

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! E sorokat éppen a találkozó előtti napokban írom, így most nálunk mindenki nyakig merül az előkészületekbe. Remélem, sokan eljöttök, és jól fogjátok érezni magatokat! Januári számunkban rövid beszámolót olvashattok majd az eseményről. A játékaink fejlesztése mellett már dolgozunk a jövő évi könyveinken is. Erről szintén bővebben írunk majd a következő számban, most előljáróban csak annyit mondanék, hogy majd 30 regény szerepel a terveink között, a már megszokott színvonalon, és főleg ismert íróinktól/sorozatainkból. Persze egy-két meglepetést is tartogatunk a tarsolyunkban. Ha már a könyvekről van szó, javaslom mindenkinek, hogy nézze meg karácsonyi könyvvásárlási akciónkat a 30. oldalon! Olcsón lehet venni sok jó regényt, akár ajándékba, akár saját magatoknak. Mindenkinek kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok mind az Alanori Krónika stábjába, mind pedig a Beholder Kft. munkatársai nevében! A címlapunkon ezúttal David Eddings: Rubin lovag c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 12. (96.) szám (2003. december) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: november 21. **A januári szám lapzárta:** december 19.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósők Városa, a Kalandok Földje, a Károsz Galaktika Kártyajáték (KGG) 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

ÉLET A GYORSFORGALMIN 2.	2
Közlekedés a Shadowrunban – 2. rész	
LAPELEMZÉS	8
Ébredés	
ÉBREDÉS	15
Gyakorisági lista	
HKK VERSENYNAPTÁR	17
A Beholder Kft. versenyei	
ÚJ VERSENYEK	18
Decemberben és januárban	
VARÁZSLÓMESTEREK	20
Interjú Abbas Krisztiánnal	
KOMBÓK	22
Kyorg ósmágus	
KÉRDEZZ-FELELEK	25
HKK kérdések	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
REJTETT TEHETSÉG	34
Ósők Városa novellasorozat	
ŐV FEJLESZTÉSEK	38
ŐV a honlapon	
KALANDOK FÖLDJE	39
4. zóna	
GHALLA NEWS	42
A TF világa	
KT-KÉPESSÉGEK	42
TF-FEJLESZTÉSEK	46
JÉG ÉS KÖD	48
KALANDOZÓ KALAUZ	50
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 postautalványal.

ÉLET A GYORSFORGALMI 2.

BIZTONSÁGI RENDSZEREK

A kereskedelmi forgalomban kapható autókban kötelező a biztonsági öv, és a műszerfalba épített légszák. A forgalmi törvények miatt ezek meglete nem elég, jelentős bírságokat szabnak ki azokra, akik nem használják ezeket. A légszákokat általában kiiktatják a biztonságiak és az árnyvadászok, mivel egy kisebb koccanás is bekapcsolhatja őket. A légszákok és a biztonsági övek emellett erős gátlótényezők is lehetnek, ha gyorsan kell elhagyni az össze-tört járművet.

A járműben tartózkodó utasok védelme szempontjából a legtöbb autó ablakai sötétítettek, vagy tükröződő felülettel ellátottak, hogy meggátolják a látótávolságra ható varázslatokat. Egyéb biztonsági opciókat is be lehet építeni egy járműbe, mint például fejlett utas védelmi rendszereket, ütköző kalitkákat, környezeti elzárást, vagy létfenntartó rendszereket. Sok jármű rendelkezik páncélzattal, vagy olyan speciális védelemmel, mint a rejtett vagy intelligens páncélzat.

Biztonsági rendszerekre vonatkozó szabályok

Ha a jármű Közepes vagy nagyobb sebést szenved egy ütközéstől, vagy Súlyos illetve nagyobb sebést más forrásból, akkor dobjunk 1D6-ot minden légszáknak. Ha az eredmény 1-től 3-ig terjed, akkor a légszák felfújódik, hátraveti az utast, és eltakarja azt egy teljes fordulóig. A légszákok automatikusan bekapcsolnak, ha a jármű eléri a „Megsemmisült” szintet állapotjelzőjén.

Ha az utas bekapcsolta biztonsági övét, vagy felfújódik a légszákja, akkor az ütközés miatt sérülése egy Sebzésszinttel csökken.

A biztonsági övek bekapcsolása egy összetett tevékenységet igényel, kikapcsolása egy egyszerűt. A bekapcsolt öv vagy a légszák nehezíti a kimenekülést az összetört járműből. Az utasnak egy Erő (4) próbát kell tennie a meneküléshez.

A légszákokat könnyedén ki lehet kapcsolni a megfelelő É/J szakértelem (4) használatával, ennek alapideje 5 perc. Megjegyezzük, hogy a motorbiciklik természetesen nem rendelkeznek légszákkal vagy biztonsági övvel.

VÉDELMI RENDSZEREK

2061-re már nem használnak kulcsot a jármű lezárására vagy indítására. A mágneszárat kulcskártyákkal, jelszavakkal vagy biometrikus mintákkal biztosítják. A védelmi

rendszer modelltől függően hangosan a környéket vagy csendben a rendőrséget riaszthatja. A behatolót elektromossággal lebénító vagy robbanással hatástalanná tevő rendszerek is elérhetőek alvilági kapcsolatokon keresztül.

A védelmi rendszer a jármű szenzorait használja fel, hogy azonosítsa a közel levő személyeket, és hangosan figyelmezteti azokat, akik nem rendelkeznek a megfelelő – mágnesesen érzékelhető – ködkártyával. A legtöbb ilyen szóbeli figyelmeztetés előre felvett, de egyes rigók sokkal sokatmondóbb figyelmeztetésekkel helyettesítik ezeket. Sok biztonsági rendszer használ egyszerű jeladókat arra, hogy az alany kikapcsolhassa a védelmi rendszert, ha elég közel van hozzá. A fejlettebb rendszerek segítségével a tulajdonos akár rádióon keresztül is bekapcsolhatja a motort vagy a fedélzeti rendszereket.

Járműlopás

A járműlopáshoz először fel kell törni a járműt védő külső mágneszárat és a védelmi rendszereket, a megszokott módszer szerint (lásd SR3, 235. oldal). Ez után a jármű irányítórendszerének (legyen az manuális, adatjakk vagy rigó irányítórendszer) védelmét is fel kell törni, mielőtt a jármű vezethetővé vagy másképpen használhatóvá válik.

ELEKTRONIKUS RENDSZEREK

A cirkálás valahogy nem az igazi, ha nincsenek hatalmas mélynyomóid és maximumra csavart hangcuccod. Az FM/AM rádiók ideje lejárt, helyüket átvették a könnyen hozzáférhető zenechip lejátszók, a Matrix audioadások és a beépített trideó rendszerek. Bár a vezetés közbeni műérzet használatot bünteti a törvény, mégis rengeteg modell rendelkezik műérzet dekkokkal az utasok számára. Szinte bármilyen elektronikus eszközt táplálhatnak a jármű akkumulátorai egy belső csatlón keresztül.

Fedélzeti számítógépek

2061-re szinte minden jármű (beleértve a motorokat is) rendelkezik fedélzeti számítógéppel, amely kapcsolódik a jármű robotpilótájához, szenzoraihoz, védelmi rendszereihez, adatjacks és/vagy rigó irányításához. Mint minden egyszerű számítógépet, ezeket is fel lehet használni adattárolásra, egyszerű programok futtatására stb. Bár az alap számítógépek csak 100Mp tárhellyel rendelkeznek, bővítésük lehetséges, 20 nujen/1Mp bővítés áron.

Mátrix kapcsolat

A legtöbb jármű rendelkezik Mátrix kapcsolattal is. Minden fedélzeti számítógép rendelkezik celluláris (mobil) telefontal, amelyet a műszerfalról vagy a virtuális műszerfalról lehet elérni. Amíg a telefon regisztrálva van a használó Mátrix szolgáltatójánál, addig a használó küldhet és fogadhat telefonhívásokat, faxokat, hírszolgáltatásokat és így tovább. A számítógépen keresztül a Mátrix is elérhető, bár csak teknős módban. A telefonvonal nem elég szélessávú egy teljes műrészet kapcsolathoz, ezért kiberterminálokkal vagy kiberdekkkel nem használható.

Viszonteladó MSZ

Sok autógyártó cég és viszonteladó nyújt speciálisan az ügyfeleknek készített Mátrix szolgáltatást (MSZ). A legtöbbben ingyen, vagy új autó vásárlása esetén egy évig díjmentesen nyújtják a szolgáltatást, de ez természetesen hosszabbítható vagy bővíthető. Ez a szolgáltatás lehetővé teszi, hogy a Mátrix csatornákat a jármű trideó rendszerén élvezhesse tulajdonosa. Az MSZ persze nem merül ki ennyiben, letölthető robotpilóta térképárjok, időjárás és forgalmi információk és vészívó funkció áll a tulajdonos rendelkezésére, de a rendszer olyan egyszerű dolgokra is felhasználható, mint például hotelszoba foglalásra, vagy közeli éttermek keresésére.

Járműazonosító

A beépített celluláris telefon jeladóként is szolgál, mely folyamatosan sugározza környezetének a jármű egyedi azonosító kódját, rendszámát, modelljét és sebességét. Ha a jármű rendelkezik robotpilóta GPS rendszerrel is, akkor az azonosító az autó koordinátáit és az irányát is sugározza.

Ez a jeladó szolgáltatás több célt is szolgál. Elsődleges biztonsági céljuk, hogy a többi robotpilóta könnyebben azonosíthassa őket, és így csökkentsék a véletlen karambol veszélyét. A ki nem iktatott jeladóval rendelkező járművek Nyoma eggyel csökken. Másodlagos hatásuk, hogy azonosítják a járművet a GridGuide rendszerek számára, így kihasználhatják az ilyen rendszerek előnyeit. Nem elhanyagolható hatásuk pedig az, hogy a rendfenntartó szervek segítségével könnyedén megfigyelhetik és felügyelhetik a járművet.

Természetesen mind az árnyvadászok, mind a biztonsági ügynökségek hátrányként tekintenek az ilyen rendszerekre, ezért szinte minden esetben kiiktatják ezt a fedélzeti számítógép átprogramozásával, vagy a rendszer manuális eltávolításával. A forgalmi szabályok természetesen megkövetelik a rendszer meglétét, és ennek hiányában a jármű rendszámabláját olvassák le. Ha érzékelik a rendszer hiányát, akkor a tulajdonos egy felszólítást kap e-mailben, és hét nap haladékot, amely után megbírságot, ha nem pótolta a hiányosságát.

Zavarás és elektromos hadviselés szempontjából a jeladók Fluxus szintje 1. A légi és vízi járműveknek messzebb kell továbbítaniuk jeleiket, ezért az ő rendszereik Fluxus szintje 3.

Rendszámok

A legtöbb rendszám tábla nem változott jelentőset az elmúlt 60 év alatt, egyszerű fémtáblák ezek alfanumerikus jelekkel. Szinte minden államban kötelező meglétük az autó elején és hátulján, és a biztonsági kamerák könnyedén azonosíthatják ezeket. Bár egyes államok kísérleteztek lézerral leolvasható vonalkódok rendszám táblájának elhelyezésével, a videó és képfelismerő technológia annyit fejlődött, hogy a régi módszer sokkal hatásosabb maradt.

A rendőrség gyakran végez véletlenszerű ellenőrzéseket lopott autók vagy az autóval nem egyező rendszám táblák után kutatva.

CSORDULTIG TÖLTVE

Az itt felsorolt rendszerek és opciók a Shadowrun világában elérhető rendszerek töredékeit képviselik csak, de jól értelmezhető alapot nyújtanak a tervezéshez.

AUTOMATIZÁLT VEZÉRLÉS

A metahumánok kényelmesek, és általában élvezik, ha az autó beavatkozásuk nélkül szállítja őket.

Robotpilóta rendszerek

Szinte minden légi, földi és vízi jármű rendelkezik valamilyen formájú robotpilótával. A legegyszerűbb robotpilóta rendszer az ütközésvédelem, amely távolságérzékelővel (általában ultrahangos rendszerekkel) érzékeli a közeli nagyobb tárgyakat (embereket vagy autókat) és arrebbe kormányozzák, vagy lelassítják a járművet, ha ezek útban vannak. A bizton-





sági megkötések miatt ez alap opció a legtöbb járműben (még a motorokban is).

Önvezérlő robotpilóta

Bár az ütközésvédelem átveheti egy pillanatra a vezérést a sofórtól, a rendszer maga képtelen elvezetni hosszútávon a járművet. Az „A” pontból „B” pontba emberi beavatkozás nélkül eljutó, önvezérlő rendszerek gyakoriak, de nem széria felszerelések. A legtöbb ilyen rendszer együttműködik a közlekedési irányító rendszerekkel (mint például a GridGuide) és a területi navigációs rendszerekkel. A motorok is irányíthatók, bár ekkor fel kell szerelni őket speciális giroszkópokkal és egyensúlyozó felszereléssel.

Ha az önvezérlés hibázik és leáll, akkor figyelmezteti a sofórt, és visszakapcsol manuális irányításra. Ha a sofőr nem reagálna a többszöri figyelmeztetésre, akkor a robotpilóta leparkol a kocsihoz és vészhivást ad le.

Robotpilóta GPS

A kedvelt globális helymeghatározó rendszer (GPS) a mai napig is fontos része modern szállító rendszereknek. A GPS működési elve egyszerű. A Föld orbitális pályáin keringő műholdas hálózat mindegyike egy egyedi kódot sugároz. A GPS rendszernek legalább 4 műhold jeleit kell fognia, hogy ezekből kiháromszögölje a pontos szélességi és hosszúsági koordinátáit, valamint a tengerszint feletti magasságát. Ez magában nem sokat jelentene, de ha egy (papír vagy chip) térképpel hasonlítják össze, akkor az alany azonnal megtudhatja, hogy hol van jelenleg. Bármilyen 2-esnél nagyobb szintű robotpilóta képes értelmezni a GPS jeleket.

Sikere és maradánsága ellenére a GPS-nek vannak hátrányai. Az előregedő műholdak szélesebb sugarú jeleket küldenek, amelyek könnyedén eltűnhetnek vagy arrébb verődhetnek városi környezetben. A civil GPS gyakorlatilag

haszontalan föld alatt vagy olyan beltérekben, ahol szilárd anyagok blokkolhatják a jeleket. A nagyobb városokban vagy metropoléxekben ugyanez a helyzet, mivel a melléktermékként keletkező elektromos zajok zavarják a jeleket. Zavarás és elektronikus hadviselés szempontjából a GPS Fluxus szintje 2.

GRIDGUIDE

A GridGuide a legelterjedtebb navigációs irányítórendszer a Hatodik Világban. A GridGuide a robotpilóta GPS rendszert kombinálja egy információ elosztó Mátrix rendszerrel, hogy a közlekedés biztonságosan és gördülékenyen működjön.

GRIDGUIDE ÖSSZETEVŐK

A GridGuide mobiltelefon átjátszó tornyokra és lámpapózánákra szerelt szenzorfürtökből álló hálózat, melyeket stratégiai közlekedési csomópontok és nagyobb kereszteződések fölé telepítettek. Minden szenzorfürt három összetevőből áll: egy továbbító antennából, egy irányított radarantennából és egy videokamerából.

A GridGuide szenzorfürtök Szenzor szintje 1.

Továbbító antenna

A továbbító antennák az utcán található járművekkel kommunikálnak. Az antennák folyamatosan sugározzák a helyzetüket, amelyeket akár egy egyszerű robotpilóta is képes kiháromszögölni. Az antennák ezen kívül az utcán elhaladó járművek jeladóit is érzékelik, azonosítják őket, és ha kell, elküldik a Mátrix rendszernek.

A GridGuide antennák Fluxus szintje 1, ezért könnyedén zárhatóak.

Irányított radarantenna

A radarantennák mérik a forgalmat, az autók sebességét és az útszakaszok telítettségét. Ezeket az adatokat a Mátrix rendszernek továbbítják, amely kiszámítja az adott szakaszok forgalmi telítettségének mértékét. Ha a telítettség eléri az előre beprogramozott küszöbszintet, akkor a GridGuide aktívan áttereli a forgalom egy részét más utakra.

Videokamera

Az utcák két végén található kamerák szintén a telítettség mérésére szolgálnak. A kamerák emellett könnyedén leolvashatják a rendszám táblákat. A rendőrségnek joga van videofelvételt készíteni bárkiről és bármiről, és ezeket a felvételeket felhasználhatják büntények bizonyításához. Ebből az okból a GridGuide elsődleges célpontjává szolgál a vandálok és a bűnözőknek. A kamerák általában kemény borítással védettek a gyakori támadások ellen.

GridGuide rendszerek

A GridGuide rendszer által felügyelt terület régiókra osztható, és minden külön régióra külön Mátrix rendszer felügyel. A GridGuide rendszerek minden esetben a helyi telekommu-

nikációs hálózaton (HTH) található, és kormányzati fenntartás alá esnek. A rendszerek értelmezik és elemzik a szenzorfürtök adatait és ez alapján irányítják különböző utakra a járműveket úgy, hogy ne alakulhasson ki forgalmi dugó vagy fennakadás.

A Mátrix szempontjából ezek a rendszerek hatalmas holografikus térképek, amelyeken minden ismert járművet egy ikon jelképez. A járművekről és tulajdonosaikról sok mindent meg lehet tudni az adatbázis segítségével.

Forgalomirányítás

A megaplex minden utcája rendelkezik egy maximum „forgalmi rátával” amely az adott utat egyszerre használható járművek számát adja meg. A GridGuide feladata, hogy ez alatt a ráta alatt tartsa az autók számát.

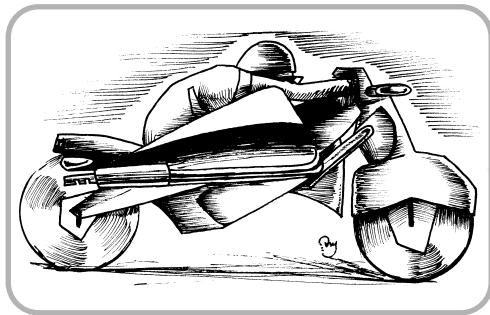
Ehhez a feladathoz a rendszernek reagálnia kell a balesetekre, a vészhívásokra és az útépítésekre. Baleset esetén a GridGuide értesül először. A rendszer azonnal a helyszínre hívja a rendőrséget, a mentőcsapatokat és az autómentőket. A manuális vezetők számára a GridGuide a fedélzeti számítógépen keresztül küld apró pályamódosítási javaslatokat.

A GridGuide a parkolást is kezeli. Ha az autó az út mentén parkol, akkor a GridGuide regisztrálja a parkolás kezdetének idejét. A jármű elmozdulásakor a GridGuide kiszámolja a parkolás teljes időtartamát, és automatikusan levonja a parkolás árát az autó tulajdonosának bankszámlájáról. Ha bankszámlán nem lenne elég pénz, akkor a tulajdonos egy virtuális parkoló cédulát kap az e-mail címére.

Rendőrségi használat

A GridGuide a rendőrség munkáját is könnyíti. A GridGuide átvette a forgalmi dugók megszüntetésének feladatát, valamint a gyorskijáratok, illegális parkolások és egyéb kihágások büntetése is automatizálódott segítségével. A bírságok automatikusan levonódnak a tulajdonos bankszámlájáról, míg a büntetőpontok (ha vannak ilyenek a körzetben) is azonnal regisztrálódnak.

A rendszer automatikus elsőbbséget ad a vészhelyzetre reagáló egységeknek. A GridGuide automatikusan átállítja a jelzőlámpákat és áttereli az autókat, hogy szabad pályához juttassa a mentőket, tűzoltókat és rendőrautókat. A rendszer az



autós üldözésekre is reagál, és mindent megtesz, hogy a törvénytisztelő polgárok ne kerüljenek veszélybe.

A GridGuide nyugtázza és feljegyezi a járművek által meggett utat, az utazások időtartamait és más információkat, amelyek később bizonyíték értékűek lehetnek.

Lefedtség

Elméletileg a GridGuide az egész várost lefedi, valójában azonban sokkal kisebb az optimális teljesítménye. A rendszerek általában csak a nagyobb közlekedési artériákat figyelik – a völgyeket, parkolóházakat vagy garázsokat nem regisztrálja a rendszer. A rendszer csak a városi negyedeket figyeli, autópályákon és országutakon csak ritkán fordul elő, és itt is kisebb a lefedettség.

A GridGuide igen sérülékeny és csak olyan környékeken működik, ahol jól karbantartható. Ez eredményezi, hogy a Pusztulatokban például csak gyengén vagy szinte nem is létezik lefedettség. Seattle nyomornegyedeiben gyakorlatilag ismeretlen a rendszer, az olyan külső részeken, mint Everett vagy Auburn pedig nagyobb javításra szorul. Minél alacsonyabb a körzet biztonsági szintje, annál kisebb a lefedettség. Játéktechnikailag a C biztonsági besorolású negyedekben részleges csak a rendszer, míg a D és Z zónákban nem működik. A rendőrségi felhasználás miatt a szenzorfürtök állandó célpontjai a vandáloknak. A videokamerák az elsődleges célpontok, mivel könnyen felfedezhetők, eladhatók, és igen jól lehet rájuk céllovészetet tartani. Az antennák általában bandaautók díszeként végzik, és vannak bandák, akik bázisukat védik a GridGuide radarantennáival.

Természetesen nem csak a GridGuide van forgalomban. Az ALI (*Autofahrer Leit- und Informationensystem* [Sofőr irányító és információs rendszer]) Németország regionális irányítórendszere. Európában, Közel-Keleten és Afrika egyes részeiben is közkedvelt. A GridGuide és az ALI szinte ugyanúgy működik, de az ALI az országutakra is felügyel.

Elektronikus hadviselés a GridGuide ellen

A rendszer által használt azonosító jelek gyengék, ezért zavarás vagy elektronikus hadviselés használatával könnyedén kiiktatható akár egy egész városrész is a forgalomból. A rendszert félre lehet vezetni hamis jelek generálásával. Egy ügyes operátor szellem autókkal töltheti meg a GridGuide holtérképeit, ami miatt a rendszer akár egész útszakaszokról irányíthatja el az autókat. Ez szabad menekülési útvonalat eredményezhet, vagy megnehezítheti a követést.

Betörés a GridGuide-ba

A GridGuide a dekások kedvelt célpontja hatalmas adattartalma miatt. A GridGuide segítségével a dekás megkereshet, és szemmel tarthat szinte bármilyen járművet, vagy akár át is irányíthatja egy adott helyre a közlekedésirányító rendszerek segítségével.

Mivel a rendszer manipulálásával hatalmas károkat lehetne okozni, minden forgalomirányító rendszer erősen védett, ál-

talában Vörös – Nehéz a biztonsági szint. A rendszerekre emellett biztonsági dekások is felügyelnek, és mindig rendelkezésre áll egy (ha nem kettő) másodlagos rendszer, amely az elsődleges rendszer leállásakor kapcsolódik be.

Ha egy dekás azonban mégis bejut, akkor rengeteg lehetősége adódik. Egy jármű adatainak megtalálásához Periféria megtalálása parancsot kell kiadni. A jármű adatkommunikációjának lehallgatásához Periféria ellenőrzése parancs, manipulálásához pedig Periféria szerkesztése parancs szükséges. Ha a járművet robotpilóta vezérli, akkor Periféria irányítása parancssal balesetet idézhetünk elő, vagy új pályára kényszeríthetjük a járművet. Más parancsok is kiadhatók a fedélzeti számítógépnek (lásd *Jármű távirányítás*). A járműről feljegyzett információkat tároló fájl egy Fájl keresése parancssal lehet megtalálni, és egy sikeres Fájl szerkesztése parancssal lehet kitörölni vagy módosítani.

GRIDLINK

A GridLink rendszer általában a GridGuide része, de különálló rendszerként is előfordul. A GridLink segítségével az elektronikus járművek saját telepeik igénybevétele nélkül használhatók. Az útba épített elektromágneses vezetősálak ekkor kapcsolatba lépnek a járműbe épített GridLink rendszerrel. A sálak elektromos áramot indukálnak a járműbe épített felfogó rendszerben, és ez elegendő töltést ad a jármű motorjának (normális körülmények között). A legtöbb rendszer úgy van beállítva, hogy a segítségével elérhető maximális sebesség a helyi sebességhatárítás felett 10km/h-val legyen.

A GridLink fizikai felépítése miatt az útkárosodások erősen rontják a rendszer teljesítményét. A sálak vizállók, ezért az időjárás nem zavarja őket, de a fagyok és földrengések tönkretelhetik a rendszert. A nagyobb járművek balesetei is meg-

szakíthatják a sálakat. A sálak károsodásai természetesen javíthatók, és általában foglalkoznak is ezek javításával.

Az elektromos hajtású, GridLinkkel felszerelt járműveknek nem kell aggodniuk áramellátásuk miatt a városiasabb részekben (B vagy jobb biztonsági szint) amennyiben betartják a sebességhatárításokat. Ha a jármű gyorsabban halad, akkor a GridLink már képtelen ellátni a járművet, ezért annak saját telepeit kell igénybe vennie. A csúcsporgalom természetesen erre a rendszerre is káros, a túl sok fogyasztó a rendszer összeomlásához vezet, és ez le is béníthatja azokat az autót, amelyeket nem töltöttek fel.

A GridLink rendszer természetesen nem ingyenes, a használókat GridLink egységeik alapján azonosítják be, és a havi használati díjat automatikusan leemelik számlájukról. A Grid-Link használati díja városról városra változik, de általában a jármű Gazdaságosság értékének tized része.

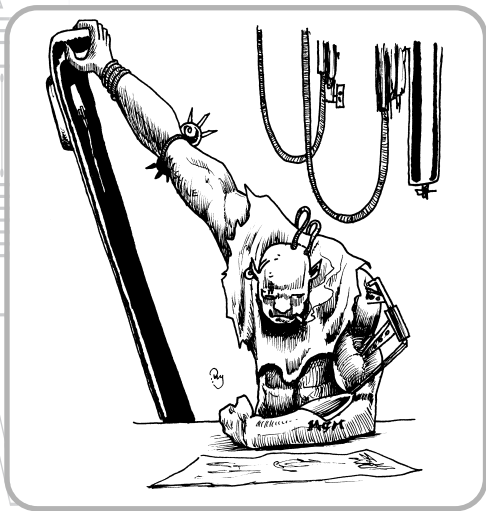
Jármű távirányítás

A járművek Matrix kapcsolása miatt távoli irányítással elérhetővé (vagy sebezhetővé) váltak a járművek. A járművek fedélzeti számítógépét celluláris telefonnal vagy egyéb drótmentes kommunikációs eszközzel lehet elérni. Ehhez az irányítónak ismernie kell a jármű kommunikációs kódját és a fedélzeti számítógép belépési kódját. Minden járműbe épített fedélzeti számítógép rendelkezik egy előre, a gyártó által installált belépési kóddal. Ezzel éri el a gyártó Matrix szolgáltatója a járművet vészhelyzeti szolgáltatások vagy felügyelet igénybevételekor. Bár ez a biztonsági kód védett, egy ügyes dekás könnyedén lenyomozhatja. Ezen felül, természetesen a rendvédelmi szervek is felhasználhatják ezt a kódot nyomkövetésre vagy a tulajdonos utáni kémkedésre. A biztonsági kód kiütéséhez Számítógép (8) próbára van szükség.

A jármű számítógépéből rengeteg fontos információ nyerhető ki, mint például a jármű szenzorainak információi, a diagnosztikai jelentések és hibák, valamint a jármű haladási iránya és célja. A számítógép segítségével emellett manipulálhatóak a jármű rendszerei is, mint például az ajtók zárjai, a jármű fényezői vagy a motor. A számítógép emellett azonnal riasztja a viszonteladó Matrix szolgáltatóját, ha a légszákok bekapcsolnak. Ekkor az MSZ rendszer celluláris telefonon keresztül kapcsolatot létesít a jármű utasaival, lekéri a jármű szenzoros és diagnosztikai adatait, valamint riasztja a legközelebbi szerveket.

Járműkiiktató chip

További „közbiztonsági intézkedésként” szerepel a kereskedelmi forgalomban kapható járművekben a járműkiiktató chip. Ha a jármű megkapja celluláris telefonon vagy robotpilóta utasításként a megfelelő járműkiiktató kódot, akkor a jármű kiáll a forgalomból, leállítja a motort, és bezárja ajtóit, ablakait. Az utasok és a sofőr ekkor bennragadnak. A rendőrség ezt az opciót az autótolvajok, és bűnözők ellen használja, de sokkal zavaróbb felhasználási lehetőségei is vannak.



