

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt az év vége, közelednek az ünnepek. Ilyenkor egyrészt az ember visszatekint az elmúlt évre, másrészt előre tekint, mi lesz jövőre. Azt hiszem, mi sikeres évet zártunk, játékaink töretlen népszerűségnek örvendenek, sőt a HKK minden eladási rekordot megdöntött. Könyveink folyamatosan jelennek meg, kellemes percekkel, sok örömmel ajándékozva meg az olvasókat. A jövőt tekintve, most nem rabolom senki idejét azzal, hogy elmondom azt, amit minden évben terveztünk és teljesítettünk, inkább felhívnom a figyelmet egy újításra az újsággal kapcsolatban. Jövő évben a sima ÖV-s vagy TF-es nyereményjáték helyett minden törzsvásárlónk nyerhet egy vagy több tárgyat a játékainkban. Ennek részleteit a 49. oldalon találjátok. Nem maradt más hátra, mint hogy mindenkinek kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánjak a Beholder Kft. és az Alanori Krónika minden munkatársa nevében!

A címlapunkon ezúttal Stephen Kenyon: Ragnarok c. Shadowrun regény borítóképe, Royo festménye látható.

*Dani Dol tan*

## ALANORI KRÓNIKA

IX. évfolyam 12. (108.) szám (2004. december) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzártá:** november 19. **A következő szám lapzártája:** december 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

*Fel nem használt kéziratokat nem örmünk meg és nem küldünk vissza.*

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

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

**E-mail cím:** [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu)

## TARTALOM

### A FELÉBREDT VILÁG

A mágia szerepe

2

### ARCHETÍPUSOK

Példakarakterek

8

### KÁOSZKATLAN

Gyakorisági lista

9

### LAPELEMZÉS

Káoszkatlan

10

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

16

### KOMBÓK

Torzak támadása

18

### VERSENYBESZÁMOLÓK

A mágia méltósága

24

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### ÚJ VERSENYEK

Decemberben és januárban

30

### KLÁNOK CSARNOKA

Halhatatlan klán

36

### LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a hegy mélyén

43

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések, hírek és játék

46

### JÁTÉKKUPON

2005-ös akció

49

### GHALLA NEWS

A TF hírei

50

### OLIMPIAI PILLANATKÉP

50

### TF-FEJLESZTÉSEK

51

### KALANDOZÓMESTEREK

52

### TF HÍREK

54

### BÁRDVERSENY

56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# A FELEBREDT VILÁG

A huszonegyedik század közepére a mágikus tehetség már nem elég a talkshow-okba jutáshoz, és a mágikus támadások sem kerülnek a címlapokra. A mágia immár évtizedek óta az élet része szerves részévé vált. Nem mindenki érti meg működését, de mindenki tud létezéséről. A társadalom elfogadta a mágia létezését, majd megtanult együtt élni a metahumánokkal és a mítoszokból előlépett teremtményekkel. Nemzedékünk szinte már nem is tudja elképzelni a világot mágia nélkül. A *Felébredt világ* című fejezet mutatja be, a mágia társadalomra és a mindennapi életre kifejtett hatásait.

## A MÁGIKUS GYERMEK

A mágikus képességek általában a pubertás kor környékén kezdenek kifejeződni, humánoknál tíz és tizenkettő, metahumánoknál nyolc éves kor előtt. Az ennél fiatalabb Felébredtek száma elenyésző.

A mágikus képességekkel rendelkező gyermek aurájában már megjelennek a jelek, amelyek a mágikus potenciálra utalnak, ám míg a tehetség látens, csak nagyon nehezen érzékelhető (legalább 5 siker szükséges egy asztrális érzékelés próbán, lásd SR3, 172. oldal). A képesség kifejeződésével együtt a gyermek aurája is megváltozik.

Néhány kiválasztott gyereknél a mágia első megjelenése spontán történik, általában stressz helyzetben. Lapangó képességei segítségével az ingerült gyerek előhívhat egy alacsonyabb erejű varázslatot vagy egyik „láthatatlan” barátját. A legtöbb fizikai adepts is egy el-



vadult játzsma vagy atletizálás közben veszi észre először tehetségének kialakulását.

A BAN törzseiben, a céges kommunákban és a modern kultúrákban folyamatosan keresik ezeket a jeleket. A tehetségeket azonnal felkarolják, és törzsi sámánok vagy hermetikus iskolák felügyeletével tanítják ki őket a mágia használatára. A felkarolás oka igen eltérő lehet: a törzsi kultúrákban tisztelik a mágikus képességet, és kikényszerítik azok megfelelő használatát. A cégeseknek soincs elég mágusuk, és mindig szeretettel látnak köreikben egy lojális és képzett mágust.

Az utcakölykök gyakran soha nem ismerik meg adományukat. A kevés szerencsés általában egy céges toborzótiszt kezei közé kerül vagy egy utcai mágustól lesheti el a varázslás fortélyait.

Persze nem minden kultúra toleráns ennyire a mágiával szemben. Egyesek még felnőttkorukban sem tudnak képességeikről, másokat pedig kultúrájuk

mágia elleni neveltetése gátol meg tudat alatti képességeik kibontakozásában. Az efféle neveltetés által felépített pszichés gátak megakadályozhatják a képességek későbbi kifejlődését is. A mágikus képességek ekkor mint „csodák” vagy „pszichés” jelenségek manifesztálódhatnak.

Különösen szélsőséges kultúrák körében kivégzik a „természetellenes képességekkel” bíró gyermekeket. A hatalmas lincselések és kiközösítések korszaka egybeesett az Ébredéssel és a Káosz Évével, napjainkra azonban szinte teljesen elhalt. Ezzel szemben továbbra is vannak olyan izolált kolóniák a Hatodik Világban, ahol a



Felébredtetek továbbra is elűzik, vagy rosszabb esetben megölik.

## VALLÁS

Az Ébredés sokkolta a vallásokat. Bár a legtöbb felekezet azonnal hirdetni kezdte az Apokalipszist, néhány vallás magyarázatokat keresett, és beépítette a mágiát hittételeibe.

A kereszténységnek akadt a legnagyobb gondja a mágiával: Évszázadokig tanították, hogy a mágia a sátán eszköze, és most rengeteg mágiahasználó özönlötte el a Földet. A kilátástalan helyzetet XXV. János pápa törte meg az In Imago Dei („Isten tükrében”) pápai levelével, amelyben az alábbi kijelentéseket tette hivatalos egyházi doktrínaként:

- Minden metahumán rendelkezik lélekkel és nyerhet bűnbocsánatot. A kereszténység nem diszkriminálja a metahumánokat.

- A mágikus képességek alapvetően nem gonoszak. Mint minden emberi képesség ez is csak akkor gonosz, ha gonosz célból használják.

- A szellemek a természet megtestesülései, így megidézésük sem minősülhet bűnnek.

