhoz vágta a lapjait, majd annak vigyorgása és társainak felcsattanó hahotája kíséretében egy vaskos erszényt hajított az árnymanus elé. Ezek után felmarkolta a söröskorsóját, körbepillantott a teremben, majd legnagyobb megdöbbenésedre feléd indult, és egy kérdőnek csak nagy jóindulattal nevezhető mordulással lerogyott melléd. A pad tiltakozóan megnyikordult a tekintélyes súlytól, ugyanis kértelen asztaltársad egy ezüstsín hajú, szakállas-bajszos troll volt.

– Öregem – kezdte mély hangján – el sem hiszem, hogy megint ez történt... Az a sunyi Orgazda újra elnyerte az e havi zsoldomát! – mondta, de nem úgy tűnt, mint akit igazán bánt a dolog. Szürke szemével kutatóan végigmért téged, majd a fogadós felé intett, s kupádra mutatta egy italt rendelt neked. Mikor tiltakozni kezdted, csak legyintett.

– Ennyivel jövünk neked, ha már ennyire zavart, hogy üvöltözünk! – vágott szavadba. – Láttam, hogyan pusmogsz ezzel a rőtmanó ivadékkal, felénk mutogatva, ezért is jöttem ide. Gondoltam, ha már így „elnyertük a figyelmedet”, elmondok pár dolgot magamról és azokról a brigantikról, akik éppen most isszák el a pénzemet – intett az újabb kört rendelő és rendületlenül kártyázó társai felé. Nagyot kortyolt söréből, megvárta amíg a fogadós elé is leteszi a italodat és elkotródik a dolgára.

– Az igazi nevem persze nem Silverwolf, de mikor egy Dornodon nevű fickó felperzselt a világot ezt a nevet vettem fel, elpusztult törzsem, az Ezüsfarkasok tiszteletére, szóval nyugodtan szólíthatasz így – kezdett bele a mondandójába. – Azt, mit születésemkor kaptam, már én is elfelejtettem, ottmaradt abban a másik életben. Hogy miképpen menekültem meg, arra frankón nem emlékszem, őszintén szólva aznap volt nálunk egy totem-



ünne... Ne értetlenkedj; a világégés közben én olyan szinten részeg voltam, hogy lemaradtam az egészről. Igen, most eléggé viccesnek hangzik, de amikor a barlangjárásban felébredtem és kikukkantottam a hamusivatagra, ami valamikor a falum volt, eliheted, hogy nem röhögtem tele a gatyámat.

Nem untatlak azzal, hogy milyen kínlódás volt keresztülmászni a pusztaságon, valami hasonlót Te is átélél. Megérkezésem után csatlakoztam egy itteni troll-törzshöz, de azok között nemigen volt maradásom, azután meg végképpen nem, hogy a vezér pofájába vágtam mekkora nagy rakás szerencsétlenség és odahaza a spagulárokat sem őrizhette volna egyedül. Egy rövid ideig egyedül kavargtam, de az legalább akkora megpróbáltatás volt, mint a hamusivatagi gyalogtúra: mondhatom, hamar elment a kedvem a nagy maganyosságtól... Ekkor jött az a „remek ötletem”, hogy aláírjak a Kompániának... Persze akkor még többen voltunk, a zsold is rendszeren csordogált, nem volt semmi komplikáció; valaki fizetett, s mikor valakire rámutatott, azt mi izibe' lepofoztuk. Semmi perc alatt strázsmester lett belőlem és én is úgy pöffeszkedtem a csikjaimmal, mintha maguk az istenek aggatták volna rám őket. Akkor fagyott le a mosolygás nemes arcélemlről, amikor partra szálltak északon a ryukuk. Eleinte persze nem, még örömködtünk is a testvérekkel, mivel akkoriban Xantrox helytartója fizette a kosztpénzt. A fickó – alacsony, nagyhangú kis mitugrász volt, de rendszeresen pengette a koronákat – azt mondta, hogy induljunk északnak és nézzük meg, hogy mit akarnak azokkal a háborodás nagy hajókkal. Fel is pakoltunk pár hivatalnokot meg követet és nagy sebbel-lobbal odatrappoltunk, ahol ezeknek az ördögöknek a legnagyobb gályája horgonyozott.