A jármű kiiktatásakor a chip először felülír minden bementi eszközt, beleértve a manuális irányítást, az ajtó és ablaknyitó gombokat, a celluláris és rádiókapcsolatokat, valamint a panicbutton szolgáltatásokat. Második lépésként a jármű robotpilóta módba kapcsol. A robotpilóta kivezéri a járművet a forgalomból vagy eljuttatja a járművet egy kijelölt pontra egy egyszerű útvonalon keresztül. Ha a jármű nem rendelkezik önvezérlő opciókkal, akkor egyszerűen addig fékez, amíg le nem áll. A jármű újraindításához a kiiktatási kódot kell még egyszer megadni.

Természetesen ez a chip az első, amit egy magára kicsit is adó rigó eltávolít a járműveiből és robotjaiból. Az eltávolítás természetesen nem az egyetlen lehetőség, a chip át is programozható, ami ekkor ugyanolyan jól szolgálhatja az árnyvadászokat, mint normális módon a rendőrséget.

Mint a transzponder kódokat és a jármű más adatait, ezeket a kódokat is jól védett Matriks rendszerek tárolják, amelyek biztonsági kódja Vörös - Nehéz.

ILLEGÁLIS MÓDOSÍTÁSOK

Az árnyvadászok nem engedhetik meg maguknak, hogy a rendőrség kiiktassa járműveiket, vagy hogy a GridGuide lassítsa haladásukat.

JÁRMŰAZONOSÍTÓK FELTÖRÉSE

Mivel a járműazonosító nélküli járművek feltűnéskeltők, ezért az árnyvadászok rengeteg módszert találtak már ki az azonosítók megváltoztatására.

Hamis azonosítók

Ebben az esetben egy dekásnak kell hamis bejegyzést tennie a járműazonosítókat tároló adatbázisba. Amíg a jármű által sugárzott azonosító és a tárolt változat megegyezik, senki nem kezd gyanakodni. A hamis azonosító regisztrálásához a dekásnak be kell tőnie a tárolórendszerbe, amely általában Narancs – Középes vagy Vörös – Átlagos besorolású. Itt egy Fájel keresése és egy Fájel szerkesztése paranccsal helyezheti el a hamis kódokat. A jármű jeladóit is át kell programozni, amelyhez egy sikeres Számítógépek (Programozás) (6) próba kell és 10 perc alapidő.

Azonosító könyvtár

A másik megoldás egy azonosító könyvtár használata. A könyvtár nem más, mint egy hamis azonosítókat tartalmazó program, amely folyamatosan (általában másodpercenként) változtatja a jármű azonosítóit. Ez megnehezíti a jármű lokalizálását.

RENDSZÁMTÁBLÁK HAMISÍTÁSA

A rendszám tábla adatait rengeteg információt árulhatnak el a jármű tulajdonosáról. A legegyszerűbb ilyen típusú „adatvédelem” a rendszám tábla eltávolítása, vagy annyira bemocskolása, hogy az ne legyen leolvasható. Ezek a módszerek

azonban igen egyértelműek, és felkeltik a rendvédelmi szervek érdeklődését.

Lopott rendszám tábla

Rendszám táblát könnyedén lophatunk egy másik autóról, csak egy csavarhúzó, és egy perc munka kell hozzá. Ezzel szemben, ha a rendőrség vagy egy robot leolvassa a rendszámot, és az nem stimmel a sugárzott járműazonosítóval vagy az autó típusával, akkor a jármű már le is bukott. Éppen ezért a módszer akkor hasznos, ha egy dekás átírja a rendszámra vonatkozó információkat (lásd előbb).

Átformálható rendszám táblák

Csúcstechnikai megoldásokkal olyan rendszám tábla készíthető, amely elektronikus töltés hatására átformálódik, és más jelek jelennek meg rajta. Az átformálható rendszám táblák intelligens anyagokból vannak, és jól használhatók, bár közelebbi vizsgálatnál könnyen ki lehet szűrni őket. Az átformálható rendszám táblákat gyakran használják együtt járműazonosító könyvtárakkal, így a rendszám tábla összhangban lesz a folyamatosan változtatott járműazonosítóval.

A GridGuide videokameráinak átverése

Az árnyvadászok elfogadják a tényt, hogy járműveiket könnyedén lefotózzhatják a GridGuide rendszerei. Éppen ezért minden vadászatuk után autót váltanak, vagy másik autót lopnak.

A kameleon festés is jó módszer lehet a kamerák átverésére. A kameleon festés olyan festékréteg, amely megváltoztatja a mintázatát elektromos töltés hatására. A kameleon festést nem lehet annyira finoman irányítani, mint a ruthénium polimereket, de segítségükkel a sofőr gyorsan változtathatja a járműve színét.

Kiiktató chip kiiktatása

A legtöbb árnyvadász kiszedi a chipet járművéből és ezzel le is zárja a témát. A chipet el lehet távolítani fizikailag, vagy le lehet kapcsolni a fedélzeti számítógép szoftveréből. A fizikai eltávolítás egy Elektronika É/J (5) próbát igényel, a szoftveres felülírás pedig egy Számítógépek (6) próbát. Mindkettő alapideje 10 perc. A kiiktatási kód a chipbe van égetve, így ez nem felülírható. A kiiktatási kód megváltoztatásához egy új kiiktató chipet kell vásárolni.

Ezzel szemben vannak olyanok, akik nem szeretik, ha ellopják az autójukat, és mégis igényük lenne a kiiktató chipre. Ezek az árnyvadászok úgy módosítják a vezérést, hogy a chipet ne lehessen aktiválni cellulárisan, hanem csak egy másik drótmentes kapcsolattal. Ehhez egyszerűen izolálják a kiiktató chipet, így celluláris vagy robotpilóta aktiválás esetén a rendszer nem találja a chipet. Ezután egy másik kommunikációs csatornához – általában rádiókapcsolathoz vagy másik celluláris telefonhoz – kapcsolják a chipet, így aktiválhatják ha szükségük van rá. Ezekhez egy Számítógépek (6) és egy Elektronika É/J (5) próba kell, amelyek alapideje 30 perc.

ÉBREDÉS



Lapelemzés 1. rész

A nemrég megjelent, új HKK kiegészítő, az Ébredés lapjainak elemzését olvashatjátok alább. Szokás szerint nem vagyunk könnyű helyzetben, mivel e sorok írásakor még a kiegészítő nyomdai munkálatai tartanak, így csak a tesztelés és a tesztverseny eredményei (nem meg pár éves rutin) van segítségünkre. Sajnos a tesztverseny megnyerése most fatális véletlenek sorozata miatt nem sikerült nekem. (Konkrétan csúfosan megbuktam egy *Gyógyító rakshallion-Bűvös erdő*-párbaj paklival. Pedig olyan jónak tűnt!) Miklós diadalmaskodott egy alaposan kicsiszolt bűbajpaklival. A pontozás szokás szerint elvileg 1-től, valójában 3-tól 10-ig megy, figyelembe véve a lap érdekességét, adott esetben frissen bontott versenyen való használhatóságát is.

SZÍNTELLEN

Az első vámpír (7): A követők továbbra is nagy kedvenceim. (Említsük meg itt Szemerényi Tibort, aki eredetileg ezt a laptípust kitalálta!) Ez a lap az egyszínű versenyeken időnként előbukkanó, sok amatőr által igen kedvelt vámpírpakli nagy segítője. Természetesen a lényeg az olcsóbbítás, hiszen a vámpírpakli is, mint a lényes összeállítások általában, igyekszik hamar nagyot ütni. A plusz 1 EP és a gyógyulás is hasznosak, de jelentőségük kisebb. A tesztelés során egy darabig még plusz 1 sebzést is adott, az azonban túl erős volt. Az új vámpírok segítségével többféle használható (ám aligha profi győztes) vámpír-hordát állíthatunk össze.

Csőppnyi nyugalom (5): Egyszerű, hasznos kis lap, de amit csinál, nincs olyan erejű, hogy egy versenypakliba beférjen. Cantripként több haszna lenne. Azért kellemes meglepetéseket lehet vele okozni, jó olcsón.

Edharati, a bűbajmester (9): Az amúgy is már-már versenyképes bűbajpakli ezzel a követővel nagyot erősödött: a mindig gyilkos kontroll ellen hirtelen esélye lett, ami azért elég alapvető egy versenypaklinál. A counter-drágítás és a büntetés nagyjából megfelelő védelmet nyújt, persze azért adott esetben egy *Szent sólyommal* el kell tudni bánni. A bűbajpakli is kapott egy-két kellemes új lapot, szerintem ezt a koncepciót viszont fogjuk látni a versenyeken is.

Elmeszükítés (7): Ezt a lapot igen sokat teszteltük, mégsem tudok egyértelmű véleményt mondani róla, annyi a

kombó-lehetőség benne. Az új *Manaszívó kullancssal* igen durva lefojtás volt, ezt inkább kivéttük. Most talán *Rynthuszal* a legjobb: egy varázspontért kettőt elvenni mindig kedvezően befolyásolja a játék menetét. Természetesen a lefojtó paklinak továbbra is hátránya, hogy az ellenfél előbb megkapja a varázspontot, amiből költhet. Ezért érdemes drágításokat is használni, pl. varázslat drágító lények, *Cselvetés*, *Owooti aligátor*.

Gyógyító rakshallion (8): Univerzális követő. Bár engem csalódás ért a párbajpaklival, abba is illik szerintem, meg persze bármilyen lassabb, gyógyulós pakliba (pl. vízió), bármibe, ahol esetleg agyoncsaphatnak az első pár körben. Sokat segít, ha az ellenfél követőjét kell eltávolítani, határozottan erősebb, mint a nagy ritkán felbukkanó *Életenergia* szabálylap.

Kiütéses negátor (6): Tipikus side lap, ami az asztalra kirakott lapok ellen jó. Elsősorban lényes pakliban érdemes használni, még akár kontroll ellen is jól jöhet egy *Szkarabeuszok átkát*, vagy *Furfang templomát* lebénítani. Miklós például *Zarknod kovácsára* és KF-es lényekre, tárgyakra alapozott paklijában használta jól. Egy kontrollba azért jobb a *Dermesztés*.

Mérgező rakshallion (7): Az *első vámpírhoz* hasonlóan egy nem nagyon erős, de nem is igazán gyenge koncepció kapta meg végre saját követőjét (eddig, a legtöbb lényes paklihoz hasonlóan, *Védelmesző rakshallion* volt talán legérdemesebb használni hozzá). A *Méregfélelemmel* összerakott mérgező pakli egyik fő gyengéje a kontroll elleni védtelensége volt (hasonlóan a bűbajpaklihoz), ezen sokat javít ez a követő. A plusz két mérgezés is hasznos, gyakorlatilag az ellenfél bármely lényét le tudjuk szedni akármelyik kis lényünkkel, a *Méregfélelemmel* pedig még nagyobb ütünk. Az új *Méreglabor* felhasználásával egészen ütőképes mérgezőpakli rakható össze.

Rakshallion hadvezér (8): Ez is egy univerzális jellegű követő, nyilván sok lénnyel játszó pakliba érdemes használni. Nagy dilemmát okozhat, hogy a *Védelmesző rakshallion* használjuk, vagy ezt. Én azt mondanám, ha sok a kontroll, és nem gyógyulnak nagyon sokat, akkor a védelmeszőt, egyébként, ha tényleg sok lénnyel játszunk, akkor a hadvezért.



Teremtő rakshallion (10): Csak ismételni tudom magam: ezeknél a követőknél domborodik ki leginkább az a szándékunk, hogy a HKK zsinor, változatos játék legyen, ahol sokféle koncepció meg tud élni, és a régebbi, valamennyire is életképes összeállítások új, erős lapokat kapjanak. A tárgyas pakli mindig is ott volt a lehetséges jó paklik között, bár igazi tombolása csak *A sárkány kincse* idején zajlott, igaz, akkor teljes erővel és elég hosszan. Ez a követő, ha le nem szedik, segít a legnagyobb gondon, a csonttermelésen, valamint lapot húzat velünk és gyógyít (kissé a népszerű *Építő rakshallionra* hasonlít). Egyértelműen erősíti a tárgypaklit, érdemes talán *A bőség zavarával* együtt használni a gyorsabb terülés érdekében. Ha le szedik, az gond lehet, érdemes betenni mellé csont termelést (pl. *Gruangdag tigrisét*), illetve sebzést (pl. *Karmaszin tigrist*).

Veszélyes faj (7): Természetesen bármilyen etnikumba hasznos lap, kiváló lapleszedés vagy kivégzés. Én goblinokhoz használtam, sikerrrel, bár nyilván egy kontroll paklival szemben ez nehéz lehet (nincs kinn sok lényünk, megcountereli). Kombós még pl. *Quwarg ellenállással*, ezért is lett bekorlátozva.

Vohuana (7): Gyakorlatilag nyolcért jön, nagy, leütni nehéz a mágikus védelme miatt, célozni sem lehet. Nem is hangzik olyan rosszul. Persze egy kontrollnak azért nem fog olyan nagy gondot jelenteni, hiszen a *Nagyobb életszívás*, *Manatúz* és hasonló varázslatok kiválóan puszítják szegényt. A szkritter pakli nem igazán erős, így a képességei is kisebb jelentőségűek.

LEAH/HALHATATLAN

A múlt tükre (10): Elérkeztünk az igazi táphoz, a *Lélekgyűjtő* méltó párjához, mely továbbra is biztosítja Leah alapvető szerepét a kontroll (és még sok más) pakliban. Ez a lap kb. *Energizáció* erejű, ami a versenypaklik egyik köz-

kedvelt szereplője. Vessük össze őket: mindkettővel egy varázspontot nyersz és két lapot húzol, emellett *A múlt tükre* még egy minőségi lapelőnyt is ad(hat): ez a lap dobásból és a harmadik lap húzásából adódik, hacsak nem kényszerülünk kimondottan jó lapot dobni. Emellett szól még, hogy két varázsponttal

olcsóbb, gyógyít is, és hamarabb adja a dolgokat. Ellensúlyozásként a két egyforma színű lap dobása áll (a kézből illetve a gyűjtőből), ez egy kontroll jellegű pakliban, ahol a 0-1 VP-s counterek röpködnek, és sok lap szokott lenni a kézben, elég könnyen összehozható. Persze előfordul, hogy nem tudod kijátszani, de tapasztalataim szerint a megfelelő pakliban ez nagyon ritka, és rengeteg előnye bőven kárpótol ezért.

Árnytestvér (6): Vámpiros pakliba érdemes betenni, kicsit a *Mentális vámpírra* emlékeztet, de az szerintem erősebb ide. A sebzésektől jól védi a vámpírjainkat, ennek ereje nyilván attól is függ, mivel operál az ellenfél.

Életszívó kullancs (5): Jópofa lap, meg olcsó is, meg nehéz leszedni, de a rá épített pakli nem igazán erős. *Negatív robbanással*, *Fekete mágijával* kombózható, lehet megoldgatni pl. *Tükördémonnal*, lassíthatod az ellenfelet egy ráakott *Asylux átkával*, de ez egyelőre nem tűnik elég gyorsnak. Azonban a játékosok jóval többen vannak, mint mi, tesztelők, bizonyára jobb paklikat is össze fogtok rakni vele.

Élőholt nűmak (6): Egy közepesen jó lény, egy egyszerű és közepesnél kicsit jobb lényleszedéssel kombinálva. A frissen bontott versenyek egyik sztárja lesz, egyébként néha beférhet egy-egy versenypakliba (pl. csupa lényesbe tartalék leszedésnek).

Gl'vtugar vércsapoló (8): Meglepő lehet, de ez egy erős lap. A versenyeken elő-előforduló éjfattyas pakliba mindenképpen érdemes berakni. *Kyorg ósmágus* mellett, lapot dobva neki, mindössze öt varázspontért kapunk egy 7/7-es, két életű lényt! Azért ez nem semmi! Igaz, hogy nem repül, de a hátránya mikronikus, és könnyedén agyoncsap szinte bármit.

Hullarablás (5): Irtásokkal, vagy akár gyűjtőből dobattással (pl. motyogók illetve *Morgan tanítványa*) jól kombinálható lap, pontszáma azért alacsonyabb, mert önmagá-



ban nem működik, és azért kombóban sem dönti el a meccset a javunkra.

Keléses ragálymester (6): A szkitter pakliba érdemes betenni, mivel lényként olcsóbbít (ez a része azért elég gyenge), varázslatként pedig egy viszonylag jó lényleszedés, főleg, ha több lényt is leirtathatunk vele.

Lidérccharcos (7): Már rég nem adtunk ki olyan lapot, amely a gyűjtőgenerálást segítette volna, az ilyen jellegű paklibba még mindig az *Óriás patkányt* és a *Lidércurat* használják. Ez a lap megfelelően kiegészíti a fent említett két lényt, erősítve egy picit az ilyen jellegű (pl. vízió) összeállításokat. Külön előnye, hogy kijátszási feltétel az őt lap dobása, így ha ellenvarázsolják, akkor is növekedett a gyűjtőd.

Lidércszellem (5): Egy bármilyen jelző lényvel együtt áldozva nyerhetünk vele két lapot, négy varázspontot, vagy gyógyulhatunk. Szerintem nem elég erős, ahhoz képest, hogy egyedül nem használható. A laphúzás miatt talán egy lényes, kombós pakliba (pl. *Különleges Élvezet*) talán jó lesz.

Morgan mágija (7): Az *Ellenvarázslat* (amit ma már szinte sohasem használnak) kissé javított formája: 3-ért jön, az hogy mintegy 0-10 lapot eldobok a pakliból, nem igazán számít. Azért manapság már vannak ennél olcsóbb illetve univerzálisabb counterek is, de pl. egy vagy kétszínű versenyen biztos szóhoz fog jutni.

Nekromanta trükk (7): Három varázspontért azonnal-ként négyet sebezni, minimális hátránnyal, lénybe vagy játékosba, ez hasznosnak mondható. Direkt sebzó paklibba használható, bár ott sokszor jobb nagyobb sebezni a játékosba (pl. *Ósvillámmal*), de az olcsósága és univerzalitása mellette szól. Persze tetszőleges pakliban használható lényleszedésnek ill. kivégzésre. Frissen bontott versenyen igen kedvelt lap lesz.

Östestvér (7): Csak azért nem kap többet, mert nem tudom, a vámpír pakli összességében elég erős lesz-e. Mindenesetre egyike azoknak a lapoknak, amikből egy ilyen pakliba mindenképp hármat raknék (persze *Kriptával* együtt). 6 VP-ért 3/3-as, repül, erősíti az összes vámpíromat, a hátránya elviselhető, és viszonylag nehéz leszedni. Ez szerintem így együtt elég meggyőző.

Szkitter nekromanta (7): Van néhány olyan szkitter, melyet más pakliban is remekül használhatunk. Ez a lap egy 3 VP költségű *Feltámasztás*, melyet ráadásul lényként is használhatunk, az anti-mágia pedig nem dobhatja ki a kezünkből. A szkitter pakliba pedig mindenképp használj belőle hármat, hiszen lényként kijátszva ingyen lapelőnyhöz juttat (hasonlóan, mint a népszerű *Tonyók-Kamdemu-Narancshaj* trió, bár azokkal kereshetsz, ami jobb, mint a visszavétel, ez viszont egyelőre erősebb lényként).

Szkitter ölész (6): Csak szkitter pakliba való, de oda mindenképp érdemes berakni. Lényként közepes, a varázslat képessége azonban nagyon erős, ha már három-négy szkitterrel van a gyűjtőben, 4 varázspontért 6-8-at sebezni azonnal-ként, ez kiváló. Ráadásul nincs bekorlátozva, úgy-hogy akár 20-at is sebezhetünk vele extrém esetben (csak meg kell védeni a countereléstől.) A szkitter pakli viszont szerintem nem lesz igazán versenyerejű. Bár igazán érdekes vele játszani, sok kombinációs lehetőséggel lephetjük meg az ellent.

Vámpíreledel (7): A vámpír pakliba hasznos kis lap. Ha rajta kívül egy vámpírnak van, akkor 3 varázspontért rak-tunk rá +1/+1-et, és húzunk rá, ez közepes. Ha viszont már kettő van (ami azért egy olcsó vámpírokkal és *Az első vámpírral* játszó pakliban nem lehet gond), akkor 2 lapot hú-zunk, és 2 vámpírnak kap +1/+1-es jelzőt, innentől már nagyon megéri. Ha lelővik, mindössze egy varázspontot veszünk, lapot nem, a kárpótlás miatt. Amúgy pedig a vámpír paklit a versenyeken (főleg speciálisokon) életképesnek látom.

CHARA-DIN/MUTÁNS

A felejtés aurája (5): Lényre tett búbáj, ami eleve gya-nús, de ha nem lövik ki alóla a lényt, igen hatékony tud len-ni. (Ha meg kilövik, legalább az vigasztalhat minket, hogy sebezett négyet a büntetéssel.) Ellenem *A behemótok nagy-*



mesterével röppenő, jellemzően hatot sebző lényekre tették rá, vagyis három lapot kellett dobnom, amikor általában négy volt a kezemben. Jó, hogy én választhattam (ez csökkent az erejét), de azért így is rendesen ki tudja üríteni az ember kezét igen olcsón.

A hatalom kék itala (7): Ha egy komponens, igencsak erős lenne akár egy kontroll pakliba is, hiszen egy komponens bárhonnán összevakar az ember. Sajnos a két komponens már az a határ, ami nem biztos, hogy összejön. Még így is elég erős volt kontrollban, ezért rákerült, hogy nem másolható. Szerintem most picit gyenge, főleg, mivel tárgyasa Chara-din mint szín, nehezen fér be. Azért érdemes kipróbálni.

A káosz oltára (9): *Zarknod börtönével* játészó, kézből dobható pakliba (annak is a viszonylag sok lényes verzióiba) alapvető, erős lap. Egy lény akad majd, aki felhúzza, utána pedig körönként dobhat 4 VP-ért két lapot, és ha elfogyott a lap, akkor sem üldögél értéketlenül, mint sok dobátás, hanem segít kivégezni az ellenfelet. Nagyon hasznos! Más, sok lényel és lila színnel játészó pakliba is könnyen beférhet univerzalitása miatt.

A lélek elorzása (6): Iszonyú brutális lényirtás lenne, csak hát a kijátszási feltétele... Így kevés pakliban fogjuk viszontlátni, de frissen bontotton pl. mindenképpen spoiler lesz annak, aki ezt a ritkát bontja.

A sötétség karma (5): Egyszerű, kellemes semmizés a galetki pakliba. Jól kikereshető, ha épp kell. Azért talán inkább csak side-lapként számíthaték rá, kivéve, ha a gyűjtővel operálás nagyon elterjed. A mindig erős *Lélekgyűjtőtől* való megszabadulásra is hasznos lehet.

Az örült oldal álma (6): Természetesen arra nem alapozhatunk, hogy majd az ellenfél jól kiépülő, sok asztalon maradó lappal operáló paklivál jön. Így ez a lap is csak akkor lesz igazán a pakliba illő, ha erre építjük azt. Mondjuk *Quwarg ellenállással*, vagy *A mágusok átkával* csinálunk sok jelzőt az ellenfélnek, majd eldobtjuk a kezét. Szerintem

azért sem túl erős a lap, mivel még egy ilyen pakliban is, ha már sok jelző van, akkor megölöm gyorsan egy *Tulajdon-ságlopással*, esetleg *A tizenmegyedikkel* stb.

Förtelmes kriptod (7): Egy újabb szkritter, ami más pakliban is megállja a helyét. Ez a lap varázslatként, a megfelelő pillanatban kijátszva (legjobb az első körben, ha nincs három varázspontnál olcsóbb lap a kezünkben, ami pl. egy *Zarknod börtöne* pakliban előfordul), egy varázspontért két lapot dobhat! Lényként is hasznos az elején kijátszva, szkritter pakliban, vagy bármely olyanban, ami kevés 0-1 költségű lappal játszik, az ellenfél kellemes lassítására.

Glu'glivar, a megsemmisítő (7): Egy éjfétytas, *Kyorg ősmágusra* épülő pakliba alapos, bár picit dárca lényeszedés. A *Kyorg* mellett már csak 9 VP-ért jön, ellenvarázsolhatatlanul, jó eséllyel letakarítja az ellenfél összes lényét, a mieinket nem bántja, és kapunk egy 4/4-es két életű, tiszteességesen ütő lényt is. Gyakran megmenthet a lényirtó képessége az utolsó pillanatban. Az egyetlen probléma, hogy ha leszdedik a *Kyorg ősmágust*, egy újabb drága és eléggé haszontalan lapot találunk a kezünkben.

Hegymélyi tánc (6): Iszonyú erős lap lenne, ha nem lenne az a kis hegymélyi ikon rajta (ez ugyebár azt jelenti, hogy hegymélyi lénynek kell játékban lenni a kijátszásához). Az eredeti hegymélyi varázslatok, ma már nem erősebbek hatásukban, mint egy sima varázslat (sőt, sokszor gyengébbek), tehát a kijátszási feltétel miatt a használhatatlan kategóriába süllyedtek. Ha valaki összerak egy hegymélyi paklit (amihez azért most pár lap készült, és nagyjából mind Chara-din színű), ez a lap egy kis jutalom a számára. A VP-adás már-már *Transzformáció* szintű, ÉP áldozás nélkül, és ha épp nem kell a VP, a kikeresés is igen hasznos.

Okulüpj kacagása (9): Leginkább persze bűbáj pakliba jó a lap, de oda annyira erős, hogy muszáj ennyi pontot adnom rá. A legtöbb, két varázspontért cantrip bűbáj (*A bűbájosság rúnáját* kivéve) viszonylag csekély erejű dolgot csinál: legfőbb erejük abban rejlik, hogy 2 VP-s cantrip bűbájok. Ennek a lapnak viszont igen jó a képessége, gyakran elég egy-két kulcslapot kidobni az ellenfelettől (pl. *Fehér tigris*, *Szent sólyom*, ilyesmik) és nyer a bűbájpakli. Az



egyetlen kis probléma a színe, de be lehet gyötörni a bűbájpakliba. Más pakliban is használható a lap, sajnos a *Zarknod bőrtörő* mellett a húzása nem érvényesül.

Orgling csatakürt (5): Amellett, hogy orgling pakliba nagyon érdemes berakni, ez egy erős side lap gaetkik ellen (természetesen amennyiben ilyenre szükséged van).

Ha két ilyen sikerül kiküzdened, a gaetkik leginkább már csak *Chosugában* reménykedhetnek, de egy is jelentősen hátráltathatja őket.

Orgling haszonállat (4): Ha az ember mókából összerak egy orgling paklit, VP-termelést mindenképp érdemes beletenni. A legjobb (természetesen a *Transzformációt* most nem számítva) a *Hegymélyi tánc*, aztán még jön a *Bűvös tavacska*, és utána ez a lap. Lényként vagy másik képességével operálva még ritkábban fogunk vele találkozni. Apró öröm, hogy ha létrejött, azt a 6 VP-t legalább már mindenképp megkapjuk.

Orling mágus (6): Ha már orgling paklit készítünk, ez a lap egészen jó. Olcsó, nehéz levakarni, akkor is büntet, és ha van rajta kívül egy vagy két orlingunk, már egész jól leszedi az ellenfél lényeit (vagy akár az ellenfelet is). Két orling mágussal és még egy orglinggal az oldalunkon, négy varázspontért körönként 6 ÉP-t tudunk sebezni lényeken vagy játékoson, ekkor már nem állunk rosszul.

Orgling szájszag (3): Orgling pakliba be lehet (és érdemes) tenni, azonban egy ilyen pakli csak barátai játékban jó, még egyszínű versenyen is vannak nála jóval erősebb etnikumok. Amúgy az ilyen pakliban abszolút ingyen jön, ami kuriózum, és a párbaí képessége is jól jöhet.

Ragyás kriptod (6): Közepesen jó lény, közepes erejű varázslattal kombinálva (a varázslat picit jobb, pl. kivégzésre, vagy ha valamit nagyon muszáj hatástalanítani). Sose feledjük el, hogy a szkritter lényt visszavehetjük a kezünkbe (kár, hogy ez egy varázspontba kerül), és rögtön varázslatként használhatjuk, ezzel jókora meglepetést okozva az ellenfélnek.