Az utolsó ponthoz XXV. Jánosnak függelékelt kellett bevezetnie, mert a pont rengeteg vitás kérdésre adott okot. Eszerint a katolikusok nem idézhetnek az Egyház engedélye nélkül. Róma csak a papságnak engedné meg az idézést hívei közül, és nekik is csak különleges körülmények között. A katolikus egyház felállított egy keresztény papi

rendet is, Szent Szilveszter rendjét, amelyet kizárólag hívő mágiahasználók töltenek ki.

A legtöbb keresztény egyház Róma nyomdokaiba lépve adta ki doktrínáit. Ezzel szemben azonban néhányan más álláspontot vettek fel a mágiával szemben, mint például a metodisták vagy az unitáriusok. A merev, fundamentalista irányzatok elvetik az Ébredést, a mágiát és a szellemeket.

A judaizmus három alapvető irányzata elfogadta a mágiát, mint isteni ajándékot. Az ortodoxok csak gyógyításra és önvédelemre engedélyezik e képességek használatát. A kabalisztikus és tzaddikim-i ultra-ortodox tanok elvetik ezt a korlátozást. A konzervatív és reform irányzatok sem korlátozzák a mágiahasználatot, ám mind a három megegyezik abban, hogy szombaton tilos a mágiahasználat, és a rosszra használt mágia komoly bűnnek számít. A judaizmus nem tesz különbséget metahumánok és humánok között sem.

Az iszlám világban a mágia visszatérte visszahozta a Mór mágia korát, mikor az arab mágusok és alkímisták uralták a Művészetet. A muszlinok minden korlátozás nélkül tanulmányozhatják és gyakorolhatják a mágiát. A metahumánokkal szemben erős megkülönböztetés él, de ez inkább társadalmi eredetű mint vallásos.

Az iszlám sokkal konzervatívabb Shlite ága szerint a Korán tiltja a mágia használatát, így az Ébredés továbbra is halálos bűnnek számít a Shlite irányítású területeken. Mivel a metahumánokat sem tolerálják, ezekben a régiókban továbbra is igen gyakoriak a kövezések és lincselések.

A hinduizmus, buddhizmus és a shinto – a kelet nagy vallásai – semlegesek állnak a mágiához. Az ezoterikusabb vallások rengeteg mágiahasználót, és adeptust tudnak híveik között, a metahumánok ellenben itt is társadalmi elnyomásban vannak. A kasztokba rendeződött hinduk és a társadalmi rangra sokat adó japánok szemében a metahumánok nem is emberek.

Az olyan új-pogány vallások mint például a Wicca (boszorkányság), druidizmus, a Benniszültött Amerikai szellemiség az Ébredés utáni állapotokhoz igazították hitüket. Rengeteg hasonló, új keletű vallás tűnt el, de még több vált elfogadott vallássá megtalálva a helyét az elfogadott tradíciók között. A közvélemény így sokkal könnyebben fogadja el a „pogány” vallásokat, még az olyan szigorúan egyistenhitű helyeken is, mint például Anglia vagy Észak-Amerika. A pogány vallások többsége Ébredés előtt kialakult eszmékből táplálkozik, amelyek hitvilágában erős pozíciót foglal el az öko-aktivizmus.

Az Ébredés olyan új vallásoknak is teret adott, amelyek szinte teljes mértékben a mágia felé orientálódnak. Észak-Amerikában a Széles Világ Templomának Egyesülete közeli koalíciót alakított ki városi sámánok, Wicca követők,

őko-aktivisták és más, hasonló gondolkodású csoportok között. A csoport szívesen öleli magához a liberális, panteisztikus gondolkodást, de alapjába véve Gaiát, az Anya Istennőt preferálja.

A Sárkány Gyermekei a hatalmas sárkány, Dunkelzahn szellemiségét imádják, magát Dunkelzahnt pedig az embereket békében élni tanító isteni követként tisztelik. A szekta Dunkelzahn elnökké jelölése, és röviddel ezután bekövetkezett megölése után alakult. Társadalmi munkát végeznek, és pártfogójuk egységes és békés világképéről prédikálnak.

Szót kell még ejteni az Egyetemes Testvériség látszólag jóindulatú vallásáról is. Bár elméletileg a vallás a tagok képességeinek maximalizálását javadalmazta volna, a Testvériség álcája mögött rovarszellemek és sámánok rejtőztek összeesküvésüket szövögetve, hogy újabb emberi áldozatokat szerezhessenek megidézett rovarszellemek számára. A Testvériség titkára fény derült, ám ekkorra már ezeket alakították át, és több tucatnyi titkos fészket építettek ki a nagyvárosok utcái alá. Az egyik ilyen fészkek Chicagóban volt, és ki is rajzott a 2054-es incidens során. Bár a Testvériség eltűnt, rengeteg rovarszellem és sámán rejtőzik még mindig az árnyakban.

Hatalma ellenére a mágia képtelen megválaszolni olyan hívőket mozgató alapvető kérdéseket, mint például a halál utáni lét, Isten vagy istenek létezése vagy nemlétezése, illetve a szabad akarat vagy a predesztináció kérdése.

## TÖRVÉNY

A törvényhozás elkerülhetetlenné vált, ahogy egyre több és több mágiahasználó jelent meg a Földön. A CAS és az UCAS létrehozta a mágikus cselekedetekre vonatkozó törvényeit. Azok a törvények, amelyek magát a Művészetet akarták megregulálni, folyamatosan elbuktak alkotmányellenességük miatt, de a következő pontok szilárdan megmaradtak a törvényhozásban.

Egy mágiával elkövetett bűncselekmény minden körülmény között előre megfontoltnak számít. A mágiával elkövetett emberölés elsőfokú gyilkosságnak számít, ha nem tudnak felhozni olyan körülményt, amely ezt önvédelemnek állítaná be.

Azok a bűncselekmények, amelyeket egy szellem követett el, a szellem idézőjét terhelik, függetlenül attól, hogy adott időpontban az idéző uralta-e a szellemet, vagy sem.

Mivel az UCAS és a CAS törvényhozó szerve az eredeti amerikai jogalapú törvényhozásra épül, nem lehet auralvasást vagy gondolatolvasást használni bizonyíték létrehozásához, ugyanis ezek a módszerek sértik az alkotmányos jogokat. Ezzel szemben az asztrális nyomok olvasása (lásd SR3, 172. oldal) ugyanolyan komoly bizonyítéknak számít, mint a DNS vagy az ujjlenyomat vizsgálata.

Szinte minden bíróságnak van saját mágikus nyomozója, aki ugyanolyan független szakértőnek számít, mint egy halottkém vagy egy rendőrségi orvosszakértő. Az eljárás során felhasznált mágikus bizonyítékokat – beleértve az asztrális térben létező nyomokat is – kizárólag a szakértő véleményezheti.