Egy hatalmas kortyval kiürítette a korsóját és egy hasány ordítással újabbat rendelt. Amíg nem érkezett meg,

töprengve bámult maga elé, te pedig nem akartad megzavarni; látszott, hogy most az emlékei között jár.

– Nem tűnt egy nagy számnak – folytatta pár pillanat múlva. – A követek ott paradéztkak, a ryukuk hajlongtak meg valami randa egy nyelven karattyoltak, mi pedig varázrtunk és egyik lábunkról a másikra álltunk. Ekkor persze beütött a menkú, ahogy az már lenni szokott: az egyik főkarattyolós fickó előrántotta a kardját és nyissz – a xantroxi követnek volt feje, nincsen feje! Erre a mi srácaink is fegyverre kaptak és lenyomták, hiába üvöltött a Kapitány, hogy csak félreértés lehet, mert addigra már a többi ryuku is belemászott az arcunkba. Nekiálltunk lepofozni őket, de irgalmatlanul sokan voltak, és amikor beeresztették közénk azokat a rohadás nagy gólemeket, a testvérek úgy hullottak, mint a legyek őszidőn. Jóhogy leléptünk onnan: már aki még bírta magát vonszolni...

Mint látod nem maradtunk valami sokan, – rázta meg keserűen a fejét – mert azok a biborgörény-váladékok úgy vadásztak ránk, akár koldus a tetveire, sokan meg a sebeikbe haltak bele, mikor a ryukuk megunták a kergetőzést. Így lettem én Krónikás és Hadnagy egy személyben, mivel a Hadnagyot agyontaposták a gólemek, a Krónikás meg beleszaladt egy lán-dzsába. Az Évkönyvek java is odaveszett, ami megmaradt, az úgy néz ki, mintha egy hadroszaurusz hátsójából húzták volna ki. Ezért sem mondhatjuk, hogy „tiszta lappal” kezdünk... – nevetett fel váratlanul – Nem ez volt az első eset, hogy ilyen alaposan szétverték a Kompániát, de mindig talpra álltunk, most is így lesz! Már van jópár újoncunk és a megbízások is jönnek szépen! A lobogónkat megőriztük, a Kapitány hurcolászta magával, pedig három légiós kezéből kellett kicsavarnia, majdnem rá is faragott: ha a rangidős Vajákosunk nem köpködi a tüzet megveszett sárkányként, aligha mászik ki alóluk...

– No, úgy nézem, eleget jártattam azt a hatalmas pofámat! – kelt fel egy határozott mozdulattal és búcsúzásképpen megveregette a válladat. – Egyél-igylál bátran; ma este a Szabad Kompánia vendége vagy, s az Orgazda fog fizetni, különben letuszkolom a dögvészes lapjait azon a cingár torkán!

Búcsúzásképpen motyogtál valamit, és nézted, ahogy visszatér a bajtársaihoz, majd öblös hangon helyet követel magának. Még láttad, amint egy csodaszépen megmunkált, kére lakozott hüvelyben pihenő kardot csap tét gyanánt az asztalra, majd lassan elmosolyodsz. Szóval a vendégük vagy? Egy intéssel magadhoz hívod a magadban most már végérvényesen „rőtmanó-ivadékként” emlegetett fogadóst, és rendelsz egy palackkal a legjobb borából.

TÜLÉL K FÖLDJE SEGÍTSÉG

□ Tudna nekem valaki segíteni jfkészítés terén? Hogy és milyen parancssal lehet indát, vagy valami kötélfélet begyűjteni? Hogyan lehet nyilat csinálni? Elfek, kérlek, segítsetek! Üdv és köszönöm!