Torz kriptod (6): Részemről tiszta szívemből utálok az olcsó lapcountereket, bár el kell ismerni, hogy megvan a szerepük a játékban: a brutálisan gyorsan terülő paklik megfogása. Szerencsére ez a lap, bár 2 VP-ért lapot ellenvarázsol, azért a lapok egy szűkebb részével teszi ezt: a

csak varázspontért jövő, legfeljebb 3 VP-s lapokkal. A szkritter pakliban a lény képesség is alapvető, hiszen ez a pakli elsősorban az ellenfél drágitásával és a saját lapok olcsóbbításával operál, érzésem szerint nem feltétlenül versenyképes módon. Mindenesetre ez a szkritter lap is sok pakliba befér, pl. egyszínűn gyaníthatóan benne lesz egy Chara-din pakliban.

DORNODON/TOLVAJ

Animált kolosszus (8): A tárgyas pakliknál mindig felmerül a kérdés: mivel fog ölni? Nos, ebben a kiegészítőben a *Villámhárító* mellett ez a lap is segít a dilemma megoldásában. Egy nehezen leszedhető, tárgyból átalakított lényt készít nekünk (hasonlóan *Shivanasti szarkofágjához*), ami csak támadásra jó, mivel az őrszobta kerül. Ezt a lényt, ha van varázspontunk (márpedig egy tárgyas paklinál ez nem szokott nagy gond lenni), sebzéssel nem lehet leszedni, csak az instant lényleszedések és a lapleszedések jöhetnek számításba. Remekül lehet vele pusztítani az ellenfél kicsi és közepes ütő lényeit is. Összességében a *Teremtő rakhallionnal* sokat erősödő tárgypakli egy hasznos, bár nem esszenciális lapot kapott vele.

Értelmetlen rombolás (5): A frissen bontott válogatós versenyeken Dornodon népszerű lesz, ez is egy jó kis lap ide. Lényes paklik használhatják side vagy akár alap-lapként nem-lény lapleszedésre, de szintén vannak ennél univerzálisabb, jobb leszedések is.

Magánzárka (8): A tesztelés alatt brutális lap volt, mivel még lapot is húztunk vele az ellenfél aktivizálódó lapjai után. Most egy picit gyengébb, de így is erős tárgy. Régebben a tárgypakliba a varázspont talán kevésbé volt fontos, de most a tárgyas követővel már komponenssé válthatjuk. Ha kirakunk egyet, lemásoljuk pár *Duplikátummal*, akkor minden asztalon maradó lapokkal játszó pakli ellen nyert ügyünk van.



Orök dilemma (10): Az olcsó ellenvarázslatok mindig a legnépszerűbb lapok közé tartoznak. Ezzel a lappal 0 varázspontért counterelhetünk 0 és 1 VP-s varázslatokat, ez már önmagában nagyon erős a mai játékkörnyezetben. Még a három VP-s varázslatra is csak két lapot kell dobunk, ez még mindig jobb, mint a *Megszakítás* (mivel ott egyforma színű lapokat kell dobni). Dornodon ráadásul gyakran belefér a kontrollba, és nem volt mostanában jó ellenvarázslata (talán a *Gyors reflex* ugrik be, mint speciális efféle lap, amit szívesen használnák), ezek is emelik a lap értékét. A tesztelés során jó darabig annyi lapot kellett dobni, mint a másik lap költsége, de úgy kicsit gyengének találtuk. Így most emg az egyik legerősebb lapleszedésre, a *Koncentrált energiára* emlékeztet.

Pokolkatlan (6): Ez is olyan pakliba jó, ahol sok olcsó, lehetőleg jelző lényünk van, vagyis pl. a *mágusok átka*, *Quwarg ellenállás* mellé érdemes berakni. A lények felépítik, majd húzunk a jelző lényekért. Az ilyen pakliba használható lap, más pakliba gyenge.

Pusztító tűz (4): Frissen bontottra való lapleszedés, egyébként a mai környezetben már drága lap.

Quwarg birtokháborító (6): Az új quwarg generáció egy tagja, mely igencsak jól védi a quwargjainkat. A réges-régi *Quwarg szabotőr*-nél biztosan sokkal jobban.

Quwarg harcsmágus (7): A quwargok új nemzedékének talán legerősebb lapja. Nem csak védi a quwargokat, hanem az ellenfelet bármilyen azonnali varázslatát megakadályozza. Ha általánosra is működne, akkor nagyon erős lenne, azonban így sem teljesen haszontalan.

Quwarg menetszlop (6): Cantrip bubáj, tehát lapot nem veszünk vele, ha kijátsszuk. Védi a quwargokat is, hiszen ha leszedik őket, húzunk helyettük. Az aktívan jövő quwarg lapok csak hab a tortán. Szerintem a quwargokból nem csak közkedvelt etnikum, hanem az új lapokkal együtt bizonyos korlátozott versenykörnyezetben kellemes kis pakli lesz.

Quwarg tojásgondozó (5): Hasznos kis quwarg termelő lény, ami gyógyíthat is rajtunk. Azért quwarg pakliba lehet, hogy nem fér be, de a jelző termelése miatt szerintem látni fogjuk mindenféle elborult lényes paklikban.

Szárnyas Szuszi (8): A „*Melkon-vonulat*” újabb tagja, igen hasznos lap, ha be tud ütni. Amellett, hogy kaszabolhatja ez ellenfél lényeit, kvázi 5/1-es lényként funkcionál, ha megoldjuk, hogy játékost tudjon ütni. A *Melkon* erejét azért szerintem nem éri el, de mindenképpen erős lénynek érzem. *Kalandozók védőszenjével*, egy kalandozó hordában még kellemesebb lap.

Tébolyult tűzmágus (6): Frissen bontottn jó kis lény, hiszen ha találunk valamit, amivel mindig sebünk rajta, akkor gyakorlatilag egy állandó tömeges lénypusztítás. Más versenyen szerintem kevésbé jó, de az élelmes játékosok még találhatnak rá valami jó kis kombót.

Togya-ork (6): Elég erős az anti-mágikus lapok között, bár ezekből csak néhányat használnak. Nagy előnye, hogy konfigurálható, ha olyan a helyzet, lehet két varázspontért 1/2-es lény, 1-es anti-mágiával, vagy akár nyolcért 4/5-ös, 4-essel, ami adott esetben már a kéz kidobtatása is lehet. Lényes, anti-mágiás paklikban használható lehet.

RAIA/KATONA

A hatalom illúziója (6): Ez a lap bármely, kicsit lassabb pakliba betehető, nem csak víziókhöz. Akkor jó, ha legalább négyszer-öttször tudod használni, hiszen pl. 4 VP-ért és 4 ÉP-ért négy lapot húzni már nem is rossz. 2 VP-ért és 2 ÉP-ért 2 lap, az viszont gyengécskének tűnik. Előnye még, hogy ha lecounterelik, nem vesztes sokat, és ha bármikor van egy felesleges varázspontod, tudod használni.

A rend hírnöke (7): Egy jó kalandozó, természetesen nem csak kalandozó pakliba. A kijátszási feltétel elenyésző, mivel valószínűleg láthatatlanul beüt, nagyon jó lapelőnyt biztosíthat. Természetesen akkor érdemes kijátszani, ha a gyűjtődben csupa hasznos lap van (ez biztosítható, ha pl. *Morgan tanítványával* játszol), hiszen a következő kört már nem 100%, hogy megéri.

Edzőterem (5): Izom pakliba betehető, ha van idő felhúzni és használni, segíti a lényeidet, de gyakran nem fér be a pakliba. Azért azt vegyük észre, hogy a lény, aki építi, akti-



vizálódik, és így mehet ütni. Én betennék egyet-kettőt az izom pakliba, úgysis van lény bőven, aki felépítse.

Elviselhetetlen fejfájás (4): Két varázspontos cantrip, és párbaj is egyben. Ez kezd egészen jól hangzani, de sajnos a lap képessége nem elég jó, mivel a lényt nem öli meg. Frissen bontottn jó lesz, de ezenkívül max. párbajpakliban találkozunk vele.

Éonvölgyi númak (6): A legtöbb pakliban előny, ha van benne gyógyulás. Ez a közepes erejű lap befér a szkritter-pakliba, illetve a csak lényekkel játszóba is. Azért ez utóbiba talán jobb a *Vízióféreg*, bár ez adott esetben ütni is tud.

Fáradhatatlan régész (8): Bár a tesztelésen nem volt túl népszerű, szerintem igencsak életképes izom paklit lehet készíteni. Egyetlen komoly ellenszere a *Zarknod bőrtőne*, de mostanában annyira ez nem tómbol a versenyeken. Az izom pakli egyik alap-lapja a régész. Mint a többi izmos lap, ez is akkor a legjobb, ha pl. *Grimorra!* termeltünk rá még pár jelzót. Szépen lehet kombóztatni vele, pl. *Grimort*, vagy varázspont-termelést előkeresve. Ez a lap azonban nem csak izom pakliba jó, hiszen három varázspontért és két lapért előkeresek egy lapot, és kapok még egy lényt is. Minőségi lapelőny, és a legolcsóbb előkeresés, ami a teljes pakliból keres.

Gyógyító fény (4): Egy vízió vagy egy lefojtó/drágító pakliban el tudom képzelni lefojtásra, körönként 2 VP-t elvenni, de ekkor gyógyít. Gyógyulásra jobbnak tűnik a *Vízióféreg*. Drágító paklinál probléma még, hogy ez is varázslat, tehát drágul. Mindent összevetve nem látom igazán a használhatóságát.

Izmos féreg (7): Egyszerű, hasznos lap: 1 VP-ért 2/2-es. Ha elpusztul, visszakapod a lapot, amit ráraktál. Nem csak izom pakliba, hanem tetszőleges hordába is berakható, persze csak ha tudjuk, hogy sok lapunk lesz.

Izmos sárkány (5): Az izmos lapok közül nem a legerősebb. Azért az, hogy 5-ért 4/4-es, repülő, hátrány nélküli lényt tudok csinálni, amelynek még van egy (nem túl erős) képessége, nem rossz. Ha valaki sárkány paklit készít, abba is érdemes kipróbálni.

Izmos szkritter (6): A két új koncepció közös lapja. Lényként 3-ért 4/3-as tud lenni, ez nem rossz. Varázslat-

ként 2 jelzót oszt, izom pakliba befér. Mivel azonnali, akár megmentésre is használható. Közepes lap.

Mokku (9): Ha nem lett volna a kitiltás sorsára jutott *Bahn szolgálja*, ezt a lapot ünnepeelnék. Ahhoz képest nyilván gyengébb, de még így is egy hasznos erőforrás lap: egy *Rohanó idő* és egy 1/2-es galetki egybeépítve, nehezen counterelhetően. Galetki pakliba biztos használnám, de sok másba is belefér, a tesztelésben is gyakran viszontlítottuk.

Nemes númak (6): Arról, hogy a szkritter pakli versenyképes lesz, nem vagyok meggyőződve, mindenesetre egy ilyen pakliba ezt a lapot mindenképpen érdemes berakni, lényként nagyon jól segíti a szkrittereinkeket. A húzó képessége már ritkábban használható a sokszor lassú szkritter pakliban. *Númak királynővel* rendszeresen két ílyet tettem játékba, ettől már elég masszív lett a szkritter-sereg.

Númak királynő (6): Szritter pakliba mindenképp! Ennek a lapnak a varázslat részét éreztem erősebbnek. Persze vigyázni kell, hogy ne countereljék meg, de ha létrejön: 6 VP-ért mondjuk két 5 VP idézési költségű lényt kikeresni és a játékba rakni, ez igen táp! Lényként már lassabban termeli nekünk a varázspontot, ezt ritkán használnám.

Ósszárkány (5): Kötelező *Kyorg ősmágus* mellett! Ha az ellenfélnek van 9 lap a kezében (ami azért gyakran előfordul pl. egy kontrollnál vagy a *bőség zavara* mellett), már 10 VP-ért kapsz egy counterelhetetlen, repülő szép nagy állatot, ami kicsit védve is van. Hasznos, érdekes, szép, nagy, de versenyen csak elvéve fogjuk látni.

Szomorú kötelesség (5): Egyszerű, frissen bontott versenyen használható lap. Hasonlít kicsit a néha még használt *A gyenge pusztulására*: ez is akkor a legjobb, ha egy lapja van az ellenfélnek (annál viszont a saját lapjaink is számítotak). Kontroll vagy más, kevés lerakott lappal játszó pakli ellen használható lehet. Azért erősnek nem mondanám.

Makó Balázs

ÉBREDÉS

Gyakorisági lista

A felejtés aurája	Mu	n	Goblin kereskedő	Ti	g	Nemes númak	K	r
A galetkív védelmezője	Ti	r	Goblin védőmágus	Ti	r	Númak királyno	K	r
A Hadúr szava	t	r	Goblintanya	Ti	n	Okulúpaj kacagása	c	r
A hatalom illúziója	r	r	Goslak	e	r	Orgling csatakürt	Mu	n
A hatalom kék itala	Mu	r	Gruangdag tigrise	t	r	Orgling haszonállat	Mu	n
A káosz oltára	c	n	Gyógyító fény	K	g	Orgling mágus	Mu	n
A lélek elorzása	Mu	r	Gyógyító rakshellion	-*	n	Orgling szájszag	Mu	n
A múlt tükre	H	r	Hegymélyi tánc	Mu	n	Otto csája	P	r
A rend hírnöke	r	r	Hullarablás	H	g	Örök dilemma	d	r
A sötétség karma	Mu	g	Idegösszeomlás	P	g	Örült kakadu	r	g
A szó hatalma	e	r	Izmos csáp	Ti	g	Ósi búvület	f	r
A túlélés ára	Tu	r	Izmos féreg	r	g	Ósi létezés	Má	r
A viszály vége	Tu	r	Izmos manó	e	g	Ősöreg vyarg	P	n
Animált kolosszus	d	r	Izmos pegazus	e	n	Őssárkány	K	r
Aranytigris	f	r	Izmos sámán	s	g	Őstestvér	l	r
Árnytestvér	l	n	Izmos sárkány	r	n	Pelyhedző bőr	Tu	g
Asztrális elmemarcangoló	P	n	Izmos szkritter	K	g	Pokolkatlan	To	n
Az első vámpír	-	n	Izmosítás	t	g	Pusztító tűz	d	g
Az ősök Bosszúja	Tu	r	Kegyelemdőfés	Tu	g	Quwarg birtokháborító	d	n
Az örült oldal álma	c	n	Keléses ragálymester	H	g	Quwarg harcmágus	d	r
Barátságos építőmester	t	n	Kényszerképzet	P	g	Quwarg menetszlop	d	n
Biztos pénz	f	n	Kerge darázs	s	r	Quwarg tojásgondozó	d	r
Blokkoló vyarg	P	g	Kigyóméreg	s	n	Ragyás kriptod	Mu	g
Bo'adhun varázssital	s	r	Kincskereső madár	t	r	Rakshellion hadvezér	-	n
Csöppnyi nyugalom	B	r	Kipukkadás	s	n	Solatopolka	Ti	n
Dögbúzós liliom	s	g	Kiütéses negátor	-*	r	Szárnys Szuszi	d	r
Edharati, a bűbájmester	-	n	Kragoru sárkánya	f	n	Szkritter nekromanta	H	n
Edzőterem	r	n	Kyorg managömb	f	g	Szkritter ölész	H	g
Eldüeni vándor	s	r	Lidércharcos	l	g	Szomorú kötelesség	r	g
Elmeszükítés	-*	r	Lidércszellem	H	r	Tébolyult tűzmágus	To	n
Elviselhetetlen fejfájás	r	n	Magánzárka	d	n	Teremtő rakshellion	-	n
Erős goblin	Ti	g	Mágikus izmosító	t	g	Tilretas fala	t	r
Élet teremtése	Ti	g	Mágikus súlyzó	t	g	Timera szolgálólánya	e	r
Életszívó kullancs	l	g	Manaszívó kullancs	f	n	Togya-ork	d	g
Élőholt númak	H	n	Megtisztult bőr	Má	g	Torz kriptod	Mu	n
Éonvölgyi númak	K	g	Méonech fómágus	Má	n	Vámpireledel	l	g
Értelmetlen rombolás	d	g	Méonech fürkész	Má	g	Varázslatos pillanat	e	r
Fáradhatatlan régész	r	g	Méonech ősmester	Má	r	Veszélyes faj	-	r
Fizetett tehetség	f	r	Méonech száműzött	Má	r	Villámgyors tanulás	Tu	r
Fluxusfaló vyarg	P	r	Méreglabor	s	n	Villámhárító	f	r
Förtelmes kriptod	Mu	g	Mérgező rakshellion	-	n	Viziócsapás	f	r
Galargamoth	Tu	g	Mokku	K	r	Vohuana	b	r
Gl'r'vtugar vércsapoló	l	r	Morgan mágiája	l	g	Zonel	P	g
Gl'u'Glivar, a megsemmisítő	c	r	Morq Fan Gor	P	r	Zonel dala	P	n
Goblin harcos	Ti	r	Nekromanta trükk	l	r	Zu'it kísérlete	f	r

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

B – Bárd
K – Katona
Má – Mágus
Mu – Mutáns
P – Pszionicista
Ti – Tisztogató
To – Tolvaj
Tu – Tudós
H – Halhatatlan
-* – klánnélküli

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka

**NATALOM
KARTYAI**

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

FIGYELEM!

A Dungeon decemberben minden szombaton,
(6., 13., 20. és 27-én)

ezüst és aranyvasárnap
(14. és 21-én)

10h-től 14h-ig nyitva tart!

/24-én és 31-én zárva/

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

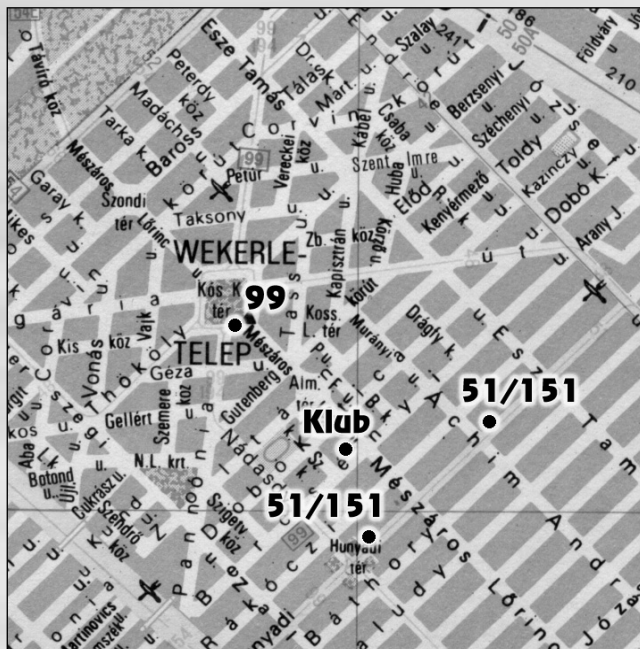
Nyitva tartás:
Hétfőtől-
péntekig
11-től 18-ig

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2004-ben

- 2004. január 24. szombat: Hagyományos verseny
- 2004. február 21. szombat: Ősök városa
- 2004. március 20. szombat: Istenek háborúja
- 2004. április 17. szombat: Tiltott mágia
- 2004. május 29. szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny
- 2004. június 26. szombat: Túlélők csatája
- 2004. július 24. szombat: Isteni szövetség
- 2004. augusztus 27-29. péntek-vasárnap: VIII. HKK Nemzeti Bajnokság
- 2004. szeptember 18. szombat: Hagyományos verseny
- 2004. október 16. szombat: Páros verseny
- 2004. november 27. szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny

A versenyek dátuma, formátuma nem végleges, csak előzetes terv. Az egyes versenyekről a pontos információkat mindig az előző havi számunkban találjátok meg.



FIGYELEM

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

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub
(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza)

1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.

Az Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni.

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 – Káoszlevegővár, 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.

GÖDÖLLŐ – 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.

MENEDÉK KÁRTYA-ÉS SZEREPJÁTÉKKLUB

– Budapest, Bathányi u. 67. (Moszkva térnél a dombon, a Várlok utcából)

MISKOLC – Győri Kapu u. 27.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefi u. 75.

PECS – 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 – Lengyel-palota, A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás keresztződés sarkán található a Turul mozi előtt.

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

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

SZENTES – a kenyérgyár kultúrhelyisége, Ady E. u. 20.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Tancsics 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.

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 20. 9 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik verseny.

Nevezési díj: 2600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: 30-906-6069.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 3., nevezés 9-10, kezdés 10.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása, ahol csak az Ősök Városa és az utána megjelent kiegészítők és mini kiegészítők lapjait lehet használni.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi János 30-403-6491.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 3. 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Már lehet használni az Ébredés lapjait is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán 20-597-1883.

ISTENEK HÁBORUJA

Időpont: január 10. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott lap a szokások mellett még a Morgan tanítványa is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 10 kezdés 10.30-tól, nevezés 10.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Ősi Legendák paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: 20-967-8936 Abbas Krisztián. A versenyen csak amatőrként játszhatnak. Ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy névnapod, akkor ingyenes a részvétel. Tekintettel az előző versenyek látogatottságára, előre is lehet nevezni a helyszínen.

PÁROS VERSENY

Időpont: január 31. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Páros verseny, ahol a pároknak egyszínű paklikkal kell indulniuk, mindkettőjüknek ugyanazzal a színnel.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: Ébredés paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth András 70-284-4024.

VERSENYSZERVEZŐK FIGYELMÉBE!

Terveink szerint januártól a HKK versenyek és a Hatalom Szövetsége teljes egészében felkerülnek a honlapunkra. Itt meg lehet majd tekinteni minden verseny hirdetését, eredményét, indulóinak névsorát, a HSZ aktuális állását stb. A Hatalom Szövetsége pontok is automatikusan itt számolód-

nának. Ehhez azonban szükséges, hogy minden versenyről a sorsoló programból kimentett file formájában kapjuk meg az eredményeket. Kérjük ezért azokat a szervezőket, akik eddig nem így küldték, hogy a jövőben számítógéppel oldják meg a verseny sorsolását! Azok a versenyek, ahonnan nem így kapjuk az eredményt, nem számítanak be a Hatalom

Szövetsége januárban kezdődő félévébe, és nem kapnak ultraritka lapot. Kérjük továbbá, hogy a versenyzők neveit pontosan vigyék be a számítógépbe, lehetőleg ékezetes formában, hogy a számítógép azonosítani tudja őket! Ha valahonnan rendszeresen hibás nevek érkeznek, akkor az a versenyhelyszín szintén nem kap ultraritka lapot.

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 besorolást 20 fiktív lehet szerezni.

FIGYELEM!

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

A helyszín: Wekerlei Boccia Klub (az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1096 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45. (Térkép 17. o.)

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

Időpont: január 24. Nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Wekerlei Boccia Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft (tagoknak 400).

Díjak: Ébredés paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lap és pénzdíj.

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

Érdeklődni lehet: Beholder Kft. 1680 Bp., Pf. 134. Tel: 297-3660, e-mail: beholder@beholder.hu

Amatőr-profi kategória: A profik között bárki indulhat.

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

- 33 000 Ft pénzdíj a profiknál
- 3 gyűjtődoboz Ébredés az amatőr kategóriában.

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 szférák angyala, 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 tárgyak 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 szférák angyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik A bőség zavarával, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergival 50 EP-ről indultok.

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

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

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

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

Varázslómesterek - Abbas Krisztián

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

A mai interjúalany a tavalyi Nemzeti Bajnok, szintén a leg-
régebbi játékosok közül való, a profi versenyek állandó részt-
vevője, ezenkívül boltot és klubot üzemeltet, a HKK élet egyik
legismertebb alakja, Abbas Krisztián.

– Kezdetnek néhány személyes adatot kérek, hány éves vagy, mivel foglalkozol?

– 29 éves vagyok, kereskedő a szakmám, szerepjáték-
boltot üzemeltetek, melynek egyik alapvető profilja a Hatalom
Kártyái, de rengeteg más dolog is található nálam, szerepjá-
tékok természetesen, gyűjtögetős figurás játékok, könyvek,
és még sorolhatnám.

– Akkor járjuk ezt egy picit körül! Mennyi ideje működik a
bolt, egyáltalán honnan jött az ötlet, hogy ilyen boltot nyiss?

– Ezt a boltot 1995-ben nyitotta Húsvéti Árpád, nem sok-
kal a HKK megjelenése után. Én is már ekkor elkezdtem kár-
tyázni, hamar összebarátkoztunk. Azután '98-ban ő ráunt a
dologra, mással szeretett volna foglalkozni, és azt javasolta,
legyen az enyém a bolt. Én kapva kaptam az ajánlaton, át-
vettem tőle, és azóta én működtetem. A boltot egyedül vi-
szem, az összes ügyintézésel együtt.

– Te mivel játszol azok közül, amit árulsz?

– HKK-val persze, a gyűjtögetős figura játékok közül a
Mage Knight-tal, és régebben sokféle szerepjátékkal is já-
tszottam rengeteget, meséltem is. Sajnos mostanában már
erre kevesebb időm jut.

– Említetted, hogy rögtön az elején elkezdted HKK-zni. Az
eredeti tesztelő-brigádban még nem voltál benne, ugye?

– Nem, a Chara-din visszatér kiegészítő tesztelésében
vettem részt először.

– Honnan értesültél a játékról?

– De régen volt... Játszottam a TF-en, innen is hallottam
a játékról (emlékszem, *Burástya kölyköt* kaptam ajándék la-
pént). Aztán a Valhalla Páholy könyvesboltjában járva láttam
először HKK paklit meg a Mítosz nevű kártyajátékot, ezek
majdnem egyszerre jelentek meg. Mivel ismertem a Behol-
dert, a HKK-nak szavaztunk bizalmat egyik barátommal, vet-
tünk egy-egy paklit. Kipróbáltuk, másnap usgyi vissza, és
vettünk még párat. Aztán elkezdtünk lejárni Szegedi Gábor
klubjába, a Holdbázisba, a Nagydíófa utcába, ott játszottunk.
Gyorsan összeszedtem egy csomó lapot, ment a nagy cse-
rebere.

– Versenyezni mikor kezdted?

– A legelső verseny, amin részt vettem, 1995-ben volt, a
TF találkozó, egyenes kieséses verseny. (*Mindmáig ez volt
az egyetlen ilyen jellegű versenyünk.* – MB) Emlékszem,
hárman voltak a döntőben: Klenovszky András, Szücsy Dá-
niel meg még egy srác, és Kleno nyert, Leah hordával. In-
nentől folyamatosan jártam versenyekre, bejártuk az egész
országot, 40-50-en voltunk egy-egy vidéki versenyen, per-
sze kevesebbet is rendeztek akkor még.

– Emlékszel-e, hány versenyt nyertél eddig?

– Körülbelül 15-20-at, ebből 5-8 lehetett Beholderes.

– Emlékszel, mi volt az első rendes versenypaklid?

– Idő kerekés horda, Garokk, Gorombilla, ilyenek. Ezzel
értem el az első jó eredményeket, ezt csiszolgattam nagyon
sokáig.

– Azóta vannak-e kedvenc paklijaid a versenyeken, vagy
mindig a legeredményesebbnek tűnővel indulsz?

– Nem szeretek a trenddel haladni, inkább ellene készülök
sokszor. Sokáig hordáztam, a kontrollokkal birkóztunk gyak-
ran, néha sikerült, néha nem. Kedvenc pakli? Mindennel sze-
retetek játszani, kivéve a nagyon kombós pasziánsz paklikat.
Az nekem nem szórakoztató, se vele, se ellene játszani.
Mostanában a galetkni a kedvenceim, de ugyanúgy szeretek
kontrollozni, hordázni is.

– Hogyan készülsz a versenyre?

– Nálam ez egy sokrétű folyamat. Először is végig kell
gondolni, milyen erős paklik lehetnek, mivel van kedvem ját-
szani. Néha elindulok egy erős, ismert paklival, máskor ke-
vesébé népszerű paklit csiszolgotok, a divatpaklik ellen ké-
szülök. A versenypaklikból és a játékkörnyezetből eléggé
naprakész vagyok, mivel a boltban és a klubban rengeteg já-
tékos megfordul, ott játszik sok profi is, látom, mik mennek.
Az amatőröktől is rengeteget lehet tanulni: sokszor tőlük jön-
nek a meglepő ötletek, kombók, olyan lapokat használnak,
ami másnak nem jut eszébe, és erős is lehet.

– Megosztod a paklidat a többi profival, tesztelsz ellenük?

– Nem igazán, amolyan „magányos farkas” vagyok,
gyakran még én sem tudom a verseny reggeléig, mivel fog-
ok indulni.

– Akkor hogy teszteled a paklit?

– Nem igazán szoktam, inkább a korábbi versenyekből
okulva igazítok rajta, meg az új kiegészítő tesztelése közben
is derülnek ki érdekes dolgok a régebbi paklikról is.

– Általában előző nap készíted el a paklit a versenyre?