Szellemek tanúvallomása vagy bizonyítékai nem elfogadottak, még akkor sem, ha közvetlenül a meggyilkolt áldozat lelkét idézik meg gyilkosának azonosításához. A szellemek és kísértek azonban komolyabb bizonyítékokhoz vezethetik a nyomozókat.

A Felébredt lények státusza bizonytalan a CAS és UCAS törvényeiben. A nagy sárkányok például értelmes lényeknek minősülnek, így szereshetnek állampolgárságot is, de a szabad szellemek, temetőlédércek és sasquatch-ok jogai nincsenek definiálva még. A toxikus sámánok és az alakváltók veszélyes lényeknek minősülnek, bár néhány állam és cég szívesen befogadná őket. Megalakult az Asztrális Tér Megőrző Társaság is, amely az asztrális törvényhozást vizsgálja, ám a Felébredt-ellenes szervezetek és a szabad mágusok miatt csak nehezen tudnak ténykedni.

Jelenleg minden CAS vagy UCAS területen használt, 2-esnél magasabb Erejű varázslat, szellem, fókusz vagy bármilyen más mágikus hatás törvényellenes, ha nincs rá külön engedélye használójának. Egyes hírek szerint a CAS felállított egy új titkosügynökséget, amely kifejezetten a mágikusan aktív bűnözőkre és a mágikus bűncselekményekre szakosodott. Más országokban más törvények regulazzák a mágiahasználókat. Nagy Britanniában például minden Felébredt polgárnak regisztráltatnia kell magát, Tir Tairngire pedig állampolgárságot nyújt minden szabad szellemnek.

A polgári törvénykönyv legfőbb vitatott pontja a varázslatok jogvédelme. Az aktuális álláspont szerint a varázslat





fejlesztője jogvédetté teheti a varázslat formuláját, és tiszteletdíjat vagy jogdíjat szedhet érte. A varázslatok „visszaforldítását” tudományos adattá azonban nem lehet bñntetni, mert szinte képtelenség bizonyítani. A legtöbb varázslatformula ezért nem publikus. Ez legfőképpen a céges területeken érvényes, így külön kémhálózatok alakultak ki, melyek kifejezetten a mágikus titkokra specializálódtak.

A mágikusan aktív bñnelkövetőkkel szembeni eljárás minden bíró rémálma. A mágikusan aktívakat nem lehet „lefejgyerezni”, ráadásul képességeik miatt jóval a világiak felett állnak. Nem lehet minden rab mellé egy Felébredt őrt rakni, ezért más megoldást kellett találni.

Rövid büntetések alatt egy mágusmaszk nevű eszközt használnak. Ez gyakorlatilag egy műanyag csuklya, amely eltakarja viselője szeméit. A maszkhoz tartozik egy nyelősőbe illesztendő tubus is, amely meggátolja a beszédet, de nem gátolja a lélegzést. A maszk belsejébe egy kisebb teljesítményű fehérzaj generátort is szereltek, amely összezavarja a használó gondolatmenetét (+6 célszám minden mentális tevékenységre, beleértve a varázslást is). Az elméletileg automatikusan használható képességek, mint például az asztrális projekció, a maszk hatására csak komoly nehézségek árán sikerülhetnek (10-es célszámú Akaraterő próba). A mágusmaszkot olyan hagyományos fogva tartó eszközökkel használják együtt, mint például a bilincs vagy a kényszerzubbony.

Hosszú távú büntetés esetén drogokkal vagy mérzettel zavarják a mágus összpontosító képességét. Néhány bñrtön olyan messzire merészkedik, hogy adatjacket épít minden mágikusan aktív elítélthe, hogy könnyebben mehessen a mérzertes kezelés. A zavarás miatt minden mágikus tevékenység célszáma 10-zel nő, az automatikusan történő tevékenységek végrehajtásához szükséges Akaraterő próba célszáma pedig 14 lesz. A cellák általában föld alatt vannak, hogy az elítéltek asztrálisan se szabadulhassanak ki. A fizikai védelmet természetesen asztrális védelemmel is kiegészítik.

Egy keményebb ítélet örökre megfoszthatja az elítéltet mágikus képességeitől. A drogzselésekkel vagy radikális műtéti beavatkozásokkal végrehajtott eljárás során az áldozat Mágia Tulajdonsága nullára csökken. Az ily módon közömbösítettek gyakran belerokkannak vagy beleőrülnek a folyamatba. Minden, a módszer eredményeképp elvesztett Mágia pontért a karakter 1 pontnyi fizikai vagy mentális hátrányt kap (lásd SRCComp, 15. oldal). A polgárijogi szervezetek folyamatosan tiltakoznak a módszer ellen, mivel szerintük ez legalább annyira kegyetlen, mint a halálbüntetés. Egyesek azt rebesgetik, hogy a cégek és a kormány néha szabadon enged pár elítéltet, cserébe hosszú távú szolgálataiért, amelyet általában agybombával vagy más szabályozó beültetéssel tartatnak be.



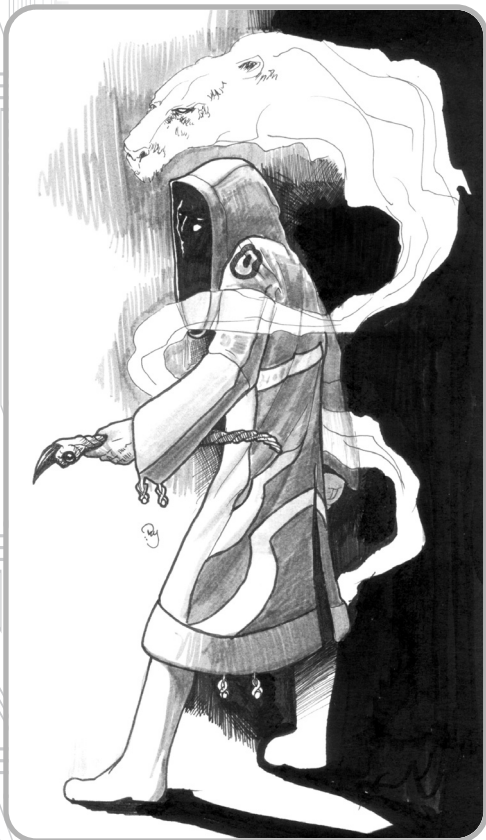
## ÜZLET

A mágia kizárólag az üzleti élet szélsőséges végein találta meg a helyét. A mágia könnyedén illeszkedett be az olyan mindennapi ágazatokba, mint például a divat- vagy a szórakoztatóipar. Bár ezek is kiterjedt és proffitermelő piacok, ám a szépségszalonokban vagy a bemutatók speciális effektusain dolgozó mágiahasználók szinte semmilyen hatással nincsenek a globális gazdasági folyamatokra. A spektrum másik végén elhelyezkedő csúcstechnológias kutatásokban és kísérletekben ellenben már fontos szerepet tölt be a mágia. Legfőképpen a biotechnológiai kutatásokban veszi ki a részét a mágia, de persze más fizikai tudományokban is érdekelt. A mágia és tudomány összeolvásztásakor alkalmazott rituálék megértéséhez a kutatóknak egyszerre kell érteni mind a Felébredt tanokhoz, mind a természettudományokhoz. Nem meglepő, hogy ezek a kutatók a szöketések elsődleges célpontjai. És persze az sem meglepő, hogy egyes cégek sokkal könnyebben pótolhatnák cégvezetőjüket, mint bármelyik tehetséges kutatójukat.