Zöldomb Legolas (#5459)

EGYÉB

□ Ave! Raia templom építéséhez keresek társakat nyugaton, vagy épülő templomba beszálnék kőművesnek! Jelenleg a (116, 45) koordinátán vagyok a kihívás tornyánál. Elérhetőségeim: Tihanyi László, 1182 Budapest, Kossuth Lajos u. 132., laszlo.tihanyi@mail-box.hu, telefon: 30-546-3166, vagy mentálsan:

Ecchar Twen-Cor (#5747)

□ Üdv mindenkinek! Pár hónapnyi hallgatás után újra írok. Na persze, nem azért mert olyan fontos mondanivalóm van, csak panaszkodtak páran hogy kevesen írnak. Meg a szerkesztő is mondta hogy „egy netes játékos nem fog az AK-ba írni, mikor ott a fórum, az irc, meg a levlisták”. Na én vagyok az ellenpélda. :) Kikapcsoltam az IRC-et, elolvastam a listákat, a fórumokat, és most ide is írok. Legyen ez példa a többi netes játékosnak is! Elismerem: A neten jóval egyszerűbb játszani. Nem kell egy hetet várni a forcsira, mivel 8-kor feladom, 11-kor már meg is jön. A kinézete szebb, nem beszélve a CI-formatról. (Külön köszönet érte Char-Lee-nak!) Viszont az AK-t is olvasom. Engem is elszomorít, hogy ilyen kevés dolog van benne a TF-ről. A KT-képességeket ismerem, nem HKK-zok, szóval az újság fele számomra érdektelen, nem ÖV-zek, bár Nefejelcs leveleit szívesen olvastam. Sajnálom, hogy befejezi. Kalandok Földjét se játszik, így azok a cikkek se fognak meg. Marad az a pár cikk, és a novellák. Ez pedig édeskevés. Attól, hogy valaki neten játszik még nyugodtan megfoghatja a klaviatúrát, és pötyöghet pár sort! Én sokáig úgy voltam vele: Sokat írtam, biztos sokan szeretnének még, nem veszem el a helyet előlük, csak hogy alig írnak páran. Akkor én miért is ne írjak? :) Ha már itt tartok engedjétek meg, hogy csináljak egy kis reklámot a KT-immak! (Négy is van, de abból csak kettőt említenék.) Ha Leah hívó vagy, nem öldökölsz, rombolsz, pusztítás mindent, elfogadod, hogy a halál nem gonosz, akkor köztünk a helyed! Tápos képességekkel nem szolgálhatunk, nekünk még számít a szerepjáték. Szeretnénk képességeinkkel megvalósítani, hogy egy Leah pap tényleg igazi nekromanta lehessen! Szóval ha

APRÓK

érdekel a Végítélet Várói, keress bátran! Elérhetőségeim lentebb. Ha viszont más istent követsz, vagy másképp értelmezted Leah hitét, nem szeretnél faji, vallási vagy jellembeli kötöttségeket, vár a Szabad Kompania! Szuper KT, marha jó fej tagok, és jó képesség ötletek. Bővebben: www.alvilag.hu/kompania. Na, azt hiszem röviden ennyi. Mostantól többet írok. Sok-sok TP-t mindenkinek!) Tel.: 70-531-6881. E-mail: leah2@freemail.hu

Daniel McLoad (#5519) A Végítélet Várói, Combat Cica (#5472) MAFFIA, Alattomos Pete (#4426) Szabad Kompania, CoolGuy (#4327) Vértestvérek

SÖK VÁROSA SZÖVETSÉGEK

□ A harmadik szinten megalakult a (#15128)-as szövetség. A szövetségbe várunk minden olyan galetkít, akik azért költöztek a Hegybe, hogy megvalósítsák álmaikat.