– Ahogy van időm. Van, amikor egy héttel előtte, van,
amikor előző nap. Olyan is adódik, hogy egy hónappal előbb
eszembe jut egy pakli egy adott versenyre, és már akkor
megcsinálom. A boltban tudok erre is időt szakítani.

– Már több, mint 3400 lap van a HKK-ban, te elég jól ismered őket. Van-e kedvenced közülük?

– Olyat tudok mondani kapásból, ami a grafikája miatt tetszik: ez a *Rémálom* nevű Árnékholdas lap, Szász Gábor rajzolta, és rendkívül kifejező, ahogy alszik az ember, és egy igazi, meggyőző rém vic sorog a feje fölött. Általában is a kifejező grafikákat kedvelem, amiből egyből tudom, mit csinál a lap. Használat szempontjából nincs kedvencem, a sok erős lapot mindet szeretem. :)

– Tavaly megnyerted a Nemzetit. Mit gondolsz, ez egy törvénytörő, kiérdemelt győzelem volt, vagy inkább a szerencsén múlott?

– Nagyon sokszor kérdezik tőlem a boltban is, szerintem mi kell ahhoz, hogy valaki nagy játékos legyen? Mindig azt válaszolom, három dolog kell: legnagyobb részét szerencse, játéktudás, és jó pakli. Hiába zseniális játékos valaki, és remek a paklija, ha nincs szerencséje, semmit nem ér el. A dolog persze fordítva is igaz. Visszatérve az eredeti kérdésre: legnagyobb részét a szerencsén múlott, hogy megnyertem a Nemzetit.

– A Nemzeti Bajnokság három napjának versenyei (tiltott mágia, csak Ősök Városa, válogatás) közül melyiket kedveled jobban?

– A válogatást nem.

– Ez érdekes, hiszen meglehetősen jól ismered a lapokat, nem?

– De igen, tesztelőként már jó fél évvel hamarabb találkozom velük, mégis kimondottan nehéz formátumnak tartom. A tiltott mágiát sem szeretem annyira, bár érdekes, változatos a játék, de épp ezért igen kiszámíthatatlan, sosem lehet tudni, milyen paklikkal találkozol, nagyon rizikós. A hagyományos és az Ősök Városa verseny kiszámíthatóbb, és nem unalmasak ezek sem, hiszen mindig jönnek ki új lapok, változnak a paklik.

– Mit javasolnál annak az amatőr játékosnak, aki profi versenyző szeretne lenni?

– Két dolgot: játsszon minél többet a barátaival, és minél hamarabb menjen el egy versenyre. Egy versenyen annyit lehet fejlődni, mint hónapok alatt otthon, a barátokkal játszva. Ahogy látja a többieket, milyen lapokkal játszanak, hogyan kombóznak, elkezd ő is egyre jobb paklikkal játszani. Nézelődhet a profik között is, de elsősorban az amatőröknél, játék közben tud fejlődni. Egy profi paklit le lehet másolni, de azzal általában még nem fog tudni jól játszani. Aki megfelelően sokat játszik az amatőr kategóriában, előbb-utóbb „beérik” a profik közé. Nagyon fontos a versenytapasztalat, a rutin.

– Te inkább lapokat vagy paklikat vetetnél azzal, aki hosszú távon versenyző, jó játékos szeretne lenni (persze eltekintve most az üzleti szempontoktól)?



– Először mindenképpen paklikat vegyen, legyen egy jó nagy lapkészlete, minden kiegészítőből legyen jó pár paklija. Amikor ez már összegyűjt, és kialakult, hogy milyen versenypaklikat szeretne készíteni, akkor a hiányzó pár lapot érdemes cseréléssel illetve vásárlással összeszedni. Pénzben és lapmennyiségben így jár a legjobban.

– Van-e szerinted rangsor az utolsó néhány kiegészítőből, hogy melyik volt jobb, melyik rosszabb (mondjuk az Ősök Városa óta)?

– Legrosszabbnak egyértelműen a Viziókat tartom. Ez egy trükkös dolog: az előtte megjelenő Két Világ Közt kiegészítő nagyon jóra sikeredett, kicsit talán túl jóra is. Iszonyú erős lapok jöttek ki az akkori környezethez képest, néhányat megemlítenék: *A hatalom torzulása*, *A szkarabeuszok átka*, *Láncvillám*, *Energizáció*. A Viziókban nem tudtuk tartani a lépést, még erősebb lapokat csinálni. Jó lapok voltak, de a Két Világ Közthöz képest nem eléggé. Azóta szép egyenletesen erősek a kiegészítők, a Sötét Kor, Az Esthar császárság, az Ősi Legendák, mindegyik remek szett, pont megfelelően erősebbek a lapok a korábbiaknál. A bolti eladások is alátámasztják mindezt.

– Az Ősi Legendákban mik lettek a legnépszerűbb, legértékesebb lapok?

– A legdrágább a *Nagyobb életszívás* lett, ezt követi az *Ősvillám*, a *Chara-din óhaja* és a *Furfang temploma*. Ezután, 5-600 forint környékén rengeteg versenylap van.

– Kiket tartasz minden idők legjobb HKK játékosainak?

– Egyet nyilván szinte lehetetlen lenne mondani. Régen nagyobb egyéniségek voltak szerintem, mint ma, mostanában nagyon kiegyenlített a mezőny. Minden idők legjobb játékosai közé tartoznak: Kis Borsó Csaba, Holtzinger Dániel, Korányi Tibor, Sass Tamás. Még a régiek közül megemlíteném Németh Kálmánt, Bori Ferencet, Szűcsy Dánielt is.

– Köszönöm az interjút!

Makó Balázs

KOMBÓK

KYORG ŐSMÁGUS

A Kyorg ősmágus már egy éve ott van a HKK színes palletáján, azonban valóban életképes paklik csak az Ősi legendák megjelenése után jöttek. Ezek közül versenyképes csak néhány koncepció lett, a kombósak. A nagy lényekkel „hordázó” viszont csak az Ébredéssel vált igazán ütőképessé. Sajnos a cikkben szereplő paklik egy része ultraritkakkal operál, és mivel nem mindenkinél tobzódnak az ultrák, ezért a cikket úgy írtam, hogy kicsit gyengítettem a paklit, viszont hanyagoltam az ultrákat (de persze leírom, hogy melyeket érdemes használni). A leírt paklik elsősorban csak az irányvonalakat és a paklibeli arányokat érzékelteti, a végsőkéig kioptimalizált paklikat azonban nektek kell kifejleszteni.

KOMBÓK

Ezekből hirtelenjében csak négy fajta jut eszembe, de biztos lehet még egyebeket is kitalálni. Az első, és a legerősebb a *Nagyobb kívánságra* épülő pakli, amiről nem fogok írni, mert a pakli abszolút nem való kezdő(bb) játékos kezébe, arról nem is beszélve, hogy szinte lehetetlen beszerezni hozzá a lapokat (aki meg tudná használni, az össze is tudja állítani magának). Szóval ugorhatunk.

A második kombó a *Dl'orkhaugruk-Különleges élvezetre* épül, amivel végtelen manánk és ÉP-nk lesz, ráadásul felhúzzuk a paklit. Igaz, ehhez az összeállításához nem feltétlen szükséges a Kyorg, viszont nagyon jól jöhet. Először is vizsgáljuk meg magát a kombót: ahhoz, hogy kézből játszunk ki mindent, ahhoz 19 varázspont és egy éjfatty kéne (illetve csak 16 a Kyorg miatt). Ez nyilván nagyon sok, ezért a *Dl'orkhaugrukot* inkább *Avatár idézésével* fogjuk játékba hozni, potom 6 varázspontért, így máris csak 12 VP kell a kombóhoz (a +1 VP ahhoz kell, hogy aktivizálódjon az éjfatty). Mivel nem kézből játszunk ki az avatárt, ezért elég belőle kettőt használni. Ahhoz, hogy ilyen sok varázspontra tegyünk szert, a Kyorgban kötelező *Zangrozi módszert* és *Hatalomvarázst* használni. Természetesen *A szürkeállomány aktivizálása* és/vagy *Transzformáció* is jól jöhet. Ha azonban ezekkel nem rendelkezünk, akkor esetleg *Bűvös tavacskával* is próbálhatjuk. Már csak az ölest kell kitalálnunk, hogy mi legyen, ami akár lehet például *Energiaspirál* (1 db bőven elég belőle, hiszen még az avatárok is oda tudnak sózni). Ez eddig 18 lap:

3 Zangrozi módszer

- 3 Transzformáció/3 Hatalomvarázs
- 3 Szürkeállomány aktivizálása/3 Bűvös tavacska
- 3 Avatár idézése
- 2 Dl'orkhaugruk
- 3 Különleges élvezet
- 1 Energiaspirál

Ezzel sajnos már mind a négy színünk foglalt. Mivel a kombónk természetesen könnyen támadható, ezért szórjuk tele countereléssel. *A gyenge ereje, Az erős ereje, A hatalom szava, Manacsapda, Megszakítás* és *Zu'lit kísérlete* jelentő számunkra a legjobb választást, de a *Majd legközelebb* se rossz (vigyázzunk, hogy ha szűrőt használunk, akkor a *Hatalom szavához* és a *Zu'lit kísérletéhez* valószínűleg nem lesz elég életpontunk). Javasolom még a pakliba 3 *Cselvetés* használatát is, a nagyobb biztonságért. Mivel még van néhány hely a paklinkban, ezért ne szégyelljünk használni némi keresést és húzást is. Keresésnek a *Minőségi csere* és a *Utolsó mondasok* könyve a legjobb, húzásnak a *Energizáció* és a *Manasajtolás* tűnik a legjobb választásnak, azonban ennyi minden nem fér el a pakliban. Inkább több keresést használjunk, és az egész paklit megfűszerezhetjük némi húzással.

A siker nagyobb esélye és gyorság kedvéért használhatunk *A bőség zavarát*, de nem feltétlen szükséges (a kezdőbbek mindenképpen használjanak, hogy belejöjjenek a játékba).

Ezzel el is készült a pakli.

- 3 Zangrozi módszer
- 3 Transzformáció/3 Hatalomvarázs
- 3 Szürkeállomány aktivizálása/3 Bűvös tavacska
- 3 Avatár idézése
- 2 Dl'orkhaugruk
- 3 Különleges élvezet
- 1 Energiaspirál
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 A hatalom szava
- 3 Manacsapda
- 3 Megszakítás
- 3 Zu'lit kísérlete/3 Majd legközelebb
- 3 Cselvetés
- 3 Utolsó mondasok könyve
- 2 Manasajtolás



3 Utolsó mondások könyve
2 Manasajtólás
2 Minőségi csere

A negyedik – és itt a legutolsó – kombót leginkább az Őrjüngőshöz tudnám hasonlítani, hiszen a pakli csaknem megegyezik vele. Maga a kombó nem bonyolult: kirakunk egy lényt (bármit), majd egy *Romlást* az összes maradék varázspontunkból. Ezzel igazából az a baj, hogy nagyon könnyen előfordulhat, hogy az ellenfélnek lesz kinn valamilyen lapja, amivel kéne kezdeni valamit. Vagy pedig nem lesz elég varázspontunk egy kellőképpen drága *Romláshoz*. Persze ha a lényünk egy *Melkon*, akkor máris jobb a helyzet...

2 Minőségi csere
(46 lap)

A harmadik kombó az *Őrjüngő szímill-Haarkon darazsai* épül. Ez már jobban hangzik: 11 varázspont, két lap, és jobbák a színek. A nagy probléma vele, hogy kevésbé biztos, könnyebb bebukni a kombót. Ennek az esélyét viszont megpróbálhatjuk csökkenteni a viszonylagos kevés fix lap miatt. VP-termelésből a főt említettek ajánlom, kivéve talán a *Hatalomvarázst*, ami annyira nem jó ebbe a pakliba. A színes counterpalettáról válogatva viszont teletömhetjük velük a paklinkat. A *xirnoxok átka* (a *bőség zavarával* remek) és a *hatalom torzulása* belekerül a pakliba Leahból, viszont a remek *Hatalom szavát* ki kell venni. A *Cselvetést* szintén javasolom a pakliba, a már említett keresésekkel/húzásokkal együtt. Egy csöppnyi hely még van a deckben amit szabadon tölthetünk ki. (Szerintem a *Lélekgyűjtő* és a *Koncentrált energia* közül használjuk valamelyiket). A negyedik szín kérdését direkt nyitva hagytam, mindenki a saját ízlése szerint használhatja az üres színt (ha van üres színhely a pakliban, akkor nagyon jó, négynél több színű side-ot lehet összerakni). A *bőség zavara* ennél a paklinál is gyakran hasznos.

- 3 Őrjüngő szímill
- 3 Haarkon darazsai
- 3 Zangrozi módszer
- 3 Transzformáció/2 Hatalomvarázs
- 3 Szürkeállomány aktivizálása/3 Bűvös tavacska
- 3 A Gyenge ereje
- 3 Erős ereje
- 3 Manacsapda
- 3 Megszakítás
- 3 Zu'lit kísérlete/3 Majd legközelebb
- 3 Hatalom torzulása
- 3 Xirnoxok átka
- 3 Cselvetés

Ezt a paklit én kifejezetten gyengének érzem, inkább csak érdekességként említettem meg (nem is írok hozzá paklilistát), de bátran kísérletezzetek vele, hátha kijön valami jó. Ezekon kívül persze még számtalan kombó akad, lehet próbálkozni akár *Kedvencsel*, akár *Dezintegrációval*, vagy bármi egyébbel.

Még annyit fűznék hozzá a paklikhoz, hogy a side-ot mindenképpen úgy rakjuk össze, hogy tudjunk mit kezdeni az *Ósi béklyóval*, a *Thauglorendonnal* és a *Szent sólyommal*, mert ezek a legnagyobb ellenségei a pakliknak. De zavaró lehet még a húzás megakadályozása és a drágítás is. A követő lestedése ellen mindenképp használjunk *Negatív robbanást* (a *Dl'orkhaugruk*nál pedig *Ősvillámot*)!

LÉNYES PAKLIK

Végre elérkeztünk többek kedvenceihez, a hatalmas, otromba nagy lényekhez. Ezek a gigantikus lények elsősorban a fiatalabb korosztály kegyeltjei (főleg a hobbi-játékosok számára), viszont manapság már jó eséllyel összefuthatunk vele a profi mezőnyben is. Egyrészt azért, mert maga a pakli versenyképessé érett, másrészt mindenki szereti, hogyha 7/7-es lényei verik laposra az ellenfelet; természetesen azt a harmadik körben.

Ehhez elsősorban a már korábban megismert varázspont-termelések kellene, kivéve a szürkeállományt, ami használhatatlan ebben a koncepcióban, illetve a *Transzformáció* sem annyira ajánlott. Ki lehet még próbálni akár a *Teljes káoszt* is (csak mákos embereknek). Ennél a pontnál jön be először az ultra-probléma: hihetetlen jó a pakliba a *Hármas idézés*; de az *Utolsó csata* se elhanyagolható. (Ezeket akár varázspont-termelésnek is felfoghatjuk.) Most azonban tekintünk el a használatuktól, mivel elég körülményes egy átlagos játékosnak beszerezni őket. Paklinkat szokás szerint meghintjük néhány ellenvarázslattal, ezáltal kicsit kevesebb is elég, mondjuk 12-15 darab. Szerintem a *hatalom szava*, a *hatalom torzulása*, *Zu'lit kísérlete* és a



gyenge ereje a legmegfelelőbb, használjuk is őket bátran. Kis híján kijelenthetjük, hogy már csak a lények hiányoznak a pakliból. Igen ám, de melyik 5-7 legyen az a közel 300 fajta nagylényből?

Szerencsére a nemrégiben megjelent éjfattyak nem hagynak sok kétséget. Belőlük fog állni a haderónk jelentős része (persze nem az összes félélt használjuk). A legeslegjobb a *Kr'uaگون pusztító*, ami száználmas méretei ellenére kulcsfigura a pakliban (igen, a VP-termelő képessége miatt). A másik nagyon fontos lény a *Glr'vtugar vércsapoló*, aminek mindössze annyi az érdeme, hogy 5 varázspontéért és 1 lapért 7/7-es! Meglehetősen kegyetlen. Innentől kezdve a többi lény már nem kap annyira nagy hangsúlyt (legalábbis az éjfattyak közül). Én még a *Ml'othag szürcsőlőt* (lényt szed le) és a *Vg'axtol torzítót* javasolom (kikeres éjfattyat, olcsó), de esetleg még egy-két *Gh'raiton ölész* (tárgyakat/épületeket tud passzivizálni) vagy *Glu'glivár, a megsemmisítő* is belefér (leszedi az összes lényt, de szerintem túl drága). Az éjfattyak mellett még nagyon fontos lény a *Vérszomjas karvaly*, aminek az anti-mágiája egyenesen „gyilkos” (ha valahogy bele tudjuk rakni Dornodont, akkor a *Togyá-ork* sokkal jobb választás nála). Sokan esetleg csodálkozhatnak, hogy miért jó az anti-mágia sok varázslat mellé. Hát azért, mert a játék 3. körében valószínűleg úgyis kiürül a kezünk nagy része, ami pedig marad, az néhány lény, és egy-két counter, amit ne sajnáljunk eldobni, mert az ellenfél valószínűleg 4 lapot fog dobni (és amúgy is több countere volt).

Ha a mappánk roskadozik az ultráktól, akkor az *Ósi manifesztációt* mindenképpen használjuk (főleg *Hármas idézéssel* jó móka, igazi ingyencnek való tréfa a 3. körben 20-at útni vele), de akinek van *Óriássárkánya*, az azt is kipróbálhatja (a *Togyá-orkkal* együtt). A nagyon kísérletező hangulatban levők akár a *Képzetharcosaikat* is beiz-

zithatják. Csak arra vigyázzunk, hogy ne használjunk 15-18-nál több lényt, mert fölösleges.

A paklinkat még kiegészíthetjük egy kevés erőforrással (*Lélekgyűjtő*, esetleg *Energizáció*) is, vagy a biztonság kedvéért *Cselvetéssel*. Sajnos gyakran előfordulhat az a kellemetlen helyzet, hogy az ellenfél galád módon lényeket hoz játékba (nahát!), amelyek könnyűszerrel megölhetik a mieinket. Tehát némi irtás sem árt a pakliba. Közülük magasan vezet a *Déja Vu* (már megint azok a fránya ultrák...), ami hihetetlenül erős ebben a koncepcióban, főleg ha *Chara-din óhajával* kombináljuk (ami *Déja Vu* nélkül is kellemes lehet). Bevethetünk még néhány *Nagyobb életszívást* is, de ne erőltessük

túlságosan, hisz elég drága de főképp az a baja, hogy szingularitás. Hamarosan (kb. 3 hónap múlva) fog megjelenni a *Végső halál*, amivel elég jól lehet helyettesíteni a *Déja Vu*-t. Mindenképpen használjunk még egy *Ósi burjánhást*, néha nagyon erős tud lenni.

Sajnos a paklinkat ugyanazok a lapok veszélyeztetik, mint az előbbieket, ezért készüljünk ellenük. Ráadásul még úgy kell összeraknunk a side-ot, hogy legyen benne néhány lap az *Asylux átka* és a *Különleges élvezet* ellen, amik nagyon megkeseríthetik az életünket (főleg ha *Boszorkánykirállyal* találják őket). Náluk már csak a *Nagy Limbó* tudja jobban megverni a pakli, szóval arra is találjunk ki valamit. Természetesen lap és lényleszedésekkel tüzeljük meg, majd körítésként egy kisebb adag countert is mellékelhetünk; az adja meg a zamatát. Jó étvágyat!

- 3 Zangrozi módszer
- 3 Hatalomvarázs
- 2 Transzformáció/Teljes káosz/Bűvös tavacska
- 3 A hatalom torzulása
- 3 A hatalom szava
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje/3 Megszakítás
- 3 Kr'uaگون pusztító
- 3 Glr'vtugar vércsapoló
- 3 Vg'axtol torzító
- 3 Ml'othag szürcsőlő
- 2 Gh'raiton ölész
- 1 Glu'glivár, a megsemmisítő
- 3 Vérszomjas karvaly
- 3 Cselvetés
- 3 Lélekgyűjtő
- 1 Nagyobb életszívás
- 1 Ósi burjánhás
- (46 lap)

Baross Ferenc

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Aktívan kerül-e játékba a Vámpír nagyúr, ha valaki a Varázsszönyegét passzivizálva játssza ki?
Ismét két egymásnak ellentmondó lap. Az egyik azt mondja, hogy mindenképpen passzívan kerül játékba, a másik azt, hogy a lap függetlenül minden képességtől és hatástól, aktívan jön. Ebben az esetben azt a szabályt alkalmazzuk, hogy mindenképpen kifejezés mindig erősebb az egyéb kifejezéseknél. A *Vámpír nagyúrra* éppen azért írtuk rá így, hogy ne lehessen kibújni a hátránya alól.

Mi történik akkor, ha egy alakváltó lappal lemásolok egy olyan lapot, amin késleltetett vagy időleges hatás jelzők vannak (pl. *Bűbájmásolás – A türelem rózsája*)?

Nos, végignéztém a korábbi teljes Kérdezz-felelek dokumentációt – a megújult internetes honlapunkon

folyamatosan frissített, és remek kereső rendszerrel ellátott változatát ajánlom mindenkinek –, és bármennyire meglepő, nem találtam erről a témáról semmit. Az általánosan elfogadott szabály eddig az volt, hogy a másoló lap a jelzőket nem másolja, így ilyenkor a lap nem is kapta meg őket. Ez az egyiknél előnyös, a másiknál hátrányos volt. Azonban az utóbbi idők szabálypontosításai alapján másoló lapok létrehozják a sikeres kijátszások bekövetkező hatásokat (pl. *Kisebb zan – Helvir, Fairlight sárkánya* stb.). Ennek fényében a késleltetett és időleges hatás jelzőit is megkapják, hiszen azok a lap sikeres kijátszásának eredményeképpen kerülnek rá a lapra. Ez ugye pont megfordítja a dolgokat, és késleltetett hatást másolva nem lehet trükközni, viszont időleges hatású lapoknál működik a másolt lap is. Szerintem ez mindenképpen jobb, és logikusabb eredményhez vezet.

Megvédhetem-e a galetkimet egy testrészt feláldozásával attól, hogy az ellenfél galetkije a *Bűzös fejfel* hátraküldje?

A *Bűzös fej* harci képességet ad a galetkinek, és mivel a harci képességek pedig nem tartoznak a hatások közé, viszont a testrészek csak hatások és varázslatok ellen védenek, ezért a *Bűzös fejfel* nem tudják megóvni a galetkit.

NEVES KALANDOZÓK

A HKK kezdetekor – főleg szerepjátékos szempontok miatt – kitaláltuk a neves kalandozó szabályt, vagyis hogy egy fajta neves kalandozóból nem rakhatsz ki újabbat akkor, ha már van a játékban az oldaladon egy ugyanolyan. A szabálykönyvben ez csak alternatív szabályként szerepel, de a versenyeken használtuk. Az idő azonban bebizonyította, hogy ez sokat gyengít a neves kalandozókon, éppen ezért a galetkiknél nem is alkottunk ilyen szabályt. A kalandozóknál is igyekeztünk kiadni olyan lapokat, ami mellékes képességeként törölte ezt a szabályt. Mivel terveink szerint a jövőben még jó pár neves kalandozót adunk ki, és nem akarjuk, hogy ezek a lapok gyengüljenek a szabály miatt, ezért ezt az alternatív szabályt a versenyeken eltöröljük. Otthoni, baráti játékban természetesen mindenki tovább használhatja.



Holdfény Játék & Fantasy Bar

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.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2004. január 10.



Októberi feladványunkra viszonylag kevés megfejtés érkezett, talán annak köszönhetően, hogy a feladvány bonyolult volt, sokat kellett benne számolni. Íme a helyes megoldás:

VP saját EP ellenfél EP-je
Koncentrált energia az Ősi béklyóra.
19 20 47

Kirakom *A mágia méltóságát.* Mostantól minden 4 VP-nél olcsóbb lapom kiállításakor sebzdődök egyet.

15 20 47

Kirakom *A bűvölet percét.*

12 19 47

Jön *A bűbájosság rúnája.*

10 18 47

Ha az ellen le akarja lőni bármelyik bűbájomat, *A bűvölet percével* megakadályozom.

7 18 47

Jön a *Valamit valamiért.* Mostantól minden lapom kiállításához áldozok 1 EP-t.

6 17 47

Pihenő

4 15 47

Bűvös tavacska, és rögtön fel is áldozom.

9 13 47

Élő bűbáj

7 11 47

A fény tava, felhúzom *A nyugalom tengerét.*

5 9 47

Bűvös tavacska

10 7 47

A forrás érintése.

13 5 47

A gyógyítás fájdalma.

10 4 47

Bűbájmásolásom *A gyógyítás fájdalmát.*

7 3 47

A nyugalom tengere, felhúzom a *Kyorg központot.*

6 1 47

Kyorg központ, felhúzom a *Feketemágiát.* Először áldozok 1 EP-t, majd miután

a játékba került a lap, sebzdődök egyet és eggyel csökken a max. EP-m is.

4 -1 47

Feketemágia, felhúzom *Az istenek könnyét.* Mivel már nem tudok EP-t áldozni, ezért plusz 1 VP-be kerülnek a lapjaim. A kijátszás után sebzdődök egyet, és csökken eggyel a max. EP-m.

3 -2 47

Feláldozom az *Élő bűbájnak A bűvölet percét*, a *Nyugalom tengerét*, a *Feketemágiát* és a *Kyorg központot.* Gyógyulok mindegyiktől ötöt *A fény tava* miatt, az ellenfél pedig sebzdődik kétszer ennyit *A gyógyítás fájdalma* miatt, és a *Feketemágia* miatt ugyanennyivel csökken a max. EP-je.

3 18 7

Az istenek könnyével gyógyítok *Iltianon* 10-et. Ha maxban van, akkor is gyógyíthatok rajta, és ha *Luthiumon* gyógyítanék azt az ellen megakadályozhatná két EP-ért. Először áldozok egy EP-t a *Valamit valamiértnek*, majd sebzdődöm 10-et a sóhaj miatt, majd még egyet *A mágia méltósága* miatt.

3 6

Feláldozom az *Élő bűbájnak A mágia méltóságát.* Gyógyulok tőle ötöt *A fény tava* miatt, az ellenfél pedig sebzdődik tizet *A gyógyítás fájdalma* miatt.

3 16 -3

Ha az ellenfél a gyógyulási fázisban kijátszza a *Leah megcsúfolását*, feláldozom még mondjuk *A bűbájosság rúnáját*, és ezzel végképp megölöm. Győztem!

Igazából csak arra kellett figyelni, hogy csak akkor tudok *A gyógyítás fájdalmával* sebezni, ha nem vagyok max. EP-ben, max. EP fölé ugyanis nem lehet gyógyulni.

Szerencsés nyerteseink: Schróth Dániel Bonyhád-Majosról, Németh Péter Budaörsről és Straub György Érdről. Nyereményük egy-egy csomag Ősi Legendák. Gratulálunk!

Új feladványunk: Noked 10 életpontod 10 varázspontod és 1 szörnykomponensed, az ellenfelednek 18 életpontja és 10 varázspontja van, de nincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2004. január 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 LAPJAJD:

- Villámhárító (F)
- Duplikátum (D)
- Kisebb zan (D)
- Láncvillám (F)
- Méonech fürkész (F)
- Boadhun varázssital (S)
- Animált kolosszus (D)
- Kyorg managómb (F)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd és a paklid üres.

AZ ELLENFÉL KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Nemes múmak (R)
- Keléses ragálymester (L)
- Méonech ősmester (F)
- Örök dilemma (C)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Förtelmes kriptod (C)

A kriptod az őrszobtban van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 18 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kezében
levő lapok



Ellenfeled
őrzosztja



A TE ÁLLÁSOD: 10 ÉP, 10 VP, 1 SZK

Lélekvilág

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Válassz ki 3 különöseleg fontos (lélek) vagy levszerű (lélek) lapot, majd a második 2 ÉP, majd a harmadik lapot a második 1 ÉP, és a negyedik lapot a harmadik lapjaidra helyezve a negyedik lapjaidra.

Köveg magvakomb

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Készbe Zár

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Annakért, aki bocsán

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Duplikátum

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Kivételként egy a főkész lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Ér adom választal

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Villámjáró

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

Mönöckék fürkés

Általános **10 ÉP** **10 VP** **1 SZK**

Idősebb kőkorszaki leletekhez hasonlóan, hogy egy lapot a kezdeti gépjármű, de az utolsó lapot a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű, és a kezdeti gépjármű.