Sajnos, vagy inkább szerencsére, a mágia nem tömegcikk. A mágia művészet, alkalmazásához adottságra és rengeteg tanulásra van szükség. Nincsenek gyártósorok, ahonnan mágikus cuccok potyognak. A mágikus felszerelések piacát még mindig kisebb csoportok vagy különösen tehetséges entitások uralják, de napjainkra már elindult a céhekbe, illetve cégekbe tömörlés is. Az utcán megtalálható, tömeggyártott termékek inkább csak mágikusnak látszó ártalmatlan csecsebecsék, olyan kacatok, amelyekkel könnyen át lehet verni a hiszékenyebbeket.

A mágia legnagyobb ütközése a cégszférával a biztonságtechnika terén történt. Mint ahogy a dekások és a cégek adatbiztonsági specialistái között, itt is elkezdődött a





fegyverkezési verseny a szabadúszó varázslók és a cégek között.

A Felébredtek természetesen a céges ranglétrákon is megjelentek, tehetségük pedig hatalmas előnynek bizonyult a feltörekvésben. Az Aztechnology a mérvadó példája annak, hogy a mágikus hatalmat és a könyörtelen üzleti eljárásokat ötvöző cég milyen messzire mehet, és sajnos egyre több cég indult el ez irányban.

## ORVOSTUDOMÁNY

Az orvostudomány sokkal kevesebb mágiát használ, mint azt bárki is gondolná, mégpedig két okból. Az első okot maga a mágia szolgáltatja: a gyógyítás hatalmas erőbefektetéssel jár, amely nagyon kimeríti a mágiahasználókat. Az orvosi társadalom folyamatos, megtörhetetlen ellenállása okozza a mágikus gyógyítókkal szembeni bizalmatlanság másik okát.

A témával kapcsolatban 2016-ban szólalt fel először az Amerikai Orvosi Egyesület, mikor megtiltotta a mágikus módszerek használatát tagjai számára. Az Egyesület állás-

foglalása szerint az orvosi engedély nélküli mágikus gyógyítók tudatlanságuk miatt veszélyt jelentenek a páciens számára, attól függetlenül, hogy eddig hány embert gyógyítottak meg. A Felébredt csoportok természetesen nem értenek egyet ezzel, és korlátlanul használják az új technikákat, míg a konzervatívabb csoportok a mai napig is primitívnek és veszélyesnek tartják a mágikus módszereket.

Ezen a téren csak 2030-ban történt változás, mikor megváltozott az orvostársadalom mágiáról alkotott képe. Az AOE 2032-ben fektette le azokat az irányelveket, amelyek lehetővé tették a mágikus gyógyítók engedélyezését. A rendelet szerint minden mágikus gyógyítónak orvosi, ápolói, szülésznői vagy legalább orvostechnikusi végzettséggel kell rendelkeznie, hogy mágikus gyógymódokat gyakorolhasson. Ezen felül, csak olyan beavatkozásokat folytathatnak, amelyekre engedélyük is van. A mágikus és tradicionális módszerek ötvözése így végül sikerült, bár igaz, csak részlegesen. Az engedély nélküli gyógyítók így csak a Bennszülött Amerikai Nemzetekben gyakorolhatták hivatásukat, ahol gyakorlatilag soha nem vezettek be semmilyen törvényi szabályozást a gyógyítással kapcsolatban, vagy a letartóztatást kockáztatták.

Az eltelt évek során ezek a szigorú irányelvek kopni kezdtek. Az engedélyezés procedúrája egy vézellátásra feljogosító engedély formájára egyszerűsödött, mely kiáltása után lehetővé teszi, hogy a varázsló vészhelyzetben mágikus módszereket alkalmazzon. Szinte minden kórházban és paramedikus szervezetben helyt kaptak a mágikus gyógyítók. A traumatológiai osztályokon minden esetben található egyet, bár a hagyományos módszerek követői továbbra is irtóznak a kiszámíthatatlan Felébredt módszerektől.

## A DIVATVILÁG

A mágia, vagy pontosabban a mágia fogalma, nagyon meghajtotta a divatvilág szekerét. Mivel az átlagembert nagyjából annyira érdekli a valódi mágiaelmélet, mint a gyakorlati fizika, a médiasarlatánoknak csak kicsit kellett dolgozniuk azon, hogy érdekessé és figyelemfelkeltővé tegyék a mágiát nézőik számára. A rengeteg kreatív licensz mellett a trédeóba is berakták a mágiát olyan műsorokkal, mint például az „Atlantisi történetek”, vagy mint a fantasy elemekkel és speciális effektusokkal dúsított „Tyree!” amelyet a Bennszülött Amerikai csatorna sugároz, és műsoraiiban kiaknázzák a bennszülött amerikai szabadságharcosokat és azokat a sámánokat, akik támogatták őket a Nagy Szellemtánc alatt.

A Felébredt karaktereket a nagyközönség számára három típusba sorolták: a jóba, a gonoszba és a viccesbe. A színpadon vagy a képernyőn a Felébredt karakter erősen felnagyított változata szerepel – romantikus hősök, borzasztó gonosztevők vagy nevetséges figurák lehetnek. A

mágia „igazi történetének” írói teleszórják forgatókönyveket hatalmas mágikus csatákkal, lenyűgöző varázslatokkal, vagy – mint a legtöbb esetben – nem is foglalkoznak ezekkel. Néhány trédeó program mágikus tanácsadókat és dokumentációkat is tartalmaz a kiegyensúlyozott kép kedvéért, de általában az írók inkább képzeletükre hagyatkoznak, mint a tényekre.