Shai-hulud, a Férgek Ura (#4643)

□ Milyen reményei lehetnek a túlélésre egy, a hegy mélyére száműzött fajnak? Semmilyen, ha ez a nép nem tud küzdeni, és nincs benne élni akarás. A galetki nép száműzése óta is egyre erősebb, nem úgy, mint sok, a kihalás felé sodródott, torzszülött faj. Ereje talán abban rejlik, hogy vezetői időben rájöttek: a belviszályok és egymás írtása helyett az összefogásban van a jövő. A jövő, amelyben ott rejlik a remény, hogy néptünk kiszabadulva hegy-mélyi börtönéből, az Ellenséget eltiporva, ismét szabad és dicső nemzet legyen. Mi, az ifjú nemzedék új szövetsége, őrizük a szép jövő reményét, mi vagyunk a remény őrzői szövetség. Ha közénk valónak érzed magad, jelentkezz csapatunkba! Célunk egy szebb jövő megteremtése! A szövetség alapítása olimpia utánra tehető. Jelentkezhetsz illetve bővebb információért hozzánk fordulhatsz:

**Black Diamond (#6438),
Zorthen Nezoferis (#5036),
Zoeras Kahn (#3447)**

EGYÉB

□ A császár azért adta ki az aranydukátot, hogy felmérje a galetkik vagyonát, és bevezesse a dukát adót.

Hooded (#7708)

□ A túlélés magányos feladat, és ehhez nincs szükségüres eszmékre.

Viharfelhő (#4515)

□ Aki teheti kerülje el a barlangomat, mert gyönyörű testem tele van molad fekéllyel, ami rendkívül fertőző.

Shai-hulud, a Férgek Ura (#4643)

□ Üdv kalandozók! Azt tudjátok ugye, hogy szakbarbárok uralodnak felettünk? A császárszínhöz közeledve egyre több olyant találász, aki hihetetlenül erősen lehel, üt, lö vagy varázsol. Nézd meg az úkapjukat! Királyok vagy nemesek voltak? Nem, senkiházi férgek. Nézd meg az úkunokáikat... nem lesznek. A legmagasabb uralkodó családoknak magja szakad, kicserélődnek. Nincs a történelemben olyan uralkodó, akinek az úkapja is az volt. Ha tehát szakbarbárrá válsz, megnyílik az út előtted a magasabb szintek felé, de talán saját utódod fog eltaposni, téged, hogy még magasabbra törhessen, és még hatalmasabbat bukjon. És a katasztrófák? A legnagyobb lakószintek fognak összerogyni leghamarabb, hiába fejlesztik a szintet a legtöbben. Túlélők a mutáns férgek, meg a sötétben megbúvó gyáva pondrörk utódai lesznek, esetleg gyalázatos hősök fattyai, ha jó helyen szórták el őket. Figyeld meg, még a betegségek sem ugyanazok, amivel ezer esztendeje ágynak estek elődeink. A régi feliratokban szereplő tünetek leírása sok fejtorössz okoz tudósainknak. Kérőltetnek egy betegség nevet, de mindahány kilóg a sorból. Mi tehát a megoldás, ha túlélő szeretnél lenni? Mutánsnak állsz, mert azok tudnak hosszútávon leginkább alkalmazkodni. Magasra fejleszted a transzformáció szakértelmedet, hogy szükség esetén minél hamarabb át tudj alakulni, ha a környezet hátrányosan változik. Lehet, hogy holnap előlnti a Hegyet egy számmunkra ismeretlen helyről származó sáskahad, és mindent tönkretesz, mindent fölfal. Legnagyobb túlélésesélye a rovarevőknek lesz, de a sáskák tovább állnak, és a specializálódott egyedek éhen vesznek. Újra váltani kell valamivé. Bármilyen katasztrófa ránk zúdulhat, ami végez az uralkodó fajjal. További teendő az építkezés szakértelmem. 20. szint fölötti tudással már megvalogathatod, mit hova építesz, és megjön az eszed, hogy beállj társadalmi munkásnak. Ha a lakószinteket nem erősítik meg, hamarosan ránk omlik az egész Hegy, hiszen össze-vissza furkálunk kényünk-kezdünk szerint. A szintfejlesztésben kötelező lesz részt venni valamennyi galetkinek, egy idő múlva már a gyekekeknek is, és nagyon nagy szükség lesz a hozzáértőkre a legalsó lakószinteken is. Az Ellenséggel majd akkor fogunk találkozni, ha a romok alól kifúrjuk magunkat. De kinek lesz ereje szembeszállni velük? Neked nem. A feregszinti vészmadár:

Jelena (#4187)