**Kezdetben
levő lapok**

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2004. JANUÁR 31-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA NÉGYFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.
Ehhez nem kell más 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 FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.
Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, fi-

gyelembé 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 számold pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

3 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.
E-mailben vagy levélben írd 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.)

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

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

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

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 könyveikért.
- ❖ Az ebben az akcióban vásárolt könyvek **semmilyen** módon nem számíthatók 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: Shadwrun szabálykönyv, A nagy hajtóvadászat (2. kiadás), Az újjászületett sárkány (2. kiadás), Hódit az árnyék I-II, A török útja, Nagyrabecsült ellenségem, Küzdelmes húség, Hajtóvadászat, A herceg jönszöje, A jönszö hercege, Fegyverek kézikönyve.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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

J. Goldenlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvárusoknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett kinyomtatva, és az első 99 könyv sorszámot is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont. Ha egyszerre 3 Goldenlane könyvet vásárolsz, akkor az értük járó jutalompontok helyett kérhetsz egy Csillagfényt is. Ilyenkor tehát nem kerül 120 pontba a könyv.



Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ösök Városa VI.	15	135	1350
Víziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ósi legendák	10	85	850
Ébredés	9	90	900
Kezdőcsomag	6	60	600

ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJÁ

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

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

Zén 2. expedíciója: Druida szentély	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Zarknod műhelye	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.

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE 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	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	50	300	2850	2500
Hódít az Arnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Arnyék 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 szive I.	15	160	1520	1360
A tél szive II.	15	170	1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

BATTLETECH REGÉNYEK

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza 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 könnye	20	160	1520	1360
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom őrnöje I.	25	120	1140	1020
A birodalom őrnöje II.	25	120	1400	1250
A Résháború legendája				
Nagyrabcsújt ellenségem	20	160	1520	1360
TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020
DAVID EDDINGS				
A gyémánt trón	20	170	1610	1440
A rubin lovag	20	170	1610	1440
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
SHADOWRUN REGÉNYEK				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	120	1140	1010
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	160	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka markában	20	100	1040	930
Nyx Smith: Elsőlétedés	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
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700
Fegyverek kézikönyve	25	250	2370	2120
EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Keserű emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jóslat	20	100	950	800
JANET EVANOVICH				
Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papirtigris	20	120	1400	1250
Farkasestérvér	20	150	1400	1250
A herceg jónője	15	150	1430	1280
A jónő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rélmálmok 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	1610	1440
A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejedvadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Ájtárj 1-11. 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 órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsövény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostorai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
RPG. HU KIADÓ				
Álmodók	4		1400	1300

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
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: Vértenger (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrué (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (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: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
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: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Andrew Bates: A vihar hírnökei (1. könyv)	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal háló (2. könyv)	6		1510	1350
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadász és préda: A vampír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélethozó	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 kaosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpó	4		1040	930
A. L. Lassiery: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
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 Szabathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
Gyűrűk Ura Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
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
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000



Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat
6. rész

13. HAJLSZA

Kellebratus gondolataiba mélyedve gubbasztott. Gereben jelentése felzaklatta ugyan, de részben azt a választ kapta, amit várt. Ennél sokkal nagyobb probléma nyomasztotta. A Császár Második teste a szintre érkezett, és a hírek szerint vizitet fog tartani. Példátlan lépés az uralkodótól! Az évezredek szokásjog szerint a klánok autonómiáját még a Császárnak is tiszteletben kell tartania. Bár teljhatalma kiterjed a klánok tagságára is, a Hegy történetében csak pár esetben jegyezték fel, hogy a Császár személyesen jelent meg a tudósok, vagy a katonák klán-csarnokában. Ezekre a látogatásokra is meghívásra, a legfőbb szint Monarchájának, illetve Generálisának meghívására került csak sor.

Nem félt, hisz túl sok mindenen ment már keresztül ahhoz, hogy a bukás, vagy akár a halál közelsége is félelemmel töltené el. A lehetőségeken törte a fejét. Rövid az idő, de maradt még

pár utókártya a kezében, s eltökélt szándéka volt ezeket kijátszani.

Tisztában volt vele, hogy a Császár Gennieh-ért jött, s azt is tudta, hogy még nem találta meg őt. Szinte az egész klán a lányt kereste, de még nem akadtak a búvóhelyére. Ahol pedig a szintet tökéletesen ismerő kémek, ügynökök és besúgók hálózata nem talál meg valakit, ott a legügyesebb végrehajtó sem fog eredményt elérni, ez holtbiztos. Mert a Császár végrehajtót is hozott. Olyan kiszámítható minden lépése... Beger'hed megjósolt mindent előre. Igaza volt. Kellebratus hangos sóhajjal zökent vissza a valóságba, és a klán első mentát-jáért koccintott. Volt ugyanis valami, amivel Beger'hed, de még a Császár sem rendelkezett: Gennieh asztrális lenyomata. Szerette volna elkerülni felhasználását, mert félt, hogy legjobb mentalistája nem ússza meg élve az akciót, de lám, nem maradt más választása. Meg kell előznie az uralkodót, bármi áron!

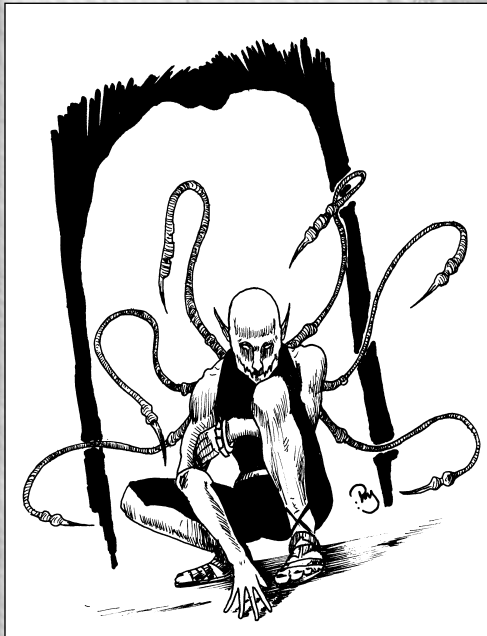
A végrehajtó csalódott volt.

A barát semmit nem tudott, legalábbis semmi olyat, ami felhasználható lett volna. Erdemtelenül halt meg tehát, de meg kell hagyni, büszkén fogadta a halált. A barlangjában sem találta a lányra utaló nyomokat. S most kicsit tanácstalanul állt Benedickt barát kicsavarodott, vérbefagyott teste fölött. A klánnál az Akarat személyesen fog kutatni, oda tehát nem kell mennie. Más nyomot kell keresni. Az összes galetki barlangot nem járhatja végig, hisz ehhez nem áll rendelkezésére elegendő idő. Egy módja marad tehát hogy nyomára akadjon.

Leoldotta magáról a láthatatlanságot, és hozzáfogott a rituához. Orgyilkos csápját, a halott remete nyakára kulcsolta, és meditációs pózba dermedt. Az átalakulás lassan kezdődött, de aztán egyre gyorsabb ütemben folytatódott. Előbb ruhának látászó bőrrétege változott egyszerű, barna posztóköpennyé, miközben termete megduzzadt, felpuffadt. Kopasz koponyáján ritkás, deres haj növekedett, arca kikerekedett, és szakálla sarjadt. Az arc alakult ki legutolsóként, s áruó jel nem maradt. A hasonlóság tökéletes volt, s pár próbálkozás után hangját is Benedickt orgánumára hangolta.

Távózása után a remetebanlomban rend volt, mintha csak dolga után sietett volna a titokzatos Benedickt barát. A kalandra vágyó galetkik pedig bizonyára nem fognak ráakadni az éléstárba tuszkolt porhüvelyre...

A lány felébredt. Az agg tudós asztrálteste azonban nyugodott meg. Tudta: még feladata van. Bár ereje rohamosan fogyott, remélte, hogy test nélkül is képes lesz kártartani még



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



pár órán keresztül. Ennyi elég lesz, hogy a lány elméjére irányuló támadásokat visszaverje. S nem kíváncsított már vissza az élők közé. Megfáradt, s vágyta a végső megnyugvást. Igen, ha feladatát bevégzi, hagyja hogy lénye felszívódjék az asztrálerében...

Nem kellett sokáig várnia az első támadó megérkezésére.

Alacsony, fekete bőrű nő volt az. Rutinos átjáró volt, ez látszott mozgásán. Az elméjét övező erőteljes mentálpajzs is hatalomról árulkodott. Mégsem volt kétséges a harc kimenetele. Nyolcszáz év tapasztalatával a legerősebb pajzs sem dacolhat.

– Akit keresel, a védelmem alatt áll – közölte vele. A nő nem látszott meglepettnek. Karmában lángpallos jelent meg, míg testére vízpáncél csorgott, hogy egy pillanattal később jéggé fagyva védelmezze törekenynek látszó alakját.

– Te nyilván az áruló Hortgarth Patrócius vagy. Rég halott vagy már, öreg, miért nem nyugszol meg az Árnyvilág sötétjében végre? – A bolhedor szobroccka felizzott a varázsból végén.

– Bocsáss meg nekem leányom, nem hagytál más választást. – A szobroccka szeméből vörösítő kód lövellt elő. Az Agyvihar olyan erőteljes volt, hogy a közties tér vibrálva, csilingelve roncsolódott szilánkokká. A mentalista felismerte a veszélyt, de tenni már nem volt képes ellene. A pszí-csáp kilövellésére sem maradt elegendő idő. Alakján felfényllett a jégpáncél, aztán szétrepedett. A láthatatlan, orkán erejű szél leszaggatta testéről az odaálmódott ruhákat, és ékszereket. Az örvénylő mindenségben egyetlen szilárd test az aggastyán furcsán megnagyobbodott alakja volt. A kémnő kétségbeesve igyekezett, hogy visszatérjen testébe, de elkésétt. Hangtalan sikoly. Az Agyvihar

a ruhái után leszaggatta álomtестéről a bőrt, s a húst, végül ezerfelé robbantotta a csontvázát is.

A vihar úgy üt el, mintha elvágták volna. Ezzel egy időben, a kék varázslóköpeny hirtelen összeomlott. Az idős férfinak annyira ereje maradt csupán, hogy a képzelet-talajon közvetlenül mellette pulzáló, üveggömbnek látszó tudati lenyomatot botjával összezúzza.

14. ÜLDÖZÖTT

Nem sok mindent vihetett magával. Pár használati tárgyat, egy kis élelmet, a milgandját, és néhányat varázstárgyai közül. No és persze a tükardot. Kicsit sajnálta, hogy annak idején az egyetlen szolgáját, Lekvárt, a hűséges hájas worpelt is elűzte, mert magányos volt. Naphosszat csatagolt a csatornaszinten. Néha belebotlott ugyan egy-egy torzszülőttbe, vagy portyázgató galetkibe, de gondosan kerülte, hogy észrevegyék. Tudta, hogy üldözik, és nem volt senki, akire számíthatott volna. Nem bízhatott meg senkiben.

– En akkor is azt mondom, hogy jó irányba megyünk. – Az alig hallható suttogás óvatosságra intette a lányt. Fülelni kezdett.

– A múltkor is pontosan itt kanyarodtunk le abba az enyhén lejtős járathoz – folytatta az ismeretlen galetki. Legalább hárman lehetnek. A különféle neszek, és a rejtőzködés évei alatt kifinomult ösztönök remekül szolgálták Gennieh-t. Ritkán tévedett.

– Már múltkor is eltévedtünk... – vetette közbe egy másik, bársonyos, kiénekel hang. „Egy bárd” – gondolta a lány. – Szerintem ha amarra levágnánk azt a hurkot, pont a sziklaóriások barlangjához jutnánk.

– Te meg a levágott hurkaid! Sose bízz meg egy csepűrágó megérzéseiben! – Mintha sziklákat morzsolnának egymáshoz, a hang kemény és reszelős volt. – Hol az a nyavalyás térkép? Ha a remete átvert, esküszöm, letépem azokat a nyeszlett csápjait!

A lány szíve hevesen dobogott. Döntenie kellett. Semmivel nem volt itt nagyobb biztonságban, mint a csarnokban, vagy a barlangjában. Társakra van szüksége, hogy túléljen. Kénytelen a bizalmába fogadni valakit, vagy valakket. Segítség kell. De vajon megbízhat-e vadidegenekben? De vajon van-e olyan galetki a szinten, aki nem vadidegen?

– Segítsetek nekem – mondta egyszerűen, mikor előbukkant a maroknyi csapat a fordulóban. Kővé dermedtek, mikor meglátták a lányt a sötétben. Egy szövetséghez tartoztak, ez egyértelműen látszott ruhájukon hordott, egyazon szín-összeállítású szalagcsokor, de Gennieh semmit nem tudott a szövetségekről.

– Nédd má! Egy tolvajcsemete. Még ranja sincs! Tiporjuk el! – A hatalmas, sziklatestű férfi máris támadásba lendült.

– Nem, Bazaltabáló! Itt nem harcolunk! Itt nincs klánhaború, hisz akkor máris egymás torkának eshetnénk. Ki vagy te? –

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A bárd egyáltalán nem volt szép látvány, de egész lényéből valahogy sugárzott a bizalom. – Engem Barracadúnak hívnak, és nemesen született vagyok, de ez most egyáltalán nem számít. Miben segíthetünk?

– Azt hiszem semmiben. Én öltem meg egy társatokat, valami Kodó nevűt... Gondolom, most harcolni fogunk, de én ezt nem akarom. Nem akarok újabb halottakat.

A harmadik férfi közelebb húzódtott, s milgandja fényét a lányra vetítette.

– Gondol-Kodó él, bár kicsit maga alatt van a vesztett csata miatt. Már régóta keresünk téged, Gennieh. Jobb ha tudod, hogy egyedül maradtál. Klánod nincs többé a szolgaszinten. Alig pár órája, hogy a Császár *apportja* szétkergette a tolvajokat, és lerombolta a kláncsarnokot. Nem tudom, hogy miért történt mindez, de azt hiszem, te majd elmeséled nekünk...

15. BOSSZÚSZOMJ

Kent Beger'hed dermedten ült trónusán. Tudta, hogy amit látott, az a valóság, mégsem volt képes feldolgozni azt. A szobrocska engedelmesen vetítette le újra és újra a Teron hegyben történeteket attól a pillanattól kezdve, hogy Kellebratus életre hívta a kőbolhedorba zárt lelket, majd a kláncsarnok fogadó-trónusán elhelyezte azt.

„– Üdvözöllek, Kent – fordult szembe a nagyasszony az aprócska idollal. – A Császár idején. Az *apport* nagyobb része vele tart, és ez azt jelenti, hogy bármire képes. Felrúgja az ezeréves hagyományt, és a törvényt, amire felesküdt. Tudom, hogy nem élem meg a milgandolást, de már megbékéltem a sorsommal. Jó ügyért adom az életem... – A harcosnó eltávolodott a tróntól, és a bejárat felé figyelt, mint aki hangokat hall. – Figyelj, Kent! Ne aggódj, a szobor, amint idegen ér hozzá, szétrobban majd. Nem hagyok bizonyítékot kettőnk kapcsolatára, bár a Császár, szerintem, figyeltetett minket...

Ebben a pillanatban a kláncsarnok kétszárnyú bejáratí ajtaja bevágódott, és a Császári Gárda katonái tódultak be rajta. Hangtalanul mozogtak. Villámgyorsan elfoglalták pozíciójukat, de mint a klán egyéb helyiségeiben, folyosóin, itt sem ütköztek ellenállásba. Kellebratus egyedül volt. Elhelyezkedett trónján, a mágiikus szem látóterébe már csak jobb harci csápja került, ahogy a karfán végighömpölyög.

A gárdisták sorfala közt az udvari magitor, a gárdakapitány, és a Császár tanácsadója jelent meg. Kellebratus nem ismerte őket, de jelvényeik alapján az Udvarnál elfoglalt hivataluk egyértelmű volt.

– Nocsak... Milyen öröm ily magas rangú vendégeket fogadnom! Kár, hogy senki nem hívott benneteket, urak! – Hangja csöpögött az épétől. – S Uratok hol maradt? – A gárdakapitány fegyveréhez kapott. – Semmi szükség ekkora hajcíhőre!

Klánom tagjai nincsenek jelen. Életük többet ér, mintsem hagyjam a véletlenek lemészárolni.

– Hol van a lány? – szakította félbe a magitor, s közelebb lépett, a kétfejmagasnyi, göcsörtös varázslóbotját fenyegetően előredöntötte.

– Én tán nem vagyok elég jó neked, öreg? S vajon teljesíteni tudsz-e még férfiként? Satnya tested láttán, ezt kötve hiszem...

A vén mágus leforrázva torpant meg. Hirtelen nem tudott mit kinyögni. Elvörösödvé habogni kezdett, de végül a gárdatiszt szólt meg helyette.

– Az Uralkodó parancsa egyértelmű. Vagy kiadod a lányt, vagy elpusztulsz klánoddal együtt, ahogy az ilyen lázadó kutyák meg is érdemlik! – Hangja telítve volt dőlyfős beképzeltséggel.

– A klánésüt meg nem szegem. Én megtartom a szavam, nem úgy, mint Uratok.

– Mit merészelsz?! – sziszegte az energiapáncélos katona, és indulatában tenyérnyire elővonta szablyáját. – Még egy szó, és személyesen koncollak fel.

Kellebratus felemelkedett ültéből.

– Nocsak. Hány tanúm is akad? Számoljuk össze... Legalább hetven fül hallatára intéztél hozzám kihívást, katona! S én



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉL BEN

elfogadom azt. A párbajra itt, és most sort kerítünk. Epikus küzdelem, szolgálk nélkül! Vagy tán a legősibb törvényeket is felrúgnád, s hagynád, hogy más is beleavatkozzon?!

A gárdatiszt érezte, hogy csapdába került, de nem ismerte Kellebratust. Bár hallotta, hogy egykoron a Háború szintjén szolgált, hitte is ezt, meg nem is. Egyáltalán nem tartott a nőfől, és beképzeltsége nem ismert határokat.

– Szó sincs róla, *nagyasszony*... – Hangja gúnyosan csengett. – Senki nem fog beleavatkozni küzdelmünkbe, erre szavamat adom. – A tanácsos közbeszólt volna, de a tiszt leintette. – Egy kis szórakozás nekem sem tilos...

A harc gyors volt és hideg. A tiszt féltette életét, és nem akart megsérülni sem, ellenben Kellebratus már megbékélt sorsával. Nem volt veszteni valója.

Varázslatokra nem volt idő. A nagyasszony egyetlen lendületes ugrással a harcossal elött termett. Két harci csapját egyszerre lendítette sújtásra. A tiszt kimeresztette méteres tuskéit, s miközben energiavértje felszikkasztott, a varázskardjával lecsapott Kellebratus bal csapjára. A penge szinte ellenállás nélkül siklott keresztül az élő szöveten. A csáp a földre zuhant, s a

gárdakapitány megmerevedett. Furcsán bekancsalította szemeit, ahogy próbált ráfókuszálni a homlokába fúródott vékonyka csápra. A következő pillanatban térdre rogyott, de ekkorra már halott volt.

Síri csend. Még a levágott végtag csonkjából lecsöpönő vér cuppanása is hallatszott. Aztán a nő kirántotta tolvajcsapját az oldalára dőlő hulla koponyájából.

– Galetki nem ölhet meg galetkit... S lám, mégis megtörtént. A varázsnyaláb egyszerre csapódott be a több tucatnyi nyilvesszővel. A nagyasszony halott volt, mire földet ért.

A magitor közelebb lépett a trón karfáján pihenő szoborhoz. Belenézett a szeméibe, aztán feléje nyúlt.

– Megvan a bizonyíték, tanácsos! A Császár örülni fog! – Az utolsó kép a vénség szerteszét robbanó testének látványa volt.

Az egykori hadvezérben fokozatosan gyülemllett a düh. Bekoccintotta szolgáját, s mikor az aprócska galetki beövakodott, csak ennyit mondott neki:

– Készülj elő, Breck, utazni fogok.

folytatjuk

JÁTÉK

E havi kérdésünk, melyre a helyes választ január 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) között 3 db **császári dekrétumot** sorsolunk ki. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@holder.hu-ra küldött, morodur subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Nevez meg legalább egy novellát, amely megjelent az Alanori Krónikában és szerepel benne Atvy Morodur, az Ősök Városa egyik galetkije?

Az Alanori Krónika egyik régebbi száma, valamint honlapunk meglátogatása segíthet a megfejtésben.

Az októberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Hány különböző Legendás Tárgyat rejteget összesen az első négy Legendás lény, melyekkel a galetkik az első 3 Legendás Csata során futhatnak össze? A helyes válasz 6 volt. A legtöbben azt rontották el, hogy a bűz koponya amulettje, bár megtalálható a Torz Orglingnál, nem Legendás Tárgy, hanem csak egy mezei, véletlenszerű varázstárgy, melyből tucat szám található a hegyben. A jó megoldást beküldők között Legendás Tárgyakat sorsoltunk ki. A nyertesek, és nyereményük: Éjfény - Abarrun karkötője, Haláljáró - Ödlerk nyakörv, Boldizsár Di Selegard - Dorka amulettje.

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

Az utóbbi idők internetes honlapunk fejlesztésével teltek, ezért most arról lesz szó, mit is találnak a honlapon maguknak azok, akiket az Ősök Városa érdekel. Honlapunk címe, ahol mindezt meg is tekintheted: <http://www.beholder.hu>

Nos, először is folyamatosan friss hírekkel látunk el benneteket az ŐV-vel kapcsolatban. Nem csak az Ősök Városa menüpont alatt lévő fő hírekre gondolok, hanem arra is, hogy minden hétköznap, tehát hetente ötször, más-más, úgy nevezett „nap hír” szerepel az oldalon. Ezek a mini hírek általában a játékosokkal történt eseményeket írják meg. Például a minap ez volt a honlapon a nap híre: „Az Őrök szintjén sorra szedik áldozataikat az elfajzott torzszülöttek. Legutóbb **Fenix**-et fagyasztotta jégcsappá egy **Tüfjejt elmanakh**, jégcsóva varázslatával, majd **Ahriman**-t és szolgáit végezte ki egy **Őralató manókirály**, mindössze egyetlen harci kör alatt. Talán el kellene kicsit gondolkodnia a galetkiknek, mielőtt belekötnek ezekben a nagyhatalmú torzszülöttekbe.” Ilyen, és ehhez hasonló híreket olvashat tehát az, aki minden nap ellátogat a honlapra. Lehetőség van arra is, hogy TE ird a nap hírért. Ehhez egy hasonló rövidke szöveget kell megírnod az osok@beholder.hu e-mail címre, és a játékvezető, az általa jónak talált szövegek közül választja ki a következő nap a honlapon megjelenő nap hírért. Ügyelj arra, hogy a hír tényleg friss legyen, és egy, a játékban tényleg megtörtént dologról szóljon.

A pillanat képe az oldal minden megtekintésekor más és más, az Ősök Városával kapcsolatos gyönyörű fantasy képet mutat. Itt láthatóak az ismertebb galetkikről készült rajzok, szörnyetegeket, varázslatokat és eseményeket megörökített festmények. A képekhez természetesen cím, és egy rövid, érdekes leírás is tartozik. Ehhez kapcsolódik, hogy a honlapon található képgalériában megtekinthető az összes, mára már több mint 200 csodás kép, melyeket értékelni is lehet. A képtár természetesen folyamatosan bővül, igazán érdemes megtekinteni!

A honlapon mindig található egy szavazás, melyre csakis az Ősök Városa játékosai adhatják le szavazatu-

kat, mégpedig minden játékos csak egyszer. Ezért aztán a szavazás teljesen valós eredményt mutat. Érdemes szavazni a témákban, hiszen itt tulajdonképpen titeket kérdezzük, itt tudjátok visszajelezni véleményeteket számunkra. A mostani szavazás például arról szól, milyen fejlesztést szeretnétek a játékban. A jelenlegi eredmény szerint egy történelmi esemény vezet, ami tehát azt jelenti, hogy a közeljövőben várhatóan ilyen irányban bővíjük a játékot, hiszen ti ezt szeretnétek!

A moderált fórumokon kultúrált körülmények közt beszélgethatsz más játékosokkal, többszemélyes kalandokra kereshetsz társakat, tárgycserét bonyolíthatsz...

A honlapon fent van a játék folyamatosan frissített szabálykönyve, mely minden, a nyomtatott szabálykönyvhöz képest már megváltozott dolgot helyesen tartalmaz. Utasítás lapodat is feladhatod honlapunkról, nem kell többet bélyeget fizetned, és a postára járnod. Új karaktert indíthatsz, megtekintheted a játék aukciós házainak kínálatát, és statisztikákat készíthetsz a játék téged érdeklő adataiból.

Kérheted, hogy fordulodat ne csak postán küldjük el számodra, hanem a honlapra is feltegyük. Itt mindig, minden karaktered fordulóját megtalálod, sőt, ha szeretnéd, nyilvánossá is teheted azokat, hogy mások is elolvashassák. Eddig már több száz játékos tette fordulóit nyilvánossá, tehát te is olvasgathatod mások fordulóit.

Olvashatsz persze mást is, sok novella található a honlapon, melyek az Ősök Városának világában játszódnak. Ha pedig testesebb olvasnivalóra vágysz, megtekintheted az eddig kiadott, Ősök Városában játszódó regényeket, és ha megnyerték tetszésed, on-line boltunkban meg is rendelheted valamelyiket, hogy aztán legyen mit olvasgassál a metróban, vagy otthon az ágyadban.

Ne habozz tehát, látogass el te is a www.beholder.hu oldalra!

Jó szórakozást!
Seitz Gábor

Kalandok Földje

MAGASFÖLD ISMERTETÉSE
4. ZÓNA, II. RÉSZ

Ahoi népek! Remélem mindenki hasznosan töltötte az elmúlt borús, őszi hónapot, most ugyanis olyan dolgokról kezdek beszámolni, ami jó ideig munkát ad a tapasztaltabbaknak. A legutóbb meséltem már arról, hogy megnyitkát a hajóutak a Magasföldre, azóta volt egy kis időm hogy szétnézsek, ezt osztanám meg most Veletek.

MAGASFÖLD, AVAGY A KIHÍVÁSOK SZIGETE

Először is leszögezném, hogy aki még nem fejezte be a lényeges küldetéseket Katayon (faj-kaszt, akadémia, élet-halál templom stb.), azok még ne nagyon akarjanak idejönni. Egyrészt mert kemény ellenfelek vannak, másrészt a legtöbb épületben csak a tapasztalt kalandozókkal állnak szóba [min. 18-as rang]. A gyengébbek is túlélhetik, de nem igazán éri meg a fél napot gyógyítással tölteni, főleg ha van jobb dolga is a gnóm fiának. Felszerelésben is érdemes alaposan felkészülni. Szükség lesz a teljes pusztulás szetre (gyűrű-karkötő-nyaklánc a minimum), valamint a nagyobb mennyiségű dimion nemesfém készlet (amulett formájában) is nélkülözhetetlen. Harcosoknak érdemes magas tuskés bőrre szert tenni, valamint a fegyvereket titánra kell cserélni (a dimion még jó, de a démoni már nem), mert rengeteg szörnyet csak ezzel lehet sebezni. További probléma, hogy az óriások színe-java komolyan rongálja a vasnál gyengébb (bőr-réz-bronz) felszerelést (elsősorban páncél, pajzs, sisak, csizma), így érdemes azokat is titánra, vagy valamilyen különleges tárgyra cserélni (pl. pusztulás láncinge, fekete sisak, dicsőség csizmája).

Magasföldre csak az Ellis szigeti kikötőből lehet elhajózázni, más-hol ne is keressétek (Ellisre pedig a norlandi vagy a mutayi kikötőből). A csendes és rövid tengerjárás után egy apró községbe, **Halászfalu-ba** jutunk. Itt rögtön szembetűnik egy eddig még teljesen ismeretlen épület, a csodabazár [min. 18-as rang]. Amennyiben sikerült a démoninvázió során hatalompontot gyűjtened, azt most itt elköltethed jobbnál jobb képességekre [pl. +25 max. energia, +25 védelem, +4 sebzés, +6 tuskés bőr, +10 varázslatsebzés bónusz (csak egy ellenfeles sebző varázslatokra, tehát pl. jó kombó egy hatótér bővített ósvillámmal) stb.]. Aki lemaradt a démonkapuzásról, az se seregjen mert itt a küldetéseken is lehet majd hatalompontot szerezni. Van még itt egy bolt, és egy fogadó is, ahol a szokásos küldetéssort kapjuk, de erről majd később.