Még a divat is feldúlt mágikus trendekkel. Az Etienne Duchamps inspirálta csuklyás köpenyekkel bármilyen időjárási viszonyok mellett máskálhatsz, míg a ráhalmozott mágikus szimbólumok a rejtélyesség érzetét és az emberek érdeklődését kelthetik fel. Egészségsd ezt ki egy dekoratív pálcával vagy amulettel, és tényleg mágiahasználónak nézhetsz ki (főleg, ha a LeCroix egyiptomi stílusú ékszerei és kiegészítői közül választasz magadnak). Vagy inkább a Vashon Island neo-gótikus tunikája kényelmesebb és üzletesebb számodra? A neo-törzsi kinézetet keresők is elérhetik a vágyott sámáni benyomást bőrökkel, fétsékekkel és totem ékszerekkel. A dühük hajtotta klubjárók gyakran választják a hermetikus stílust ruháikban és kiegészítőikben, és inkább az egyiptomi kinézetet favorizálják - ankhjaikkal, szkarabeuszakkal, hieroglifáikkal és hasonló kiegészítőikkel a halál megszállottságát sugározzák. Emellett ott van az óvatosan összeválogatott köpenyekből és kabátokból álló, „cégmágus” stílus is, melyeken a felhalmozott mágikus kiegészítők újraértelmezik az „megegrősített ruha” kifejezést.

A mágia nem hatott ki annyira a zenei piacra, mint ahogy azt tervezték. A 2048-as botrány óta, mikor Tony Li-ről és bandájáról, a Nyolc Halhatatlanról, kiderült, hogy

előadásaik alatt mágia segítségével manipulálják a közönséget, rengeteg ember ódzkodik a mágikus zenészekről. Vannak profi mágikus zenészek, mint például az olyan bandák, mint a Til El Haut vagy a Pajzsfal, és vannak egyedülálló zenészek is, mint Loreli Angel vagy Enoch Ian Keys, de csak nagyon kevés olyan ember van, akinek ideje jut mind a két művészetet elsajátítani.

### UTCAI MÁGIA

Az Ébredés válogatás nélkül csapott le az összes társadalmi rétegre, ugyanúgy hatott a nyomornegyedek RASZ-talanjaira, mint a céges területek vagy a törzsi népek lakosaira. Mivel a Pusztulatokban élőkre senki sem figyel, tehetségük is látns marad, míg egy tragikus esemény erőszakos Ébredésre nem kényszeríti őket. Mások sokkal könnyebb úton fedezik fel mágikus képességeiket.

A legtöbb RASZ-talan Felébredtet felszippantják a cégek és kormányok, mivel ők mindig híján vannak a tehetségeknek. A biztonság, a műveltség és a kövér hitelchip ígérete rengeteg Pusztulatlakót vonz céges vagy kormányzati környezetbe, ahol végül mind lemondanak szabadságukról és alapvető emberi jogaikról. Más mágiahasználók az utcán szerzik tapasztalatukat, melyet nem haboznak felhasználni saját céljaikra. Tudásukat egymástól, lopott varázsformulákból vagy szintiszta inspirációból merítik. Ezek többsége végül bandákba vagy a szervezett bűnözésbe tömörülnek. A többiek helyi bölcsekké vagy javasasszonyokká válnak, és tehetségüket a közösség javára használják fel. A fennmaradó legkisebb százalék lesz csak végül árnyvadász.



Írta: Phobos

## ARCHETÍPUSOK II.

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

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



Foglalj helyet barátom! Szóval még mindig kellene emberek? Tessék a katalógus, itt vannak a kulcsembereim portfóliói. Nyugodtan kérdezz, mindig szívesen szolgálom ki a visszaterő igényeket.

Kell egy ember, aki mindenhez ért? Polihisztor a te embered! Izom is kell mellé? Nem probléma, úgyis mindig együtt melózik az öccsével. Igen, ő az az alak, akinek kilóg a feje a képből... Meséljek még róluk? Amikor először megláttam őket, én is csak két töketlen aztlani parasztnak néztem őket, de utána rá kellett jönnöm, hogy nagyon értenek a melóhoz. Bár az is lehet, hogy csak átkozottul szerencsések. Aztlaniak, igen. Nem kell beszarni, nincs köziük semmilyen terror-kommandóhoz, Aztlanban is vannak elhagyott kisvárosok beltenyészett népekkel és szakadt furgonokkal – nézz csak rájuk! Ha-ha! Na jó, az a kisebb a Polihisztor. Börtönéveit tanulással töltötte, talán ezért ragadt rá a név. Igazából mindenhez ért egy kicsit, a robbantástól kezdve a virágkötészig. Az a másik meg a Sztteroid. Igen, kicsit már hasonlít egy trollra. Azt hiszem, akkor nem kell ragoznom, hogy ő mivel töltötte börtönéveit.

St. Quentin tudod merre van? Na arrafelé csücsültek ezek a szerencsétlenek. Hogy miért kapták el őket? Illegális határátlépés egy lopott katonai járművel, na meg tisztogattak is egy kicsit, hogy átférjenek azon a fránya határon...

Meddig? Nagyjából öt évig voltak sitten, és éppen a kivégzésükre szállították volna át őket, amikor sikerült megszökniük. Csapatmunka volt, az izom törte a bilincseket, a rácsokat, a nyakakat, az agy pedig irányította a menekülést. Ja, mellesleg imádják, ha ezekkel a jelzőkkel illetik őket...

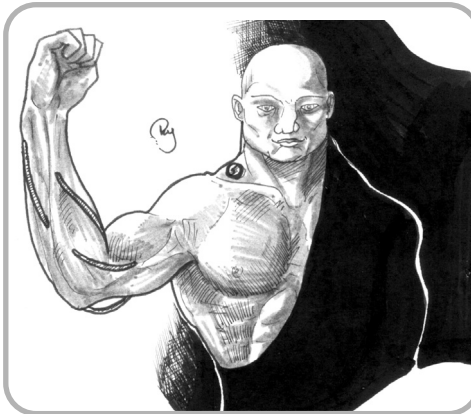
Mire hozzám kerültek már elég ramaty állapotban voltak, de adtam nekik egy esélyt. Azóta sem bántam meg. Jó munkásemberek ezek, csak ajánlani tudom őket, bár ez a Sztteroid gyerek néha túl sokat játszadozik a szögbelövőjével.

## POLIHISZTOR



Test 3	Gyorsaság 3
Erő 3	Karizma 4
Intelligencia 6	Akaraterő 5
<b>Béuiltetések:</b> 2. szintű Encephalon, cerebrális fejlesztés.	
<b>Szakértelmek:</b> Pisztolytok 3	Etikett (börtön) 1/3
Robbantás 3	Lopakodás (Városi) 4
Atlétika 2	Korbácsok 4
Biotechnika (Elsősegély) 2/4	Autók 4
Autók É/J 2	Számítógép 4
Számítógép É/J 2	Elektronika 4
Elektronika É/J 4	Tanítás 3
Tárgyalás 4	Megfélemlítés 2
Jog 3	Kémia 4
Utcai drogok 2	Pszichológia 3
Virágkötészet 1	Hamisítás/Fizikai hamisítás 1/3
Lone Star taktikák 1	Csempész útvonalak 1
Építészeti 2	Biológia 2
Orvostudományok 3	Parazoológia 2
Politika 2	Geológia 1
Parapszichológia 2	Katonai eljárások 1
Varázslattervezés 1	Botanika 1
Gazdaság 2	Történelem 2
Póker 3	
Nyelvek: Angol 2, Spanyol 6 (Írás/Olvásás 4).	
<b>Karma:</b> 45	
<b>Hátrányok:</b> Erős homofóbia	

## SZTEROID



Test 8	Gyorsaság 5
Erő 10	Karizma 2
Intelligencia 3	Akaraterő 5
<b>Béuiltetések:</b> fegyvercsatoló	kiberszemek (opció nélkül)
gyorsított reflexek 2	
<b>Szakértelmek:</b> Pisztolytok 5 (Szögbelövő 6) (Jellegzetes fegyver 7)	
Etikett (börtön) 2/4	Atlétika 3
Lopakodás (Városi) 3/5	Éles fegyverek 3
Verekedés 5	Megfélemlítés 6
Jog 1	Utcai drogok 2
Lone Star taktikák 1	Testépítés 6
Póker 1	Pózolás 2
Nyelvek: Angol 1	Spanyol 5 (Írás/Olvásás 1)
<b>Karma:</b> 39	
<b>Hátrányok:</b> Sztteroid függőség (mellékhatások: impotencia, ingerlékenység, agresszív viselkedés)	
<b>Jellegzetes fegyver:</b> Szögbelövő (lásd Fegyverek kézikönyve, 103. oldal)	



# Káoszkatlan

## Gyakorisági lista

A csend toryna	t	r	Furmányos Egon	Má	g	Nekromanta ítélet	l	r
A halál nem válogat	l	g	Galetki szanitéc	P	g	Oppentren	K	n
A Harag Ereje	t	g	Gáncsoló farkok	Má	r	Owooti trükk	s	r
A káosz igazi arca	Mu	r	Ghartakh	Ti	g	Őlészet	H	g
A készletek védelme	-	n	Goblin ezermester	Ti	r	Örvény a Semmibe	Mu	g
A lelkek könyve	K	n	Gyógyító kamra	Ti	n	Ősztön	s	r
A morfok csábítása	P	r	Gyors ütés	Ti	g	Páncélszerű bőr	K	g
A pokol szeme	d	r	Haragos teknős	s	r	Pótolhatatlan veszteség	r	r
A teknősök öregapja	-	n	Hebrencs teknős	s	n	Pozitív robbanás	r	r
A tiltott könyv	c	r	Hegymélyi kúra	Ti	g	Protectus	K	n
Agypörkölő	P	r	Idéző teknős	s	n	Q'uregxtos halálfaló	l	r
Álommágia	e	r	Iffjú teknős	s	g	Quawg széltáncos	d	r
Arachnid sámán	To	g	Isteni infúzió	r	g	Rakshallion főmágus	-	n
Árnytünder kipárolgás	l	n	Jégoszlop	H	r	Régészeti feltárás	Tu	n
Átokeltávolító	Má	g	Káoszurna	Mu	n	Révület	P	r
Az élet illúziója	K	r	Khirr, a barbár	t	g	Rizikó	e	g
Az Ellenség támadása	To	r	Kirurgus	d	r	Rothadó borzalom	H	r
Azbesztösrényű pegazus	f	n	Ködfátyol	Má	n	Rothadó katapult	l	n
Barlangrendszer	Ti	g	Kölyökteknős	s	g	Rúnacsapás	To	g
Békegalamb	s	g	Kóvarangy	f	g	Selyemgubó	s	n
Bíbor anguaxin	f	g	Közúzó	Ti	g	Shomori kinmágia	d	r
Boldog béke	s	g	Kristálypók	P	n	Smaragd dzsinn	s	r
Bosszúszomjas pegazus	t	r	Kronoteus	P	r	Sog	K	g
Börtjauk tréfája	Ti	r	Kvazársörrényű pegazus	c	n	Szennyezett vadon	s	n
Bri'thung, a tolvaj	d	r	Kyorg szolgasárkány	l	r	Szkitter esélyleső	K	r
Csáp entitás	P	n	Lávacsiga	To	g	Szörös wombramung	Ti	g
Cseppfolyós idő	To	r	Legendás sárkány	e	r	Szunnyadó kullancs	f	n
Deego	B	n	Légy méltó magadhoz	r	r	Teknős csapda	s	n
Dj'arekh tárcsa	c	r	Lélekörző	s	n	Teknős mágiapáncél	s	n
Dúvad	c	r	Lélektépő	Ti	n	Teknős vezér	s	r
Égető fényugár	r	g	Magh-goth párdúc	c	r	Temetőlidérc	l	r
Éjpek	Mu	r	Mágiagyilkos	t	g	Terrorteknős	s	n
Eleterő	r	n	Mágikus túltöltődés	d	g	Tibbah	d	n
Előremeredő szarv	P	g	Malfunkcionálás	Ti	r	Tisztiszolga	r	g
Elveszett kincs	s	r	Manafaló vyang	P	g	Tleikan behemót	r	r
Energiatranszformáló csáp	P	n	Manafamiliáris	-	n	Tl'urlang vadász	f	n
Exterminálás	t	r	Manaszüretelés	K	g	Tomblolás	Mu	g
Ezeréves alkotás	Ti	n	Manibus	c	n	Tudós teknős	s	r
Ezeréves lélek	Mu	r	Második esély	To	r	Üzlet egy mindentudóval	B	r
Fakítás	e	g	Mateus	Má	r	Varázskudarc	Ti	r
Fanatikus harcos	t	g	Mathar	P	g	Varázslatos Mirella	Má	r
Fehér manó	l	g	Mechanikus végtag	P	n	Varázsmező	Má	r
Féltelen imádat	P	r	Megsemmisítő lehelet	Tu	r	Varkaudar tűzmágus	d	n
Félelmetes lovas	l	n	Mithinor	Má	n	Viharidéző	f	n
Forreyn	Má	g	Morgan barlangja	l	n			
Fr'ngekar demonstrátor	l	r	Morgan gyásza	l	r			

b	- Buifa	B	- Bárd	g	- gyakori
c	- Chara-din	K	- Katona	n	- nem gyakori
d	- Dornodon	Má	- Mágus	r	- ritka
e	- Elenios	Mu	- Mutáns		
f	- Fairlight	P	- Pszionicista		
l	- Leah	To	- Tisztogató		
r	- Raia	Ti	- Tolvaj		
s	- Sheran	Tu	- Tudós		
t	- Tharr	H	- Halhatatlan		
-	- szintelen	-*	- klánnélküli		



# Káoszkatlan



## Lapelemzés I.

Itt az ideje, hogy nekiálljunk és kivesézzük a legújabb HKK kiegészítő, a Káoszkatlan lapjait. A kiegészítő december elején jelent meg, azonban ezt a cikket szokás szerint még a megjelenés előtt, a tesztelés befejeztével írom. Ekkor már nagyjából körvonalazódik a lapok erőssége, de természetesen az éles versenyeken azért picit módosulnak ezek a dolgok. Ennek ellenére bízom benne, hogy jól áttekintő képet kap mindenki a 136 féle új lapról, és esetleg egy-egy ötlet, kombó, paklikezdemény megnyeri a tetszését. Az elemzéseket Makó Balázssal ketten írjuk, szóval ami jó, azt én írom, a többiért pedig legyetek szívesek Balázst hibáztatni! Vágjunk is bele egyből kezdjük a színtelen lapokkal!