Körülnézve azonnal feltűnik, hogy körös-körül minden talpalatnyi területet dombok és hegyek tarkítanak. Nem akarom senki kedvét elrontani, de a sziget nem véletlenül kapta a „Magasföld” elnevezést... Láthatunk azonban egy utat is, kövessük inkább azt keletnek, most még ne kolbászoljunk el másfelé. Utón-útfélen egy különös szekta tagjaiba botlunk, akik magukat csak halálvágyóknak nevezik és a halálsten leghűbb követőinek tartják őket. Nos, ha ez a leghűbb vágyuk, hát legyen karácsonyuk, segítsük át őket szeretteti istenükhöz. Olykor-olykor elejtnek egy-egy halál medált (néha ezüst vagy arany kivételben). Ezek nem sokat érnek [néhány védelemet adó nyakláncnak minősülnek, átadhatatlanok], de van egy olyan sanda gyanúm, hogy később még kelleni fog valakinek nagyon sok ezekből, kár lenne eladni a boltban.

Az út egy idő után kettéágazik, keletre csak egy őrszopt lesz, menjünk inkább délnek, itt hamarosan eljuthatunk **Új Armington** városába. A szokásos élet-halál templom (4-4 küldetéssel), palota, városháza és kaszinó mellett itt találjuk a fajok és kasztok egyesített épületét. Bárhová tartozol, ide kell jönnöd, innen szerzed ugyanazt a küldetést, amit a többiek is megkapnak, ellenben a végső jutalom már a megszokott módon különbözik majd. Ezekről majd máskor bővebben beszámolok.

Sétáljunk vissza az útelágazáshoz és az őrszoptig meg sem állva menjünk tovább keletnek, majd északnak. Itt sajnos hatalmas, szinte megmászhatatlan sziklafalak meredeznek az égig, ezek bizony megakadályozzák a továbbhaladást. A tapasztalt kalandor azonban már megfelelő tudásra tett szert a mászás terén [16-os alap mászás], amit különböző magikus tárgyakkal tovább erősít [+8 mászás]. Ezzel együtt már képes leszel egy alkalmas hágót találni és átkelni ezen a hegyláncon. A trükkös kalandoroknak felhívnom a figyelmét arra, hogy mind keletre, mind nyugatra a hegység folytonos és hasonlóképpen átkelhetetlen [mindenhol 24-es mászás kell], míg a tengerhez érve óriási örvények veszik körül [40-es úszás]. Egyszóval se megkerülni, se átslisszanni nem lehet, itt bizony mászni kell. Ezen a vonulaton található két érdekes hegycsúcs is, az egyik egy térkapu áll [ide 34-es mászás szükséges], amivel (a megfelelő ködszót megadva) más zónákba léphetünk át [ilyen kódok és állomások pl. Katay, vagy Armington, illetve egy sziget Magasföld mellett, ahova máshogy

Kalandok Földje

nem lehet átjutni]. A másik hegycsúcs még magasabb [38-as mászás], így ide még nem jutottunk fel, de kőzsa hírek szállnak a széllel, miszerint onnan fentről remek látásunk lesz az egész zónára [talan így minden mező ismertté válik a térképünkön].

Na de hagyjuk a tündérmeséket, keljünk át a két őrszotot elválasztó hegyeken és az úton északra sétálva **Jeges faluba** jutunk. Itt végre a mágusok kedvükre elkölthetik szabad napjaikat (és platinától duzzadó erszényüket), hiszen egy új akadémia [meg lehet venni a 30-as szakértelmeket, pl. a mágiát is] egy aréna és egy köz- illetve máguskönyvtár [csak mágusoknak minimum 20-as rangon] várja az érdeklődőket. Az akadémia szokás szerint neves szörnyekre fejdadás küldetéseket ad, de ami meglepő, hogy a könyvtár is beszállt a kérők közé és óriási mézárásokat szeretne, úgymond a béke nevében (majd legközelebb).

A két könyvtárban rengeteg új varázslat vár minket, amiket egytől egyig érdemes elsajátítani. Mágusoknak ez összesen nagyjából 40 platinájukba fog kerülni, ami királyok kincstárait meghazudtoló mennyiségű aranyat jelent (jó-jó, kiskirályok), de megéri minden egyes ezüstnyi befektetés! Mindenkinek ajánlom a jelölés és utazás-nagyutazás varázslatokat, amikkel erőteljesen lerövidíthetjük a mászkálást. A faluba mindjárt tegyetek is egy jelet [21. karakterszint alatt 3, 21.-en 4, majd egészen 61. szinten már maximum 8 jelet lehet elhelyezni bárhol bármelyik zónában. Ide zónán belül az utazással, azon kívül a nagy utazással közlekedhetünk viszonylag olcsó 20-35 energiáért. A jelek mágia szint*1 napig izzanak (tehát 30-as mágiával 1 hónapig!), ezután (vagy közben) ismét el kell helyezni egyet.]. A trolleró-majomügyesség-erőpajzs varázslatok erősebbik változatát szintén érdemes megtanulni, mint a Mordeh auráját [+3 vastagbőr, +50 max./aktuális Ép, +5 védelem 25 percre]. Hasznos lehet még a szétszedés [a barkácsolással összerakott, de időközben feleslegessé vált tárgyakat tudjuk ezzel szétbontani, kisebb veszteségek árán], az Adjsom trükkje [labirintusban ajtó betörésénél duplázódik az erők, illetve negyed annyit sebződünk, ha még így sem tudtuk szétbontani a kaput]. A fókuszálás főleg varázslóknak hasznos [mágia/5 mágiaerősítést és kritikus csapást ad a csata idejére], míg a szuper bénítást [mágia/6 körre lebénítja azokat az ellenfeleket is, akik eddig immúnisak voltak a sima bénításra] és az idegi terhelést [mágia/3*d9 mentális sebzés minden ellenfélre, max. 16d9] csak a mágusok tanulhatják. Van még Gyógyítás III. is, ez már jelentősen megkönnyíti az irdatlan sebek hatékony kezelését, persze csak a kiváló doktoroknak [6 energia, gyógyítás szaki*3+30 ép-t gyógyít, max. 330-át].

A zónában láthatunk egy szigetet délkeleten, ide azonban a legelvetemlőbb üszóvilágabajnokok sem juthatnak át az iszonyatos örvé-

nyek és viharok miatt [60-as úszás], így a már említett alternatív útvonalat, a térkaput kell használni. Van egy falucska, ahol érdekes házikók állnak, valamint egy varázspálca töltőt is láthatunk (nyamnyamm). Sajnos egyelőre nem ismerjük a falu nevét, ezért nem tudunk idejönni, de ha minden igaz, ebben a fogadás fog a segítségünkre lenni [gondolom a küldetésorban majd szerepel a neve].

A HELYI FAUNA

Arról már meséltem, hogy az utakat jellemzően a halálvágycok lep-ték el. A dombokon és hegyekben vegyesen kétféle szörny kompánia keseríti meg az életünket. Az egyik felüket drakónok és a nagytestvéreik a gyíkok alkotják, míg a másik felét óriások és ongólantok tartkítják.

A drakónok a gyengébb kalandozókat riogatják, itt a varázslók a mohó drakont szidhatják, mivel alaposan mágiaimmunis és még a kőbőrünket is robbantgatja. Használj ellene a fókuszálást és az idegi terhelést. A szikladrakón főleg a harcosoknak kellemetlen, sokat sebez és szikladreménységű a bőre. Jellemzően valamilyen elemi immunitással rendelkeznek és ilyen lehetettel próbálnak minket jobblétre szenderíteni.

Komolyabb kiadásuk a gyíkok, ezek között már egészen veszélyesek is akadnak, ügyeljünk arra, hogy mindig viseljük a pusztulás ékszerket. Van egy quartett, ami zafir, rubin, gyémánt és smaragd típusokból áll (előbbi csak vizes helyeken, utóbbi csak erdőben jön). Ezek önmagukban is kemények (tudatzavarás, vagy antimágikus aura), de ha véletlenül kifogjuk a neves változatot, Szivárványt az ősgyíkot (bármelyik négy gyíkból Szivárvány válhat, akkor bizony kös-sük fel a gatyamadzagot, mert izaszot csatának nézünk elébe. Elő-ször is egy kiadós rókázás után egyből megpróbálja bénítani vagy csendre teremteni a gyanútlan halandót, közben harap és karmol mint egy felbőszült kiscica... csak kicsit durvábban. A kő- és tüskés bő-rünket kineveti, a kritikusainkra és a mágiánkra is immúnis (utóbbira azért nem teljesen) és eleve már meglepni sem lehet. Alaposan rons-csolja a tárgyainkat, vibrál, varázsol és irdatlan vitalitása van. Szóval Ó az igazi nagyfőnök a szabadban. Kincsük nem sok van, néha talál-hatsz valamilyen kicsi sárkánypikkelyt (kék-zöld-piros-fehér), illetve Szivárványnak akad meg egy fülbevalója [+10 minden elemi immu-nitásra, átadhatatlan és nagyon ritka].

A másik csapat az óriások. Nagyok kezdők még találkozhatnak az ellisi óslakókkal, de ezeket hamar leváltják a nagyobb testvérek (szik-la-, kéreg-, kőhajító-, dombi óriás), végül jönnek a nehézfűk, az on-gólantok. Ezek lehelnek, Májzsont a helyi ökolívó bajnokot megsze-gyenítő (kőbőrön átívelő) ütése és felszerelésünket is rongálja, valamint mágiaimunitásuk és szívósságuk a hosszú, de cseppet sem unalmas csaták biztosítéka.

Kalandok Földje

Kisebb táblázatokban bemutatom az itt előforduló ellenfeleket, sajnos minden speckójukat nem tudtam még összegyűjteni, de talán ez is több mint a semmi. Tehát előre leszögezem, hogy a lista nem teljes és hiányozhatnak kritikus dolgok is. Ez főleg irányadó jellegű.

A HALÁLVÁGYÓ SZEKTA

Név	Ép	Immunitás	Varázslat, ütés	Egyéb speckók
halálvágó mágus		35 aura	hevítés-jégtornádó	4 kőbőr
halávágó pap			csend	
elit halálvágó			csend-hevítés	4 kőbőr
halálvágó veterán		20 aura	csend-hevítés, 2 ütés	4 kőbőr, félelem aura
élharcos halálvágó veterán	455-564	tűz, túske, rejtőzködés, kritikus	csend-hevítés, 2 ütés (átüt a kőbőrön, tárgyrongcsolás)	4 kőbőr, félelem aura

Minden halálvágó jellemzője, hogy bármilyen fegyverrel lehet őket sebezni, szeretnek csendet varázsolni és kőbőrrel védik magukat. Mint látható, az élharcos halálvágó veterán már komoly ellenfelünk lesz, varázslóknak ajánlom hogy fókuszálás, gyökerek majd szuperbénítás után villámokkal rendezzék le a rendezetlen számlájukat. A 20-35 aura immunitás annyit jelent, hogy ha rendelkezünk sebző aurával, akkor abból ennyivel kevesebbet sebzünk körönként. Az Ép valamennyire változik, én csak egy megközelítő értéket adhatok, amivel eddig találkoztam.

A GYÍKOK

Név	Ép	Immunitás	Fegyver	Varázslat, ütés	Egyéb speckók
kristály	394-401	jég, 5 aura	szűrő-ütő	jéglehelet, harap, 2 karom	
hullám		áram		elekt.leh., harap, 2 karom	
pörk	393-436	tűz		tűzlehelet, harap, 2 karom	tudatzavarás
vihar	442-466	sav, 5 aura	ütő-vágó	savlehelet, harap, 2 karom (tárgyenergia szívás)	
smaragd	528	sav, 10 aura	minden	savlehelet, harap, 3 karom (tárgyrongcsolás)	antimágikus aura, 4 kőbőr
zafír	496	áram		elekt.leh., harap, 3 karom	sokkhatás 2 perce
gyémánt	438	jég, 5 aura		jéglehelet, harap, 3 karom	
rubin	514-601	tűz, 15 aura		tűzlehelet, harap, 3 karom	tudatzavarás
Szivarvány, az ősgyík 572-639		tűz, mágia, 25 aura, rejtőzés, kritikus, túske		bénítás-csend-hevítés-eltörés, harap, 3 karom (átüt a kőbőrön, tárgyrongcsolás), vibrál	hánytatás, 4 kőbőr, sokkhatás a csata idejére

A drakónokkal és óriásokkal találkozhatunk szörnybarlangokban és labirintusokban is, majd ott összefoglalom a következő alkalommal. Ami viszont csak a dombon-hegyen jön, az a nomád behemót [minden fegyverrel egyformán sebezhető, egyszer üt], a tuskés ongóliant [397-438 Ép, minden fegyverrel egyformán sebezhető, tüzet lehel, átüt a kőbőrön (tárgyrongcsolás a hátizsákban lévő cuccokat is), túske-, 15 aura- és tűzimmunitása van, 4 kőbőrrel és 30 tuskés bőrrel rendelkezik], és a jeges ongóliant [530 Ép, jég- és túske immunitás, átüt a kőbőrön (tárgyrongcsolás és -2 támadás), valamint jéglehelete van].

Végül, de nem utolsó sorban pár apró hír a nagyvilágból:

Töhötöm sikeresen megtalálta a mágikus hasadék speciális neves tárgyát, Dim pajzsát [+25 minden tulajdonságra]. Így most már csak Darkon kalapácsa vár kiosztásra, reméljük azt is hamarosan megtalálja valaki!

Egy vadi új gyűjtőház nyílt Magasföldön az akadémia épülete mellett. Itt 2 varázsgyöngy jutalékért a Tis karkötőt Rubinra oda-vissza cserélhetjük (mágusoknak a Tis, harcosoknak a Rubin használhatóbb), illetve az ijász beállítottságú mágusok lecserélhetik villámpalcájukat Sprow csodájára.

[Változott a magas magia fejlődése, most már nem olyan irreálisan gyors a növekedés!]

Legközelebb bemutatom a helyi szörnyfészkeket és a labirintusokat is, aztán már csak a rengeteg küldetés marad. Remélem addigra végzek velük és alaposan beszámolhatok róla. Általában jellemző majd nem az összes feladatra, hogy hosszsan elvégezhető, fáradtságos munkát igényel, ezt viszont kellőképpen jutalmazták.

Minden jót!
Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 320. napja... a rettegés órájának közepe!

Ghalla News

120

A Túlélők és Kalandorok magazinja 2003. december

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.

INKVIZÍTORI KORBÁCS (342. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A fegyver leírását helyettesíti, és ad +1 sebzést.

Enciklopédia: A sötét inkvizíció mindig is nagy hangsúlyt fektetett a „lelki terrorra”, így hadviselésünk is több síkon folyik. A hitetleneket nemcsak fizikai, de lelkük legmélyéig ható büntetésben kell részesítenünk. A félelem hatalom, melyet maximálisan ki is használunk. Már démoni lények kísérnek minket, de úgy tűnik ez nem elegendő. Legfőbb inkvizítorunk, Kámfor vezetésével összeült a tanács, és meghozta döntését. Elővettük kínzókamráink mélyéről a halandók legfélelmetesebb rémálmát: egy emberbőrből font korbácsot, melynek nyelét egy felkarcsont alkotja és a halál, a tűz és a káosz angyala díszíti. (Mostantól minden veled találkozó kalandozó egy „inkvizítori korbácsot” fog látni a jobbkezes fegyvered helyett. S ha még ez nem lenne elég, a korbács permanensen növeli e fegyvered (harcművészeknek az öklük) sebzését 1-gyel, minden támadásnál.)

Megjegyzés: Egy korábbi, szerepjátékos KT képesség (illúziófegyver, 121-es) saját arculatra szabott változata.

TÚZRÚNA (343. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 2

Használati költség: -

Fejlesztheti: bárki

Hatás: A varázslatokhoz nincs szükség pirkitre.

Enciklopédia: „A tűzvarázslatok minden idő legpusztítóbb és legagresszívabb támadó varázslatai közé tartoznak, ezért nem hiányozhatnak egyetlen Ghallát járó varázsló repertoárjából sem. Nem véletlen, hogy szinte minden isten előbb-utóbb megtanítja követőinek valamilyen formában, álljanak azok akár a sötétség, akár a fény oldalán. De a tűzzel játszani veszélyes! Erre emlékeztet mindenkit egy felelőtlen varázslótanonc hatalmából kiszabadult varázslat emléke, melynek elemesztő tüze pusztító nyomot hagyott Ghalla földjén.” – Tűztövis, az Ezüst Kígyó Szövetségének vezetője

A tűzrúna – ha nem is segít egy világégés létrehozásában – hathatós támogatást nyújt a tűzmágiák létrehozása során, mivel fölöslegessé teszi a va-

rázsláskor felhasznált kellékek beszerzésének mindennapi bosszantó procedúráját. A varázsló néhány bűvös szó és mozdulat segítségével megidéri a tűz elemi jelenlétét, amelyből azután könnyen megformálhatja tűzvarázslatát, külön komponens használata nélkül. Bár a képesség sokat segít a varázslásban, még ez sem mindenható – a tapasztalatok alapján biztonsággal csak a pirkít kiváltására használható fel.

Megjegyzés: A varázskomponens helyettesítő képességek népszerűek. A fenti a belső tűz c. képesség (310-es) egy változata. A belső tűz a pirkítet és a fákltyát is helyettesítette 3 pontért, az Ezüstkígyók azért ezt fejlesztették, mert nekik csak 2 pontjuk volt. :)

ARCHEOLÓGIA (344. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Ismeretlen.

Enciklopédia: Egy évvel Közös Tudatunk megalkalulása után már olyan szép eredményeket értünk el Ghalla múltjának, azon belül is a megbukott moa társadalom, kutatásának terén, hogy még Borax udvara is felfigyelt tevékenységünkre! Tudományos munkánk kétségtelenül fontos szerepet játszik Ghalla megmaradt részének felvirágoztatásában. Ezért királyunk ünnepélyes kezek között külön tudományággá minősítette a múlt kutatásának folyamatát. Mostantól tehát büszkén mondhatjuk magunkat igazi archeológusnak! Az archeológia tudomány sajátos ranglétráján csak is az kerülhet feljebb, aki folyamatos munkájával felhívja magára a királyi udvar küldöttének figyelmét. Amennyiben ez megtörténik a küldött újabb, magasabb rangot adományoz a régésznek. Eme nagy megtiszteltetéssel majdnem egy időben befejeződtek azon kísérleteink, amelyek összekapcsolják a Munka gyümölcse varázslat hatását és régészkedéseink során végezett munkát. Úgy látszik, a dolog működik! Mostantól érdemes hát mindenképpen használnunk eme egyszerű varázslatot, ha munkába indulunk!

Megjegyzés: Nyilván sokan gondolják úgy, hogy milyen egyszerű a KT képesség cikket írni, csak bevágom ide az enciklopédiákat, és kész! Megnyugtatom a nagyérdeműt, ennek a cikknek az elkészülte elég sok macerával jár. A képességek

leírása közben állandóan cikáznom kell az adatbázisok és a programkód között, hogy minél több hasznos információt tudjak leírni. Azt hiszem, az elmúlt 344 KT képességből ez az első, ahol kudarcot vallottam. Odáig eljutottam, hogy a KT tagok rangot kapnak, ami megjelenik a karakterlapon, és hogy talán a munka gyümölcse működik régészkedés közben is, de ennél többre a program hosszadalmas nézegetésével sem jöttem rá. Igen, az én hibám, hogy elfogadtam egy enciklopédiát, ami mellett csak lábujgyeztetben volt leírva, hogy mit is csinál. Vigasztal a tudat, hogy a KT újabb tagjai valószínűleg hasonlóképp szenvednek, mint én, és nekik is hosszabb nyomozásba telik megfejteni a képesség mibenlétét. :)

AZ ALATTVALÓK VÉDELME

(345. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Aki adószedőt öl, azon utána elcsattan egy mágiatörés varázslat.

Enciklopédia: Úgy tűnik végre sikerült megoldást találnotok a Szövetség egyik legégetőbb problémájára. Hosszú esztendőkön át, sok bátor alattvaló esett áldozatul a megzabolázhatatlan kalandorok agressziójának. A Törvény a királyság alappillére betartása és betartatása mindenki számára kötelez, különben a birodalom káoszba süllyed! Alanor Tudós Kamarájával együttműködve kifejlesztettetek egy pszeudo teleportációs eljárást, melynek segítségével a KT tagjai retorziót gyakorolhatnak bűncselekmény esetén. Első lépés gyanánt a királyi adószedőket látják majd el olyan jelző amulettel, mely viselője halálakor tudati jelzést küld a legközelebbi Korona Bajnokának, akinek kasztroplanáris kivételése nyomban megjelenik a vétség helyszínén, és megkísérli elejét venni a további renitenciának.

Megjegyzés: Maximálisan ötletes és szerepjátékos képesség, amely az ártatlan adószedőket gyilkoló vérszomjas kalandozókat bünteti. A mágiatörés ellen van mentődobás, amelyet persze magas szerencsével sem könnyű megdobni.

ILLÚZIÓVÉRT (346. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 1

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: A páncél leírását helyettesíti, és ad +2 védetségét.

Enciklopédia: A KT tagjai elérték azt, hogy a páncéldó mindenki számára (kivéve persze téged) egy „tradicionális szamuráj vértként” fog megjelenni. Így nem tudják, milyen vért is van rajtad valójában. Az illúzióvért másik előnye, hogy +2 védelmet ad permanensen.

Megjegyzés: A kinézetet formáló KT képességek népszerűek, mert egyedi arcukat adnak a KT-nak.

A VÁMPÍR ÁLMA (347. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A kalandozók vámpír álmodást látnak.

Enciklopédia: Nyomasztó súlyként nehezedik érzékeidre a köd; megzavarva, elhítelve velük, hogy a téged körülvevő szürke leplel túl mozgás, élet: egy egész világ van. Pedig a temetőben csak az élőholtak járkálnak éjszakánként – tőlük már jó ideje nem kell tartanod. Botorkálva indulsz a Herceg nyughelye felé, mely világítótoronyként sugározza a jelenlétét a Testvérek számára... A kígyóhajú a kriptá közepén fekszik, lebegni látszik a rajzolatok fölött, melyek az álmodást óvó rituálé részei lehetnek... Vagy ennél is több; egy láthatatlan jelenléte érzel, amint belenézel elmédbe, majd egy pillanattal később érdektelenül húzódik vissza... Nem talált ártó szándékot az őrdémon, különböző most bénultan feküdnél vagy próbálnál elmászni a lény hatótéréből. Letelepedve a sarokba, a Testvérekre és a Hercegnek járó üdvözlésre koncentrálna várod, hogy létrejöjjön köztetek a mentális kapcsolat. A Herceg arcán nyugodt kifejezés honol, tincsekbe font haja körülötte kavargó (látszólag minden rendszer nélkül, különböző vastagságú és hosszúságú tincsek kavalkádja) – majd mintha önálló életet élne, kiválik egy nagyobb fonat (ez lennélnél te?) és a bal füléhez hajol. – Eljött az idő – szólal meg fejedben –, hogy újabb lépést tegyünk ősünk nagysága felé. A halandók vágyain, félelmein uralkodva úgy irányíthatjuk őket, ahogy céljainknak megfelel. Két világ határán járva hatalmunkban áll kaput nyitni, hogy az élők érzelmeire, testük melegére éhes lények töme-

gének nyissunk utat. Ezek aztán elviszik az üzenetünket, amikor száguldozásuk közben át meg átjárják az élőket, hogy végül jóllakva rajtunk keresztül – hisz létezésünk által mi magunk vagyunk a kapu – visszatérjenek odaát. Ha valaki képes egyáltalán meglátni őket, azt hiheti, hogy köd foszlányait látja; de ennek a ködnek keze, szeme, szája van... Hogy ki mit álmodik, azt saját vágyai s félelmei határozzák meg... mert senki sem létezhet ezek nélkül sokáig... még mi sem, Vértestvérek. – A tincsek vadabb táncba kezdenek, s e táncjelvései nyomán fátyolszerűen áttetsző lények jelennek meg, és indulnak útjukra... Szemed felpattan, ahogy elhagyod a révületet, s azt látod, hogy három lény is feléd iramodik... majd elborít az álmok.

Megjegyzés: Az Álomharc (332-es) képesség mintájára, ha a vámpír találkozik az adott játékoskal, 50%, egyéb esetben 10% eséllyel lát egy álmodást. Ezt a program 12 féle, szerepjátékos leírás közül választja.

ISTENI MUZSIKA (348. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 5

Használati költség: -

Fejlesztheti: speciális

Hatás: Zenéléskor a karaktert egy szörny támadja meg.

Enciklopédia: Amikor a hangszereden játszol, már több vagy egyszerű zenésznél, lelked magasra száll, látod a felszín alatt megbúvó valóságot, a dolgok igazi lényegét és mozgatórugóit. Egy pillanatra az istenekhez váltál hasonlatossá! Sajnos ez a röpké pillanat hamar tovaszáll, de az istenek pillantását és nemtetszését (talán féltékenyek, vagy nem szeretnék, hogy bárki kifürkésse a titkaikat, ki igazodhat ki rajtuk?) már ezzel is sikerült kivívnod. Szerencsére nem sikerül beazonosítaniuk, de egy közelben található szörnyet máris rád uszítanak. Hirtelen ismét a földön találsz magad, és rögtön az életedért kell harcolnod! (Zeneszerszám használatok, ha minimum 30 TVP-ért zenélsz, megküzdesz egy lényvel. A lény szintje a karakter szintjéhez van igazítva és a tereptípusnak megfelelő. Ha a lényt nem tudod legyőzni, tapasztalati pont értékét elveszted.)

Megjegyzés: A képesség ugyanaz, mint az őrzők ébersége, csak itt a szörny nem IMádkozásra jön, hanem zenéléskor.

HALHATATLANOK (349. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: A karakterről a normál leírás helyett szerepjátékos szöveg jelenik meg találkozáskor.

Enciklopédia: A Halhatatlanok KT tagjai eljutottak arra a szintre, hogy tudásukat és érdemeiket el tudják rejteni a világ elől. Mostantól, ha valakivel találkozol, akkor a karakterszámon kívül nem tud meg rólad mást. Tehát a karakter mostantól az avatatlan szemek elől elbújik. Ha a karakter valakivel találkozik, akkor a karakter leírása helyett az általunk meghatározott három szöveg valamelyike fog kiíródni.

Megjegyzés: Egy újabb, a leírást helyettesítő szöveg. Lassan már mindenkinek lesz ilyen, és a programból ki is lehet venni az eredeti külalakot leíró, illetve a felszerelést ismertető részeket. :) A KT-nak egyébként ajánlom, hogy bővíthet a szövegeken, a jelenlegi három szöveg valószínűleg hamar unalmassá válik, ezt probléma nélkül fel tudjuk növelni kilencre.

KAVICSELEMENTÁL

(350. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: 2 TU, 10 TVP

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Az elementálokat etető befogott lény idéz meg.

Enciklopédia: „Ti, a Földelem Urai bizonyágot tettetek hűségetekről, kitartásotokról, ezért jutalmat érdemeltok. A földelemek formázásakor egy sikertelen kísérlet eredményeképp hívtam életre egy kisebb elementált, amely méretéhez képest igen hasznos képességgel rendelkezik. Legyen segítők utatok során!” [Mostantól egy EK 350 parancs, 2 TU és 10 TVP árán megidézheted egy kavicsselementált, amely ellátja elementáljaidat élelemmel, így nem kell gondot fordítani a szögletes kövek gyűjtésére. A kavicsselementál a karaktered leírásában is megjelenik, de nem pusztul el és nem hagy el, mint más, befogott állatok.]

Megjegyzés: Ez a KT képesség különleges, mivel nem TU-ból történő hagyományos fejlesztés útján került be. A TF találkozáson volt egy vetélkedő, amely során a KT-knak minél ötletesebb, eredetibb képességet kellett tervezniük. A három legjobbat megkapták az őket kitaláló KT-k ingyen.

Természetesen, tápolós képességről szó sem lehetett. A fenti ötletes, hiánypótló és szerepjátékos, nem véletlenül lett a három legjobb egyike.

VADÁSZIDÉNY (351. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Akkor is nyersz ki kalandozóskalpot, ha ellenfeled demezik.

Enciklopédia: A Maffia KT immár eljutott arra a szintre, hogy ellenfeleit számolatlanul pusztítja. Sajnos azonban a gyávák kihasználják minden lehetőséget, hogy megmeneküljenek a végzettől. Nem is célunk, hogy minden ellenfelünket elpusztítsuk, ám a mi emlékeztünk is véges. Erre való ez a KT képesség. Ellenfeleink ugyanúgy menekülnek végzetüktől, mint eddig, de legalább marad tőlük valami emlékeztető... [Ezentúl akkor is kapsz kalandozóskalpot, ha ellenfeled D.E.M.ezik.]