### SZÍNTELLEN

**A készletek védelme (7):** Na, erről nem sok mindent lehet mondani. Egyszerű, tipikusan kiegészítő pakliba való lap, elsősorban *Zarknod bőrtöne* ellen. *Morgan tanítványa* ellen is jó, de azt kevesebbet látni a versenyeken. Az anti-mágia nem szokott tombolni, így azt nem akadályozza ez a lap.

**A teknősök öregapja (8):** Az összes teknős pontszáma elsősorban attól függ, hogy mennyire lesz majd erős, ver-

senyképes ez az etnikum. A tesztelés elején nagyon erős volt, 0-ért anti-mágiázott, harmadik körben simán ütött húszat. Aztán gyengítettünk rajta, majd picit visszaerősítettük. Szerintem így sem rossz, bár az biztos, hogy nem lesz egyeduralkodó a versenyeken. Elég szép kis hordát lehet építeni belőlük, ami a kontroll ellen az anti-mágia miatt jól tud szerepelni, de sok más koncepció van (pl. *Zarknod bőrtöne*), ami ellen tehetetlen. Mint minden hordánál, ennél is az a jó, ha hamar le tud terülni minél több lappal, szóval érdemes *A bőség zavarával* kipróbálni. A tesztversenyen Miklósnak nem sikerült vele győznie, de ettől még ne írjuk le őket. A követő ugye alaplap a pakliba, a +1/+1 mindig jól jön, a büntetés csak hab a tortán.

**Manafamiliáris (5):** Újabb követő, szerintem a gyengébb fajtából. Már a *Kémhálózat* sem volt egy nagyon erős lap, szóval nem hiszem, hogy követőben sokkal erősebb lehet. Igaz, ez nem csak az asztalon maradó lapokra vonatkozik. Az a lap azonban, ami az ellenféltől függ, mindig gyengébb, mint az, aminek a működését mi határozzuk meg vagy kontrolláljuk.

**Rakshallion főmágus (7):** A kiegészítő harmadik, egyben utolsó követője. Elsősorban kontrollba való manatermelés. Ennek ellenére a tesztelés elején mindenki inkább a *Gyógyító rakshallion*t használta a kontrollokban, ezért erősítettünk rajta. Az ötödik körben nyolc varázspontot kapni teljesen ingyen, egy lapért cserébe nem rossz, de ezzel még nem nyerünk meccset. Sokszor ugye már előbb eldől a játék, de egy lassabb kontrollban jól jöhet, főleg most, hogy a *Gyógyító rakshallion* gyengült, és ha elég lassú a játék, akár többször is használhatom. Vész esetén már a negyedik körben is lehet használni.

**Deego (7):** Egyszerű kis galetki, én elsősorban az olcsósága miatt tudom elképzelni a használatát. *Zarknod kovácsa* pakliba jó az élet miatt, bár sajnos nem repül. A képessége nem túl erős szerintem, mivel







tért sem rossz, főleg, hogy kétszer keresünk büntetés nélkül. Később, ha van manánk, beáll a játék stb., újból lehet használni. Persze lilára alapozó pakli manapság kevés van, de a Thargodan pakli felszálló ágban van a nemrég megjelent követő miatt. Lényes és dobató paklik is előszeretettel használják ezt a szintet.

**Dj'arekh tárcsa (10):** Nagyon erős lap, főleg azért, mert univerzális, minden helyzetben használható. Tápolhatom, védhetem vele a saját lényemet, mérgezhetek az ellenfélét, vagy akár lapleszedés is lehet belőle, hiszen pl. a nem-lény lapoknak a képesség elvesztése gyakorlatilag használhatatlanná teszi a lapot. Ha van lényem, akkor ráadásul ingyen jön. Szóval kellemes, multifunkciós lap, aminek még a gyengítése is felmerült a teszt-

passziválni kell hozzá, így körönként csak egyszer lehet használni. Frissen bontottnál jó kis lap lesz, de a normális játékkörnyezet túl gyors ahhoz, hogy igazán kihasználjuk a képességét.

**Üzlet egy mindentudóval (9):** Elérkeztünk az első semmizős idézési költségű laphoz, szóval itt az ideje, hogy ki-tárgyaljuk ennek az újdonságnak az erejét. Szerintem a semmizés gyakorlatilag ingyen lapokat jelent egészen addig, amíg el nem fogy a paklim. Persze egy kombós pakliban, ahol két-három lap alkotja a gyilkos kombót, nem használnám, hiszen ha eldobom vele a kulcslapokat, akkor vesztettem. Azonban bármely átlagos pakli (horda, kontroll stb.) nyugodtan használhat belőle párat. Én úgy lóném be, hogy az összes semmizős idézési költség picit kevesebb legyen mint a paklim lapszáma. Mindet úgyse húzom fel, vagy játszom ki. Ki lehet próbálni mókából a 70-80 lapos paklit, és belerakni az összes semmizős lapot. Nyerni nem fogunk vele, de azért jó móka. Persze, pont az olcsósága miatt, a semmizős lapok általában nem túl erősek, de persze itt is akadnak kivételek. Az *Üzlet a mindentudóval* pont a kivételek közé tartozik. Négy lap semmizésért, vagyis ingyen keresek elő bármilyen lapot, ez erősnek hangzik, ha nem lenne hátránya. A hátránnyal együtt is egészen jó, hiszen esetleg a lapáldozás az, ami gond lehet, vagy ha véletlenül nincs komponensünk. *Timerával* még jobb, hiszen gyakorlatilag egy varázspontért keres. Biztos, hogy jó pár gyors kombó pakliban látjuk viszont, hiszen nem valószínű, hogy a négy lappal a kombó egyik lapjából mindhármát eldobjuk, elég ha csak egy marad belőle, azt pont vele keres-sük elő.

## CHARA-DIN

**A tiltott könyv (8):** A tesztelés elején nem volt varázspont költsége, úgy nagyon erős volt, még akkor is, ha csak Chara-din lapot lehet vele előkeresni. Még két varázspont-

verseny után.