Megjegyzés: Azt hiszem mondanom sem kell, ez volt a KT képesség pályázat másik dobogója. Eredeti, ötletes és hiánypótló, megfelel a KT arculatának.

VARÁZSPÁRBAJ (352. TUDATI KÉPESSÉG)

Pontérték: 0

Használati költség: -

Fejlesztheti: egyedi

Hatás: Varázspárviadalt vívsz találkozáskor, amelyből megtudod, tapasztaltabb mágus vagy-e ellenfelednél.

Enciklopédia: A legtöbb mágus szereti megmutatni hatalmát a közönséges halandóknak, akik nem is sejtik, hogy kivel állnak szemben. Mostantól lehetőség van megmutatni varázshatalmadat, mert ha kiadod az EK 352 parancsot, mostantól kezdve, akivel találkozol (és barátságosak vagytok egymással) egy baráti varázspárbajt vívsz, amelynek végén mindketten tisztában lesztek a mágikus erőviszonyokkal. Ha újból kiadod az EK 352 parancsot, attól kezdve nem párbajozol.

Megjegyzés: Ez a harmadik győztes képesség, természetesen egy varázsló KT-tól. A szerepjátékos varázspárviadal leírás mellett információt szerezheted arról, hogy a másik kalandozó hatalmasabb mágus-e, mint te (azaz hogy viszonyul egymáshoz taumaturgiátok). Ez a három KT képesség jó példa arra, hogy milyen KT képességeket szeretnék látni.



A Túlélők Földje világában vitathatatlan a legjelentősebb dolog a harc, vagy az életben maradásért, vagy az isteni szézből belénk diktált, más kalandozók iránti utálat miatt. Ennek ellenére legújabb fejlesztésünkkel azt próbáljuk meg bizonyítani, hogy létezik élet a folyamatos csatazajon és gyűlölködésen túl is, méghozzá a gasztronóm élvezetek világában.

Hamarosan mindenkinek lehetősége nyílik rá, hogy elsajátítsa ennek az új szakértelemnek az alapjait. Valószínűleg lesznek, akik tehetségesebbnek bizonyulnak a főzőcskészsében, lesznek, akik hozzá sem kezdenek, hiszen már gondolatában is puhány dolognak tartják azt, hogy egy kondér mellett fakanalet forgassanak (előbb-utóbb ők is meg fogják majd változtatni véleményüket a későbbi táphatások reményében), lesznek ezenkívül olyanok is, akiknek szakértelem csillagászati magasságokig fog emelkedni – talán közülük kiáltják majd ki a jövő profi szakácsversenyének a győzteseit. Persze csak ha lesznek ilyenek, ezt egyelőre még nem tudhatjuk.

Eddig egy „jót enni” csak a fogadóban tudunk, ott is csak azt-ant, miután megváltunk az ételért járó súlyos aranypenzéinktől, most azonban egy pusztát járó vándortól, aki korábban a király konyháján dolgozott, olyan szakzerű tudást sajátíthattunk el, melynek birtokában pillanatok alatt halászlét, szűzies quwarg pecsenyét vagy buggyantott griffojást rittyenhetünk magunknak. Ehhez csupán egy üstre lesz szükségünk, melyet ugyanettől a férfiutól szerezhethünk be, szerény szolgáltatainkért cserébe. Az üst megpillantása után a legelemibb receptek rögtön megfogannak fejünkben, ezeket rögtön ki is próbálhatjuk, meg is ízlelhetjük.

A főzés folyamata egyszerű: vegyük az alapanyagokat, néhány csipetnyi fűszert (ezeket a legközelebbi vegyesboltban szerehetjük be), valamint egy vízestömlőnyi vizet (a kiadósabb ételekhez szükség is van ennyire), majd csiholjunk tüzet és hagyjuk főni néhány TVP-nyi ideig. Miután elkészült, szippantsuk be fenséges illatát, fújjuk meg (hátha forró), majd habzsoljunk be vagy hörpintsük fel, hogy hatása megmutatkozhasson.

Az így elkészített nyalánkságok elfogyasztásának hatása az adott forduló végéig fejt ki hatását, de persze előfordulhatnak ettől eltérő, egész különös kifejelet produkáló főzetek is.

Lehetsz bármennyire éhes (mondjuk troll vagy), egy körben csak egyetlen egyszer fogsz főzőcskézni, inkább a kuktáskodás kalandozóktól idegen gondolata miatt, hiszen mindenki sajnálná, ha a további főzőcske a szokásos tapasztalatnövelő szörnygyilkolászástól venné el az időt.

Vannak helyszínek, ahol még ha egy Thór porólyt is fognak a fejedhez, akkor sem lenné hajlandó nekiállni szakácskodni, pl. egy bűzőlgő mocsár mélyen, na meg egy fogadó faborítású emeleti szobájában. A főzés további korlátainak felfedezését rátok bízunk.

Új receptek megismerésére eleinte csak egyetlen lehetőség nyílik: miközben olyan tárgyakat vizsgálatsz a kezdedben, me-

lyek tökéletesnek tűnnek ételalapanyagagnak (pl. fohagyma), történő kell a buksidat, hátha jön az isteni szikra, és máris új receptekkel gyarapodhat a főzőtudásod. Később, ha már szakértelmed kikristályosodott, egyre könnyebben és könnyebben találhatsz majd fel új dolgokat, hiszen a tárgyak és ízek közötti összefüggések egyre átláthatóbbá válnak. Ebből rögtön az következik, hogy lesznek olyan étkek, melyeket mások, nálad jobb szakácsok könnyedén el tudnak készíteni, te pedig nem. A jó szakáccsá válás titka a tanulás, a tanulás, a tanulás. Itt a veled született képességek nem sokat számítanak. Nos, előljáróban ennyit az új fejlesztésről, a további információkat a játékban találhattok, amint sikerült összefutni Rodgerrel, a király volt szakácsával. Csapatok le arra az üstre, hiszen minden bizonylan megéri megtenni azt, amit tulajdonosa kér érte.

A vándorszakács üstjének alapötlete Jancsár Jánostól, elhivatott játékosunktól származik, akinek ezúton szeretnénk köszönetet mondani. Most pedig, hogy ez már megvan, szeretnénk bocsánatot kérni tőle azokért a részekért, melyeket mi más-képp gondoltunk, átdolgoztunk, kihagytunk, hozzártunk, vagy összekavartunk. Reméljük a kollektív végeredmény mind neki, mind nektek elnyeri a tetszésedeteket! Mindenkinek jó főzőcskézést kívánok!

FELTÉTELES TÁMADÁS

A következőkben egy összefoglaló táblázatot láthattok arról, mi kell ahhoz, hogy karaktered ne meneküljön nyinvogya az erősebb vagy különös brutalitással gyilkoló szörnyek elől. A direkt FT <szörny száma> parancs természetesen mindegyik teremtmény ellen működik, de mit tegyünk akkor, ha nincs ennyi hely az FT listánkban? A megoldás kézenfekvő, lények csoportjára kell a Feltételes Támadásunkat beállítani. Ha valamelyik szörny két kategóriában is szerepel, akkor mindkét feltételt teljesíteni kell a megtámadásához. FONTOS! A lénycsoportok számát kizárólag FT parancsban lehet használni, FTV-ben nem.

- 1) Öregedést okozó lények** (csak akkor támadod meg őket, ha kiadtad korábban az FT 9095 parancsot):
noth szellem (#250), ezerszemű bestia (#288), Eruol (#378), bolyongó lidérc (#388), ősi szellem (#422), D'orkhaugruk (#425), kódmedúza (#449), Iszonyat (#499), kreiton lich (#536), Morghatal A'ton (#544), troglodita idéző (#551), trakuun lidérc (#576), Rettegés Ura (#625)
- 2) Éjjalttyak** (nem kell rájuk FT parancs, viszont ha el akarsz bújni előlük, ki kell adnod a BA 9096 parancsot):
gh'raiton ölész (#412), rd'alv lélektipró (#413), kr'uagon pusztító (#414), ml'othag szürcsölő (#415), vg'axtol torzító (#416), D'orkhaugruk (#425), md'blatherat (#661)

3) Szintzívó lények (csak akkor támadod meg őket, ha van rajtad lélek védelme varázslat, vagy kiadtad az FT 9097 parancsot):

szintzívó (#96), autentikus vámpír (#154), szubrealis vámpír (#223), halálelementál (#279), Rémm (#315), lélekelementál (#319), lélekorzó (#390), ködmedúza (#449), Iszonyat (#499), ködmágus (#597), Kromhor Xanathal (#618), élőholt drakolder (#628), Örült Montrix (#698)

4) Halált okozó lények (csak akkor támadod meg őket, ha kiadtad rájuk az FT 9098 parancsot):

lidércúr (#252), triklem drakolder (#275), halálelementál (#279), sötét ölész (#314), Rémm (#315), Yigoroth (#332), Eruol (#378), Leah avatárja (#380), zombi mágus (#389), Techuilan (#400), vérkeszeg (#407), gh'ra-iton ölész (#412), kr'uagon pusztító (#414), ml'othag szürccsölő (#415), Dl'orkhaugruk (#425), szárnyaló halál (#456), kreiton idéző (#510), Strissha (#528), tleikan ölművész (#535), kyorg órgólem (#567), Alkotó (#578), Teremtő (#579), kreált kopó (#581), Bropxat (#583), sötét kaszás (#591), nekromanta kóborló (#596), fényhozó (#602), tiopedmuk halálbáró (#621), Rettégés Ura (#625), élőholt drakolder (#628), fertőzött dr.lárva (#630), rothadó borzalom (#633), md'blatherat (#661), Örült Montrix (#698), Rüeumöeu szelleme (#712)

5) Armageddöntő lövő lények (csak akkor támadod meg őket, ha beállítottad rájuk az FT 9099 parancsot):

kronoelementál (#287), rubin sárkány (#330), Folang (#331), Eruol (#378), Dornodon avatárja (#381), rd'alv lélektípró (#413), tleikan főbira (#512), vtoeken döntőbira (#627), animált tűzbestia (#709), Nap bírāja (#711)

6) Tulajdonságot permanensen csökkentő lények (a megfelelő faji páncél viselése, vagy felhúzott tulajdonságpajzs varázslat kell a megtámadásukhoz):

nyuhaj karbin (#110), tetemember (#123), csontváz lord (#177), pöfögő kregon (#182), mélység fattya (#199), degradátor (#210), tormikus egér (#218), átokmurgattyú (#225), Rémm (#315), élőholt hadúr (#371), átokosztó (#372), kék rothasztó (#421), kocsonyakigyó (#598), smaragd vámpír (#605), Lord Daramoula (#615), Ssszisszenő (#617)

7) Valamelyik szakértelmet csökkentő lények (Symulf rúnája kell a megtámadásukhoz):

kputtyintó csalán (#247), mutáns bunthar (#398), animált korall (#445), ro'galhal gyöntató (#524), Harmarghal (#525), eszement trappoló (#549), bosszúálló (#562)

8) Egyéb lények, melyekre közvetlen FT parancs kell, más módszerrel nem lehet őket megtámadni:

vércápa sámán (#281), agyfröccsentő (#666)

Farkas Zsolt

JÁTÉK

Az iménti cikkel, vagyis a vadiúj főzésttechnikákkal kapcsolatos kérdésünket a következő számra hagyjuk, most pedig december lévén az év végéhez és az ünnepekhez kötődő kérdést kaptok. Az erre helyes választ január 20-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki a fordulójával kapja, vagy előre befizetett az újságra) között 1-1 db cirkuszi talizmánt sorsolunk ki véletlenszerűen azokból a talizmánokból, melyekből egy sincs a karakternél. A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Játszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a jatek@beholder.hu-ra küldött, „telapo” subjectű e-mailben lehet.

A kérdés pedig:

Melyik szörny enciklopédiájában említettük meg a Téalapót?

A korábban lelépett fordulód segíthetnek a megfejtésben.

Az októberi számban feltett kérdésünk a következő volt: Hány különböző ryuku teremtmény érkezett már kontinensünkre? Sorold fel melyek voltak ezek! A helyes válaszban a ryuku hadsereg négy teremtményének nevét kellett megemlíteni: gárdista, légiós, ostromteknős, gölem. A jó megfejtést beküldők között egy-egy ryuku vadászinget sorsolunk ki. A nyertes karakterek: Mar Menor, Lord Steyr és Vészmadár.

JÉG ÉS KÖD

-1-

Mordulás.

Egy szürke színű jégből és torz csontokból épült kastélyforma iszonyat, falain hemzsegnék a leírhatatlanul ocsmány vízköpök szobrai. S mintha tényleg hemzsegnének; a látás peremén túl egy mozdulat emléke, egy talán-mégsem-ugyanabba a tartásba dermedt alak és a folyamatos hangok, éppen a hallásküszöb legalja alatt. A szavakat nem hallani, csak érezni, hogyan rándul hideg csomóba a gyomor.

Sikoly.

Egy ködleplekke burkolt lovas, olyan hátason, amit csak is rosszkedvükbe alkothattak az istenek. Hamuszín ködnyűlványokkal tapogat maga körül, s azok, akár megannyi epe-sárgán parázsló szemű, végtezes marású kígyó. A lovas kezében árnyékból font ostor, mely háborzongató hangon szeli át a levegőnek nem nevezhető miazmát.

Üvöltés.

Egy apró figura vonaglik az ostor csapásai alatt. Kétségbeesett igyekezettel próbál odébbvergődni, ám a szörnyű háttas lidérckigyói kíméletlenül visszarángatják a Kódlovas elé. Az irtózat kastélyának felvonóhidja döng a háttas léptei alatt, a kapuboltozat a lovas károgó hahotájától visszhangzik.

Üvöltés.

A megkínzott alak valamiért nem visszafelé menekül, a fekete felhők alatti vidékre. Nem. A kastélyba igyekszik. Torkából meghatározhatatlan hangok törnek elő; inkább állathoz tartozik, semmint humanoidhoz, pedig az. Egy árnymano. Egy nő. Ám a Kódlovas előtt nem számít, hogy ki melyik nemhez tartozik. Olyan artikuláltan kiáltással löki magát talpra, hogy a lidérckigyók visszahőkölnek. Az árnyostor lecsap újra...

Sikoly.

...és az árnymano feltartott karjára csavarodik A kín, a lángoló kín! Mégis állva maradt és egy szót sikolt. Az ostor elpattan, az árnymano ráfog és lecsap, lecsap, lecsap újra. A lovas hátrálna, de elkészt. A lidérckigyók a felvonóhid éjszínű pallójára hullanak, s azonmód el is tűnnek. A démoni háttas megdöbbenően emberi hangon kiált, két lábra ágaskodik és leveti lovasát. Átugrik az árnymano feje felett, s elvágta, meglehet, egyenesen a fekete felhőkbe.

Mordulás.

A Kódlovas a hátán fekszik, torkára saját ostora csavarodott. Ködleple is elszivárog lassan. Szánalmasan kicsinek tűnik, ahogy a minden ízében remegő árnymano megáll fe-

lette. Tétova mozdulatokkal lefejtí magáról az árnyostor maradványát. Az, ahogy kiszabadult, összefonódik az árnymano kezében lévő részével, mintha sohasem tépték volna el. Az egykori Kódlovas mond valamit, de legyőzője csak a fejét rázza. Kikerüli és odafricskázza neki az ostort, pedig az nem akar megválni tőle.

Nevetés?

A gigászi kapu olvadt fémből lévőnek tűnik, betegesen zöld fény áraszt magából. Akkora, hogy egy viharóriás is csak hátraszegett fejével láthatná a tetejét, az árnymano mégis könnyedén belöki. Hogy mit láthat a kapuboltozaton túl, nem tudhatja senki, de a kastélyból dübörgő nevetés hallatszik. A nő nyakában felfénylik valami: egy szimbólum, mely csupasz vigyorú koponyát ábrázol. Ő elmosolyodik és előre-lép...

-2-

A Kapitány kőkemény szorítása a vállamon és türelmetlen morgása térített magamhoz álmomból. Ülő helyzetbe lendítettem magamat, de mielőtt hármat pisloghattam volna már el is mondta, hogy miért jött.



– Density meghalt. – mondta komor hangon, majd folytatta, nem törődve elakadó lélegzetemmel. Az álom... az én álom!

– A kasztrótéren keresztül éreztem meg, nagyjából fertályórája. Ennyit tudok. Már kiküldtem egy szakaszt oda, ahol utoljára látták.

Ezzel a kezembe nyomott egy pohár bivalyerős manópálinkát, a sajátját köszöntésre emelte, majd egyetlen korttyal eltüntette. Utánaoztam, s ahogy nekilátam felöltözni igyekeztem nem köhögni. A Kapitány szótlanul várt rám; nem kellett sokáig, nagy gyakorlatom van már a gyors készülésben, pillanatok alatt beleugrottam az egyenruhámba az Évkönyvet is magához vettem – hogy kéznél legyen. Nem először fogok *ilyesféle* feljegyzést belevésni, de a mostani alkalom különösen nehéznek ígérkezett. Amint kiléptünk a szállásomról, csatlakozott hozzánk az Orgazda is. Kocsusz Kapitány komoran biccentett feléje, én pedig láttam, hogy vonallá keskenyedik a szája. Nem alaptalanul mondják azt, hogy messziről megérzi a bajt. A legnagyobb, ebédlőnek használt sátor felé tartottunk. Úgy néztem, már majd' mindenki összegyűlt ott. Nem meglepő: a Szabad Kompania tagjai egymás előtt nemigen tartanak titkokat, így minden hír szinte azonnal elterjed közöttünk, a vezérkartól a legutolsó edénysúroló újoncig. Nagyjából félúton járhattunk, mikor a kút mellett felizzott és vibrálni kezdett a levegő.

– Teleportálás! – ordította az egyik szolgálatos strázsa, az éjjeli őrség pedig vágatva érkezett a helyszínre. Ez elvben nem lett volna lehetséges, hiszen a Vajákosunk Density el látta a táborn védőruhákkal. Amíg arrafelé rohantam, eszembe jutott, hogy talán a halálával megszűnt a rúnák varázshatalma is. Mire odértem már manifesztálódott a teleportáló is, ijak és lándzsák gyűrűjében találva magát.

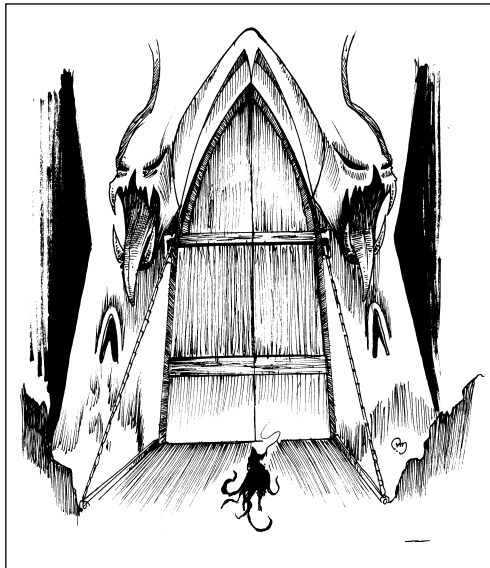
– Megvesztetek, idióta bávátug golombárok? – sipította egy nagyon is jól ismert hang. – Nincsen jobb dolgotok, nem akartok például eltakarodni aludni? Mi az istenek haragját csináltok azokkal a gyíklesókkal? A sullárok hátsójáról akarjátok lekapirgálni a bibircsókokat, mert a Druida ezt találta ki?

Azt hittem még mindig álmodom, de a körülöttem állók tanácstalan tekintete meggyőzött, hogy ők is azt látják, amit én. A teleportáló nem volt más, mint High Density, az állítólagos halott. Mindenkit elhessegett maga elöl – testvérek igencsak furcsa pillantásokat váltottak a háta mögött – és a szállása felé indult, lerázva minden kíváncsiságát. A Kapitány elmarta a vállamat és magával rángatott, hogy gyorsan a Vajákos elé vágjuk, mielőtt eltűnne a misztikus vacskaival telezsúfolt odújában.

– Nem kéne valamit mondanod, manómaca? – toppant elébe Kocsusz. – Úgy hittem, elhaláloztál...

Be kell csinálni a Kapitánynak; akárha a tegnapi strázsa-beosztásról érdeklődne. Én mondom, nem csak a széke van kőből, de a higgadsága alapján az ereiben is valami hasonlóan érzellemmel teli lötyte keringhet!

– Baromság! – közölte tömören véleményét Density és ökölbe szorított jobbával beintett Kocsusznak. – Mit adod itt



a misztikust, nem neked való az, inkább keress egy erődöt, amit megostromolhatsz! Az való trollnak, nem a kasztrótér, ahol minden planáris vortexet és kasztróhullámot félreértelmezhet!

– Én meg rólad álmodtam – kottyantottam közbe. – Egy ködlóval verekedtetl valami rémálomszerű kastély előtt és...

– Igazáááán? – kérdezte gúnyosan és dühösen rám villantotta a szemét. – Ha nem dölne belőletek a cefreszag, azt hinném, hogy beléptetek az Ezüstmágusok Rendjébe! Szakadjatok le rólam, *hullafáradt* vagyok; kikémleltem egy ryuku légiót, ami Xantorx közelében ütött táborn. Reggelre megleszek a jelentéssel, persze csak akkor, ha nem zaklatnak újdonsült jövő- és másvilágszakértő orákulumaink! – vakkantotta felénk és ki akart kerülni minket. A Kapitány egy viszont váratlanul gyors mozdulattal elkapta a csuklóját és úgy megszorította, ahogyan csak egy troll tudja. Density feljajdult és kinyitotta az öklét. Egy szürkés fényben pulzáló, csillagforma kristályt szorongatott eddig, amiben pillanatok alatt megfakult a fény és a kristály is elpárolgott – mintha soha sem lett volna. Vajákosunk egy retentően csúf szitokkal kitépte magát a Kapitány markából és mire azt mondhattuk volna, hogy „bak-k” már be is vágta maga mögött szállásának ajtaját.

– Mi a háborodás volt ez? – kérdezte zord hangon Kocsusz. – A döbönt pófából ítélve, amit vágsz, arra kell gondolnom, hogy te tudod...

– Igen – nyögtem ki és megdörzsöltem a szememeimet, amikben még ott égett a kristály képe. – Mielőbb pontosan le kell jegyezmem, hogy milyen volt, még azelőtt, hogy az emlékezetemből is úgy kifakulna, mint erről a világról... – Nagyot nyeltem és megmondtam neki

– Egy ködcillag volt...

KALANDOZÓ KALAUZ

Sheran küldetései

Tisztelt kalandozótársaim! A következő oldala-
kon istenemről, Sheranról, a természet védel-
mezőjéről, az élet ajándékának adományozójá-
ról, a béke őrzőjéről, erdők, mezők és vizek
uráról fogok nektek mesélni.

Amennyiben úgy döntesz, hogy Őt fogod kö-
vetni, készülj fel az egész életen át tartó szolgál-
latra, melynek során foglalkoznod kell állatok-
kal, növényekkel, hitünk terjesztésével, de az
oktalan vandálok is minden eszközzel akadá-
lyoznod kell abban, hogy tovább pusztítsák az
életet. Szolgálataidért nagyhatalmú varázslatokat
kapsz, melyek megkönnyítik életedet, ellátnak
étellel-itallal még a puszta közepén is, általuk
közelebb jutsz az állatvilághoz, megérted a nö-
vényvilág titkait, és persze hathatós eszközöket
is kapsz a természetet rombolók megfegyelme-
zéséhez.

Gyakorlatiasan (és kicsit a játékos szemszögé-
ből) nézve dolgokat, a küldetések érdekesek,
változatosak, jól eltaláltak, a többi istenéhez ké-
pest talán kicsit könnyebbek, bár ez kalandozón-
ként változó. A kapott varázslatokról szintén el-
mondható, hogy illenek istenünkhöz, meglehe-
tősen sok köztük az egyedi, illetve a kevés más
istennél kapható. Összességében hasznosak,
igaz nem mindent akkor ad meg amikor a legna-
gyobb szükség lenne rá. Az, hogy istenünk papi
mágiai mennyire táposak (szerintem azok), is-
mét nézőpont kérdése. Tény, hogy a TF jelenleg
legerősebbnek, egyesek által nélkülözhetetlen-
nek tartott, csak isteni küldetés útján vagy Marti-
an tekercsének segítségével beszerezhető két va-
rázslat (óriásérő, pusztító végzet) közül csak az
egyiket kapjuk meg a játék mai állása szerint.
Azért ez ne tántorítson el bennünket, hiszen kár-
pótlásul rengeteg, más istenek hívei által irigyelt
varázslat viszont nekünk lesz meg, néhány ilyen
a fiatalítás, teljes gyógyulás, öntözés vagy a ször-
nyidézés, de a Sötét Földet járva további lehetősé-
geket kapunk, ellenben például Tharr vagy a
gonosz istenek híveivel.

BEÁLDOZÁS

Mint minden más istennél, ha a hívévé aka-
runk válni, el kell mennünk egy rúnakövéhez és
ott számára kedves tárgyakat kell feláldoznunk.
Sherannál az első ilyen egy móri gyümölcs, mely
móri cserjéről szüretelhető a KT 116 parancssal,
4 TVP árán. A következő egy szárnyas hernyó,
melyet rát-fán találni (KT 69), de kell hozzá má-
szókarom (ezt tigróslán fogból lehet készíteni)
és 10 TVP. Végül nálad kell legyen egy rókafarok,
mely a dombságon élő tazunkarókából szedhető
ki vágófegyver segítségével. Persze ezeket a tár-
gyakat összeszedhetjük ismerőseinktől is, de
többnyire a boltban is kaphatóak.

Maga a beáldozás az AL 116 69 124 parancssal
történik és 20 TVP-be kerül, ekkor válsz istenünk
követőjévé és kapod meg szent szimbólumát,
mely egy virágot formáz. A szimbólum kettőt ad az
egészségedhez, ami nem túl nagy haszon, de nem
is ez az elsődleges szempont viselésekor. A beál-
dozás során automatikusan a nyakadba akasztod,
ezért nem kell külön KF 143 parancsot kiadni.

Az első feladatot is ekkor kapod meg: fel kell
szentelned egy oltárt, ami nem túl bonyolult
művelet, a H 143 parancssal, 10 TVP-ért törté-
nik, azonban elengedhetetlen feltétele, hogy a
mezőn legyen szenteletlen oltár. Ezt ugyan épít-
heti más is (240 TVP egyet felhúzni, lehet több
részletben, de csak síkság, bozót, domb vagy ala-
acsony hegység terepen), de a bérkőműves drága
multság, rabszolgáznai meg csúnya dolog, úgy-
hogy jobb lesz, ha magad fogsz hozzá. Célszerű
(ez a többi építkezős küldetésekre is vonatko-
zik), már amennyiben van ilyened, építkezést se-
gítő lény és a munka gyümölcse varázslat hasz-
nálata. Oltárt csak olyan mezőre lehet telepíteni,
amelyiken még nincs, ezért javaslok, hogy ke-
vésbé forgalmas helyen próbálkozz vele, vagy
kérd meg egy tapasztalt barátodat, hogy tüntes-
se el a kiszemelt mezőről az esetlegesen ott levő
másik oltárt.



Az oltár szentelésekor minden alap tulajdonságod megnő eggyel (az MXTU nem), megkapod az első isteni küldetéseidet és az első papi varázslatodat, a gyógymógyot, amelynek első használatakor kifejlődik a teológia szakértelmed. Egész kellemes varázslat, főleg ha már van némi papi erőd, de mielőst lehetséges, inkább válts át az azonnali gyógyításra!

KÜLDETÉSEK, VARÁZSLATOK

Az alábbiakban felsorolom az istenünk által számunkra kitalált küldetéseket, valamint az értük kapott jutalmat, némi magyarázattal, ötlettel, jó tanáccsal kiegészítve azokat. Itt jegyezném meg, hogy a varázslatokat egy korábbi cikksorozat már részletesen kitérgyalta, csak olyasmik le, ami ahhoz képest többlet információt jelenthet.

1. *Áldozz 50 korty vizet!* A víz minden élet forrása, később pedig fontos varázslatkomponens lesz, be kell hát bizonyítanod, hogy képes vagy nagyobb mennyiséget magadnál tartani belőle. Azt már most tisztázzuk, hogy ez az áldozás (és a többi, ezután következő hasonló) különbözik a beáldozástól, ezt egy IM paranccsal kell végrehajtani istenünk oltáránál (vagy templománál, szent tölgnél esetleg barátság szent tűzénél), miközben nálunk kell lenniük a kért tárgyaknak, de semmilyen formában nem szabad KF-elni őket, mert akkor sikertelen lesz a küldetés. Visszatérve a küldetéshez: szükséged lesz legalább három vízestömlőre, melyeket evaporőr hájból készíthetsz, de a boltokban (14 arany/db) és a liciten is megvehetőek, töltsd fel őket a leg-

közelebbi vízelőhelynél és már csak az áldozás van hátra.

Jutalom: *esőidőzés varázslat*. Ennek nagy hasznát fogod látni, ha sokáig nem jársz víz közelében, főleg a Sötét Földön.

2. *Ölj meg egy gyilkos sallankot!* Nem egy erős szörny, sok fészke van, de füves terepen lehet szörnykeresni is.

Jutalom: *méregsemlegesítés varázslat*. Arra figyelj, hogy a labirintusokban levő, bénító mérget tartalmazó csapdák mérget automatikusan csak a csapda utáni első csata után semlegesíti, így ha sokat számít a kapott mínusz támogatás, vagy varázsolj el egy méregsemlegesítést a csata előtt, vagy a szörnynek kétszer menj neki.

3. *Imádkozz 50% megerbeltség alatt!* Nem függhetsz a civilizáció tárgyaitól, meg kell tudnod élned abból, amit a természetben találsz. Ha nem tartasz sok fölösleges kacatot magadnál, nem lesz nehéz. Dobálj vagy adj el mindent, amire nincs szükséged, esetleg adogasd át egy barátodnak vagy használd a bankfiókot! Sokat segíthet egy jó teherhordó. Az esetlegesen fordulód elején hozzád kerülő tárgyakra (aukciós ügynök, átadások, teremtés zsákja stb.) figyelj!

Jutalom: *szaporítás varázslat*. Jól gondold meg a használatát, sok másra is kellhet az a TVP és VP amit erre költenél, ezért csak olyan dolgokat szaporíts, amelyekre tényleg szükséged van, vagy ha sok pénzt kereshetsz/takaríthatsz meg így!

4. A vágófegyverek gonosz kezekbe kerülve sok növényt pusztítottak már ki, ezért *áldozz fel egy mandibulakaszát, így semmisítve meg azt!* Ha van négy csepp ragasztód, négy mandibulapengéd, egy fémrudad és 45 fölösleges TVP-d, magad is elkészítheted, de a fegyverboltban általában kapható, 50 aranyért.

Jutalom: *tündérfény varázslat*.

5. Túlélési próba: *ba elég gyöngymangó van nálad, nem fenyeget az ében vagy szomjan bálás veszélye, ezért nem jelenthet gondot tizenkettő feláldozása*. Sok helyen található, vásárolható, szaporítható, de igazi természetjárók maguk gyűjtik össze.

Jutalom: *korgó gyomor, buss varázslat*.

6. *Fogj el élve és áldozz fel egy pókvadászt!* Úgyse lehet semmire beidomítani... Ritka és sűrű erdők lakója, fészke szép számmal található. Nekem ötös csapdakészítéssel és hurokcsapdával sikerült, igaz nem elsőre.



Jutalom: *kitartó ló varázslat*. Ha egyéb úton nem tudsz tízet lépni, mindenképp rakd be kezdeti parancsba!

7. Az első lépés a vízelem megismerése felé: *fürödj meg a tengerben!* Ez azt jelenti, hogy tenger típusú mezőre kell lépned. Ha nincs kedved a félsziget északi vagy déli szélén levő óceánig elgyalogolni, elég ha a 112,41 és 118,74 koordinátán található tengersizemek valamelyikéhez ellátogatsz.

Jutalom: *revitalizáció varázslat*.

8. *Végezz egy mosolygó rettenettel!* Valószínűleg nem a legyőzése, hanem a fellelése lesz nehez, ugyanis ezek a kis vigyoriak csak labirintusokban (pl. 22., 57., 58., 60. számúak) és mély szakadékokban fordulnak elő. Ez utóbbi helyek megmászásához legalább ötös mászás szakértelemre és egy kötélre lesz szükséged. Ha a mászásodat tudatturbóznod kell, ne aggódj, van több olyan útvonal, ahol 3-4 szakadék is bejárható egy fordulón belül.

Jutalom: *szárazság varázslat*. Nem túl brutális, de ha a VP-det akarod elköltögetni, esetleg nincs más sebző varázslatod, jól jöhet. Kár, hogy sikeres mentő esetén nem csinál semmit.

9. Lássuk, mennyire igazodsz el a vadonban: *kövess egy nyomot hat lépésen keresztül!* Erre már sok elmélet született, de igazán biztos módszer nincs. Talán a legjobb az, ha egy néptelen területen előttem megy egy másik karakter végig egy irányban, te pedig közvetlenül utána lépsz, és a megfelelő irány paraméterrel adod ki a K parancsot. A másik lehetőség, hogy egy nagy forgalmú helyen adod ki a K parancsot, persze olyan fajra, akinek előző fordulóban találkoztál a nyomával. Én így csináltam, gond nélkül meg-

lett elsőre, igaz nem arra mentem, mint szerettem volna. Arra vigyázz, hogy városban, mocsárban és sivatagban eltűnnek a nyomok.

Jutalom: *barmadik szem varázslat*.

10. *Az óriáspatkányok betegségét terjesztnek, irts ki batot!* Ismételten a szörnyek megtalálása lesz probléma: mire megkapod a küldetést, már nemigen jönnek szembe a pusztában. Fészkük csak meglehetősen nyugatra akad, csak emiatt nem éri meg kibandukolni, esetleg ha Vangorfort csinálod, érdemes az ottani fészek felé kerülni. Labirintusok közül a 22., 42. és az 59. (itt három is) számúakban laknak, de ezek általában pont akkor nem esnek útba, amikor kellenének. Jómagam szörnykeresséssel szedtem őket össze, kicsit sokáig tartott, de általában fűvön táboroztam, nem jelentett gondot.

Jutalom: *hadiszerencse I. varázslat*. A +1 szerencse annyira keveset jelent, az 5 TVP pedig sokszor jól jönne másra, így legfeljebb olimpiára javaslom felrakni.

11. Tudnod kell, hogyan bánj az állatokkal, *imádkozz amint szörnyismeret szakértelmed legalább ötös szintű!* Ennél, mint minden hasonló küldetésnél, nem számít a tudatturbó, de az esetleges módosítót adó tárgyak, varázslatok igen. KNO elköltése nagy butaság lenne, nem túl fontos képzettség és minden, ID parancssal elhasznált 100 TVP után nő egyet. A beidomítgatás céljára érdemes alacsony csapdakészítéssel és szuper dobóhálóval (ugyanis ezt a csapdát csak 8 TVP használni, a sima háló pedig sűrűn elszakad) befogható, gyakran előforduló szörnyeket kiszemelni, majd a befogás és beidomítás után leölni őket. Ez utóbbi nem túl humánus megoldás, de fejleszti a fegyveres szakértelmeket. Én uzbánnyokon gyakoroltam, ugyanis amerre akkor jártam, sok fészkük volt.

Jutalom: *éber kakukk varázslat*. Ha bírod varázsponttal, mindig használd, legalábbis amíg jobb nem lesz!

12. *Áldozz egy manifesztátor nyúlványt!* Mivel a láthatatlanság varázslat komponense, a tolvajok fel szokták vásárolni a boltból, a liciten is elég drága, szerencsére manifesztátor gyakran jön bozóton, csak legyen nálad kazmár gyökér.

Jutalom: *védelem a tüztől varázslat*. Érdemes berakni a TV listába, de onnan csak a lehelő lényekre veszi a program elő, a tüzet varázsoló lényekre (pl. vortexmágus, tüzelementál) külön be kell állítani

13. Fő a változatosság: *ezúttal kilenc lépésen keresztül kell nyomot követned.* Lásd 9. küldetés, ha az megvan még, érdemes vele együtt teljesíteni.

Jutalom: *azonnali gyógyítás varázslat.* Hosszú ideig húséges társat kaptál, rakd be totembe! A gyógyító totemről: vond ki a maximális ÉP-dből a kör eleji ÉP regenerációdát, majd a használt varázslat várható gyógyítását, úgy érdemes beállítani a totemet, hogy ezen az értéken váltsd be.

14. Az egyhangúságot elkerülendő, most 20% *megterbeltség alatt kell imádkoznod.* Ha türelmes vagy, érdemes vele megvárni a 29. küldetést.

Jutalom: *ébínség varázslat.* Azt tudom elmondani róla, mint a szárazságról.

15. A természet teremtményei szabadnak születtek, nem tűrhetjük, hogy lelketlen alakok kapzsiságból fogságban sanyargassák őket. *Törj össze egy ketrecet isteniünk oltáránál!* Elég macerás magadnak összerakni, inkább vedd meg a boltból (152 arany) vagy szerezd be az 57-es labirintusból, de sokat ne mászkálj vele, mert dög nehéz.

Jutalom: *méregfelbő varázslat.*

16. *Szerezd meg és áldozd fel isteniünk kedves tárgyát, a Szent Kulacsot!* Ezt a csatorna nyugati oldalán a „nagy kincset” adó változó mίνoszkúpokban (58., 59., 63., 65. labirintusok) találd a főszörny mögött, de csak akkor, ha aktív a küldetésed. Tipp: a talált kulacsokat ne áldozd fel azonnal, gyűjtsd össze őket és ami neked nem kell, add el jó pénzért az aukción. Érdemes is ekkor kifosztani ezeket a labikat, különben lehet hogy sárga erőövet, vagy más hasonlóan értéktelen vackot találsz a szent tárgy helyén. Keleten könnyebb a dolgod, ott lépten-nyomon bele lehet botlani, így kb. száz arany a piaci ára.

Jutalom: *szörnyidézés varázslat.* Amikor csak tudod, használd, olyan lényeket érdemes idézni, amik még fejlesztik a fegyverszakértelmedet, és némi pénzt vagy szükséges komponenseket (kaja, madártoll stb.) is termelnek, de a jellembeli problémáidat is megoldhatod egy purifikáló szörny leidézésével.

17. *A szokásos templomépités küldetés,* nem is ragoznám túl. Arra viszont megkérnék minden résztvevőt, hogy maximálisan igyekezzen teljesíteni a saját részét, elég idegesítő, ha több kalan-

dozónak hónapokat kell vesztegelni egyvalaki miatt.

Jutalom: *oltár eltörlése varázslat, 1 db szent kebel.*

18. *Rombold le egy gonosz isten oltárát!* Értelemszerűen az imént kapott varázslatot kell használni, arra viszont számíts, hogy egyes oltárok gonoszság erejével lehetnek védve, aminek eredményeként 1 ÉP közelébe sebzódhatsz.

Jutalom: *deus ex machina kreálása varázslat.* Én még nem láttam olyat, hogy valaki használta volna...

19. Egy fék jellegű küldetés a túl gyorsan haladóknak: *imádkozz úgy, hogy pontosan 244 TVP-d van!* A TPS 900, TPF 244, IM, TPF 900 parancssorral teljesíthető, de vigyázz, nehogy más aktív küldetés legyen előtte, vagy ha van, kalkuláld be a felszabadított TVP-be. Ha nem elég a kapott TVP-d még az előző fordulóból megspórolttal együtt sem, állíts elő TU-ból (megfelelő KT képesség megléte esetén) vagy használj el pár sáfrányport.

Jutalom: *erőpajzs I. varázslat.* Nagyjából az igaz rá, mint a hadiszerecsse I-re.

20. Nyitottnak kell lenned a körülötted zajló dolgokra, *szerezz nyolcas felderítést!* A képzettség fejlesztésének legértelmesebb módja a phua és mίνoszkúpok, friss és ősi csatamezők kiKUTatása.

Jutalom: *unkreáció varázslat.*

21. *Áldozz egy denevér szimbólumot!* Általában kapható az ékszerboltban, de magad is megszerezheted mondjuk a 47. vagy a 62. labirintusból.

Jutalom: *restoráció varázslat.*



22. *A burástyák más fajokon élőködnek, ön-magukban életképtelenek, ölj meg közülük bárom ragyását!* Bozótan gyakori szörny, sok fészke van, de laknak márványtornyokban és labirintusokban (pl. 63., 76.) is.

Jutalom: *szörnyészlelés I. varázslat.*

23. *Áldozd fel négy szopókövet!* Először is keress egy szopógödrt, majd minél közelebb hozzá egy oltárt (esetleg építs a gödörre egyet). A gödrön a szükséges komponensek birtokában (4 kerek kő, 4 ragasztó, 1 kötél) gyártsd le ezeket az ocsmányságokat (KT 259 4, 12 TVP), majd gondosan őrizve (KF 259 3) őket, nehogy illetéktelenekhez pattanjanak, vidd az oltárhoz. Ha az oltár másik mezőn van, gondosan válaszd meg az útvonalat, nehogy másik szopógödörbe ess, az esetlegesen szembe jövő veszélyesebb (lehelő, kputtyintó, mókás pszí képességet használó, stb.) szörnyek elől pedig búj el! Végül imádkozz, de ne felejtse el kiKF-elni a köveket, különben nem fog sikerülni a művelet.

Jutalom: *szopókó pusztítás varázslat.*

24. Nyúlj a zsebedbe, *áldozd 200 aranyat!*

Jutalom: *vasszervezet varázslat.*

25. Mutasd meg, mennyire vagy elkötelezett hitedben: *érj el püspöki rangfokozatot!* A küldetések teljesítése közben előbb-utóbb majd csak meglesz, de sok-sok imádkozással (ez a szerencse tulajdonságodra is jó hatással lesz), később az öntözés varázslat buzgó alkalmazásával siettetted a folyamatot.

Jutalom: *badiszerencse III. varázslat.* A csatorna keleti partján szinte kötelező, szerencsére komponense, a róka farkok arrafelé már tutatáru.

26. Ismételen a természetet megcsúfoló szörnyek ritkítása a feladatod, *a következő fajok valamelyikéből (bogy melyiket, a véletlenlen múlik és a küldetés kapásakor tudod meg) kell megölnöd három példányt. Tormikus egér:* sivatagokban él, de bordacsontból idézhető, tulajdonságot szív, ezért célszerű a legjobb távfegyveredre és sebző varázslatodra beállítani rá, hogy távolról elintézhesd. *Nómenklátúra:* a mocsarak, friss csatamezők és az 56., 65., 66., 67. labirintusok lakója. Savat lehel és maxÉP-t szív, ez utóbbi miatt célszerű izomernyeszteni esetleg lelőni (ha tudod©). *Nyubaj karbin:* talán ez a legnehezebb, mert csak magas hegységben, márványtornyokban és az 57. labirintusban találko-



hatsz vele. Szintén tulajdonságot szív, de viszonylag könnyű lelőni. Az egérre és a karbinra természetesen T parancs kell.

Jutalom: *tulajdonságpajzs varázslat.*

27. Újabb túlélési gyakorlat: *szerezz egyetlen É parancssal legalább tíz kaját!* Olyan 20-as vadászattal már menni szokott. Ha nincs annyi, turbózd, de sokat segít, ha van nálad dárda vagy íj. Célszerű többször is próbálkoznod, lehetőleg füves síkságon.

Jutalom: *tárgyészlelés varázslat.*

28. A szörnyekkel kapcsolatos képzettségeidnek igazi próbája ez: *engedj szabadon egy fordulóban legalább hét szörnyet!* Mivel a szörnyidomításod bekorlátozza a tartható szörnyeid számát (ráadásul legfeljebb hat szörnyed lehet), egy vagy több szörnyet még be kell fognod, hogy meglegyen a létszám. Szerezd be tehát a lehetőségeidhez mérten legtöbb szörnyet, engedd el őket, majd szörnyfészkeken és/vagy idézéssel fogjál el legalább annyit (a biztonság kedvéért többel is próbálkozhatsz) amennyi még szükséges, és azokat is engedd el. A dolog buktatói: legyen nálad a megfelelő csapdakból (és a tereptípus is megfelelő legyen az alkalmazásukhoz), legyen elég magas a csapdakészítésed, valamint egy mezőn egyszerre csak egy szörnyrel találkozhatasz egyazon fajból, tehát ha pl. három leidézett uzbánnal gondold megoldani a problémát, lépkedned kell az idézgetések és az elengedések között.

Jutalom: *természet baragja varázslat.* Jó kis sebző varázslat ez, kár hogy a tompítás és az elektromos pajzs is véd ellene, valamint labirintusban nem működik, azaz épp ott nem alkalmazható, ahol a legnagyobb szükség lenne rá:

változó mínoszkúpok és thargodan csatamezők főszörnyei ellen. Amikor eldemeztetett az első Notermanthim, bizony lecseréltem volna egy egyszerű tűzesőre. Azért olimpián elég jól használható (ha nincs jobb), főleg Rughar gyűrűjével és villámágiával megtámogatva.

29. *Imádkozz úgy, bogy a nálad lévő tárgyak összértéke ne haladja meg a 30 aranyat!* A megterheléses küldetések újabb variációja, az ott leírt technikákat tanácsos alkalmazni. Szerencsére az át nem adható cuccok (pl. cirkuszi nyeremények) értéke nem számít, de a kezekben lévő arany igen.

Jutalom: *éber vadászkutya varázslat.* Érdeemes lecserélni rá a kakukkot, csak a komponense (szárnyas hernyó) legyen nálad.

30. A Thargodanok lelketlen szörnyetegek, mindennek ellentétei, ami az élethez tartozik, a mi világunkban semmi keresnivalójuk. *Áldozd fel bárom Thargodan esszenciát!* A csatorna keleti oldalán mindennapos tárgyak, de Sutor Kragoru és az elf villa megjelenése óta nyugaton is beszerezhetőek, csak gyomor és spiritusz kérdése.

Jutalom: *szörnycsábítás varázslat.* Mindenkinek ajánlom, hogy amikor csak tud, keressen szörnyet táborozás alatt, plusz egy csata mindig jól jön és a kihívás tornyában is próbára szokták tenni a szörnyismeretet.

31. *Áldozd egy esszenciakristályt!* Nem tudom, miért gyűjtik az istenek ezeket a tárgyakat, mindenesetre örülök, hogy Sheran csak egyet kér belőle. Célszerű az árkülönbség miatt a csatorna keleti partján beszerezni. Valamikor olcsóbb volt (igaz macerásabb) a moa ékszerekből összerakni, manapság nagyjából egyforma költség, de ez folyamatosan változik.



Jutalom: *fiatalítás varázslat.* Kisebb vagyont lehet megspórolni vele, mielőst megkapod, már mehet is a T az öregítő lényekre.

32. Ismerd meg a tavak, folyók csodálatos világát: *érv el betes úszás szakértelem!* Ismét egy szakértelem, amit nem érdemes KNO-zni, úgy 10. szintig minden elköltött 100 TVP után ugrik egyet. Mivel minden USZ parancsnál az első 10 TVP a levetkezésre, felöltözésre megy el, az úszást nem fejleszti, minél több TVP-t költés el egyszerre! Ha a víziharc fejlesztése is célod, turbózd legalább ötödik szintűre, akkor már jönnek szörnyek is a tavacsákban. Nem közismert, de a csatornára mozgás is fejleszti kis mértékben a szakértelemet.

Jutalom: *életpajzs varázslat.* Véd a sötét rítus (örült varázsló, éjkornis lövi), sötét halál, pusztító végzet, halálvarázs II. hatásaitól, de FTV-vel kell beállítani. Pár angyalok gyűrűjét és rengeteg sebződést megspórolhat nekünk.

33. Kertészkedj kicsit: *revitalizáld borkonyó cserjét!* Az első, csak keleten teljesíthető küldetés. Kell egy elpusztított cserje, ami nem is olyan ritka mint gondolnánk, hisz egynémely gonosz egyének isteni küldetése kívágni (nem beszélve az oktanal vandálokról), én is csak úgy belebotlottam egybe épp amikor aktív volt a küldetés. Ha neked nincs ekkora szerencséd, kis szervezéssel össze lehet hozni.

Jutalom: *növényültetés varázslat.* Ugyan isteni küldetéssel nyugaton is megszerezhető, de keleti növények itt nem ültethetőek vele.

34. Egy újabb, sok növény kiirtásához használt vágófejevert, *egy kvazár kardot kell áldoznod.* A nyugati oldalon esetleg olimpiai nyereményként fordulhat elő, de keleten számtalan labirintusban és a Thargodan csatamezőkön is megszerezhető (ezért a liciten sem túl drága), vagy akár te is kikovácsoltathatod egy kvazár kohónál.

Jutalom: *teljes gyógyulás varázslat.* Magas szinten a legjobb gyógyító varázslat, de már megkapásakor beteheted totembe az azonnali gyógyítás helyett, ha 200 ÉP-ke tudsz vele gyógyulni, már jobban jársz.

35. *Imádkozz a csatorna keleti partján!*

Jutalom: *esszenciavédelem varázslat.* Inkább ezt használd, minthogy lelőöldöld a Zinthurgoakat a csatamezőn!

folytatjuk

Dinen Ithildin/Kozma Mihály

TÜLÉL K FÖLDJE HAPCSOLAT

□ Oly sokáig nem szólaltok, oly sokáig hallgattam. Kődös, véres álmaim rajba voltam, vétkeztem. Oly sokszor léptem tüzetek fénykörébe belülré, s oly sokszor tűntem el. Most újra itt vagyok, talán újra hibázom. Már más vagyok, mindannyian azok vagyunk. Köszöntekek benneteket testvéreim, Végítélet Várói! Remélem, meghalljátok árnyiskolym!

Árnyéktáncos (#1102)

SZÖVETSÉGEK. KT-K

□ A 10 éves múlttal rendelkező Vasalt Bunkók KT tagfelvételt hirdet. Ha KT választás előtt állsz, vagy beleuntál régi tápos szövetségébe, mi vagyunk a Te társaságod! Keresd az eltaposott quwarg emblémát, vagy a vezetői a (#2156)-os mentális számon, az angyalj@freemail.hu címen, vagy a 06-70-332-88-75 számon. A KT-ról részletes leírás a webhyperben!

Angyal József

□ Raia hívők! Nincs még közös tudatod? Szeretnél segíteni az esetetteken, vonz a lovagi életmód, vagy csak egyszerűen egy nagymúltú KT tagja szeretnél lenni? Ne habozz, állj a Naplovagok közé! Ha csak egy kicsit is érdekel a KT, írj bátran! danit@freemail.hu

Rotten'Dar (#4056)

EGYÉB

□ Kissé megkésve, de örömmel és büszkén értesítem a nagyérdeműt, hogy augusztus 14-én elkészítettem életem első kovácsmunkáját: két rézisíkat. Az ősi hagyományoknak megfelelően első munkámat barátaim és a köz javára ajánlom fel. Meckanor sajnos messze jár, így mindkét sisak arra vár, aki elballag érte Moisa m. erdejébe, feltéve ha még nem találta meg senki. Ott a toronytól 6 mérföldre északra, a dombon rajtettem le mindkét mesterdarabomat, amellet az olvaszókemence mellett, ahol kikovácsoltam őket. Ugyanott elástam két rézrögöt is, hátha valakinek szüksége lesz rá. A „20-as” rúna alatt érdemes keresni, vagy jó alapon át-KUTani a dombot. Bárkik is viseljük a sisakokat, remélem szerencsét hoznak majd rájuk. És most más. Meckanor, még egyszer köszönöm a segítséget onnan a távolból, nagy csavából húztál ki. Vértörőskalfenyű kisasszony! Holbitzós taktikát dolgoztam ki a következő olimpiára, most reszketelhez, mert tavaly június után ismét enyém lesz az utolsó hely! (Ha háromszor leszek utolsó, akkor utána egy kategóriával feljebb kell induljak, mint a kategória győzteseknél? Esetleg kapok egy citromdíjas törzshelyet a díszpályahoz?) Mindenkit üdvözlöl:

Bal Dahin (#3867), a kezdő törpe kovács

□ Pang az aprók rovat! Azok közül, akikkel ebben az évben találkozhat, csupán minden ötidik-hatodik kalandozó mutatkozott be nekem. Ennyi emberről, törpéről stb. tudtam meg, hogy ha nem len-

APRÓK

nék mérhetetlenül lusta, milyen mentális címre küldhetnék üzenetet vagy apróhírdetést. Előfordulhat, hogy nem az aprók rovatot kellene tömeges segélykiáltásokkal megtönni, hanem bemutatkozni a szembejövőknek? Lehet, hogy egy kicsit felpezsdülne a levelezés, és a nem internetes hirdetési rovat is. Tán még én is tollat ragdnék. Végezetül pedig mérhetetlenül utálok, ha pont egy törpe kolléga akar az arcomba lépni! És még csak be sem mutatkozok... Jó pangot mindenkinek!

Bal Dahin (#3867)

□ 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 levélsták”. Na én vagyok az ellenpélda. ☺ Kikapcsoltam az IRC-et, elvostam 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 kinézet sebb, nem beszélve a CI-formatról. (Külön köszönet érte Chaar-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 Nefejeles leveleit szívesen olvastam. Sajnálom, hogy beféjezi. Kalandok Földjét se játszok, így azok a cikkek se fogalnak 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. Csakhogy alig írnak páran. Akkor én miért is ne írjak? :) Ha már itt tartok engedjétek meg, hogy csináljak egy kis reklámot a KT-innak. (Négy is van, de abból csak kettőt említenék.) Ha Leah hívó vagy, nem öldökölsz, rombolsz, pusztítasz 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 pang tényleg igazi nekromanta lehessen! Szóval ha érdekel a Végítélet Várói, keress bátran! Elérhetőségeim lentebb. Ha viszont más istent követsz, vagy másképp értelmezed Leah hitét, nem szeretnél faji, vallási vagy jellembeli kötöttségeket, vár a Szabad Kompania! Szuper KT, marha jó fej tagok, és jó képességetelek. Bővebben: www.alvi-

lag.hu/kompania. Na asszem 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

SŐN VÁROSA KALAND

□ Társat keresek a 7. szinten az 50. TK-hoz. Aki társul hozzám, az 4 tárgyat választhat a karakterlapomról, és azt A parancsát átadom neki. A próbákhoz szükséges tulajdonságaim bónuszok nélkül: erő 24, IQ 22, ügy 20, eg 20, mágia 20, gyors 20. Cím: Varga Zsolt, 2600 Vác, Berkes A. u. 21.

Ruh Nestah (#7734)

EGYÉB

□ – Megidézek Sötétkő szelleme! Fogadd ajándékom, és adj tanácsot! Megszereztem a hét pecsét pergamenjét, és felhasználtam hatalmam növeléséhez. De a negyedik pecsét átka fogya tart, szűnni nem akaró éhség marja testem, lelkelem. Hogyan szabaduljak az átoktól?

– Terjeszd az éhséget halandó, add azt át másoknak!

– Köszönöm a segítségedet hatalmas szellem, így tesztek!

Hooded (#7708), a Fény Apostola

□ Tisztelt Leanthil! Bár ez a megszólítás nehezemre esik. A nevem Gal Etkins, a Bölcsek Szövetségének tagja, s bármily meglepő, büszke vagyok rá. Igen, megújulunk, és valószínű, hogy az idő előrehaladtával újulni is fogunk. Hisz ha leragadtunk volna a kezdet kezdetén, már mi sem léteznénk, mint oly sok szövetség. Az, hogy viszonyulunk a mai kor szintjéhez, nem azt jelenti, hogy feladtuk erkölcsainket. Sajnos az életbenmaradáshoz szükséges a változtatás, és nagyon nehéz ilyen körülmények között hű maradni az eszméinkhez. Nem hiszem, hogy vadabbak lennénk bármely szövetségnél. A tolvajok nem azért kerültek közénk, mert elfajzottunk, hanem mert az életben maradás egyik eleme a taglétszám növelése. Egyébként minden tagunk bizonyított, és így vagy úgy hasznos tagja a csapatnak. Ezt jelenti a szövetség. Az pedig, hogy tagjaink önkritikát gyakorolnak, és belátják hibáikat, szerintem tisztelhet érdemel. Az olyan hangvételű hirdetések, mint a tied, váltják ki a nyílt fenyegetőzést és háborút. Szeretnék egyszer olyan hírdetést írni, amiben nem kell vádakra, előítéletekre válaszolnom. Örülök annak, hogy vannak olyanok, akiknek, ha nem is sikerült megváltoztatnom a véleményüket, de más szemszögből figyelik ténykedésünket. Remélem, hogy ezek után nem szavakal, hanem tényekkel bizonyítjuk, hogy elfogadjuk a másikat! Ezen sorok reagálásaként szolgálták, és nem kötekedésként. Maradok tisztellett!

Gal Etkins (#7284)