**Dúvad (8):** Aljas egy lény, annyi biztos. Sok kellemetlen percet tud szerezni az ellenfélnek. Az egyetlen hátránya, hogy nem üt mágiusan. *Viharidézővel* jó kis kombót alkot: két *Dúvad* + egy *Viharidéző* = 20 sebész 9 varázspontért. Ráadásul thargodan a szentem, így növelve az olcsó thargodanok számát, ami fontos az új thargodan pakliban. Ugye ez a pakli arról szól, hogy lerakok két olcsó thargodant, majd *A torzak hercege* követőtől kapott komponensből lejön *Baghar fétise*. Ettől kezdve gyakorlatilag ingyen jönnek a thargodanok, és a fétis, vagy legvégső esetben egy *Magh-goth párdúc*, *Dúvad* vagy más thargodan kivégzi az ellenfelet.

**Kvarzársórényű pegazus (7):** A pegazusok közül a legjobbak közé tartozik, bár az 5-ért 4/4-es repülő lény manapság már nem számít akkora tápnak. A lap hátrányát könnyen kiküszöbölhetjük, sőt előnyre kovácsolhatjuk, ha nincs már a kezünkben lap, vagy nem igazán fontos. Hordába (bár ide picit drága) és dobatóba is használható, de nem létfontosságú.

**Magh-goth párdúc (9):** Újabb thargodan, ami ráadásul elég erős. Ha az ellennek van lénye, akkor ráadásul elég 4/4-es repülő lény, ami alázza a manapság közepgyengének számító pegazusokat. Ha nincs lény, akkor sajnos nem repül. Legjobb, ha a tartalékban van egy lény, mondjuk egy *Méonech fűrész*, ez berepül, és üti a jó kis hatost. Az utolsó pillanatban vettük le a plusz három sebzést plusz kettőre, de még így is korrekt kis lap maradt.

**Manibus (8):** A már emlegetett thargodan pakli alapja, ami olcsón védi a lényeimet. Persze ő általában belehal a védelembe, ezért főleg tömegirtás ellen jó, vagy egy-egy kulcslap védelmére. Akár egy nem thargodan lényes pakliba is használható, hiszen a *Planatáris őrdémon* vagy a *Káosz-mester* sok pakliba befér.



Lélekgyűjtőt, A múlt tükrét, Lidércszellemet és a hasonlóan tápos, gyűjtőben/gyűjtővel működő lapokat. Mondjuk kismemizek vele négy lapot hat lap semmizésért a pakliból, vagy nyolcat nyolcért. Az viszont biztos, hogy más semmizős lap csak elvétele fér el emellé.

**Tomblolás (6):** Cantrip varázslat, amiről mindenkinek az jut az eszébe, hogy hordába jó lehet. Sajnos egy igazán jó hordában azonban hamar kiürül a kezem, szóval a használata elég kérdéses még cantrip létere is. Hirtelen nem tudom elképzelni, hogy hol is használnám. *Boszorkánykirályba* talán nem rossz, mivel cantrip, de oda is vannak jobb lapok.

## DORNODON

**A káosz igazi arca (10):** Egy varázspontért és várhatóan egy lapért ellenvarázslat. Nem hangzik rosszul, szegény *Megszakítás* meg csak forog a sírjában. Persze *Zu'lit kísérlete* még mindig jobb, de egy dobogós helyre azért befuthat. Mondjuk ha pechünk van, és két lapot kell dobni, az kellemetlen, de ha mázlink van, és nem kell dobni, annak mindenki örül (csak az ellenfél nem). Nem is áll szándékunkban egyelőre jobb lapot kiadni a kísérletnél.

**Éjpók (7):** Ötért 3/2, mágiikus védekezésű, repülő lény régen maga lett volna a csoda, manapság azonban már csak egy közepes lény. Persze mindez megváltozik, ha *Kragoru familiárisával* használjuk. Abban a pakliban, a képességeivel együtt egy kellemes kis lény, nem nagyon találunk hozzá hasonlót.

**Ezeréves lélek (8):** Ötért hetet üt, nem lehet varázslat célpontja. Mindez saftosan hangzik, de természetesen van hátránya is. Ha az ellenfelet üti, akkor gyakorlatilag két életpont és egy lapelőnyt ad. Persze az, hogy én is sebződök, semmit sem számít, ha az ellenfél hal meg előbb. Az élőholt altipusa is előny, hiszen sokféle pakliba illenek az élőholtak. Ez egy olyan lap szerintem, aminek még nem látjuk át az erejét, de biztos vagyok benne, hogy fel fog bukkanni több helyen is.

**Káoszurna (9):** Nem hiába Káoszkatlan a kiegészítő neve, a Chara-dín tárgyak csak úgy villognak benne. Ez is egy remek darab, dobható pakliban alap lap lesz, de még egy hagyományos kontrollban, good-stuffban is remekül lehet használni. Helyettesíthető az idézési költsége, és ha elég hamar kézbe jön, akkor simán kidobatom vele az ellenfél kezét. Ha viszont csak később húzom fel, akkor nem árt valami semmiző lap mellé, hogy tudjuk kontrollálni vele az ellenfél gyűjtőjét.

**Örvény a semmibe (7):** A *Fekete lyukhoz* hasonló, kiegészítő pakliba való lap, a készletek védelméhez hasonló erősséggel. Remekül véd a mentor ellen, vagy szivatja a

**A pokol szeme (8):** Egyértelműen olyan pakliba kell betenni, ami sok kis lényel játszik, jelző lényekkel is. Ebbe egy kellemes lapleszedés/kivégzés. Nézzük csak: ha egy lapot áldozok, akkor két lapért és egy varázspontért leszedtem egy lapot és kapok vissza 3 VP-t. Már ez sem rossz, de ha pl. három lapot kell eltakarítani az ellenféltől, akkor ez még mindig 0 VP-ből kijön, persze összesen négy lapba kerül, de ha ebből három jelző lényecske, akkor a helyzet nem rossz. Ha pedig már összegyűlt tíz lényünk, de nem jön a kivégző lap, akkor ezt is használhatjuk, igaz hogy tíz varázspontba kerül húszat sebezni az ellenfélre, de ilyenkorra már általában varázspontunk is van rendesen.

**Arachnid sámán (6):** Ingyért 2/2, repül. Jól hangzana egy hordában, ha az első körben is ki lehetne játszani. Így azonban kevésbé használható, hiszen más pakliba egy sima 2/2-es lény nem sok vizet zavar. Azért a második-harmadik körben is kellemes a kiröppendő szillemlek mellett.

**Az Ellenség támadása (10):** Gyakorlatilag egy varázspontért lapleszedés. Az egyetlen hátránya, hogy nem azonnali, azonban még így is elég kellemes kis lap. A lapra írt hátrány jelentéktelen a legtöbb esetben. Szinte minden pakliban használható, a lapleszedés kellene, akkor biztosan beraknám.

**Bri'thung, a tolvaj (9):** Kiváló lap a sok kis-közepes lényel (pl. *Felcser, Rundhal*) *Munkagéppel, Halhatatlanok nagymesterével* operáló pakliba, de tulajdonképp szinte bárhova berakható, ahol viszonylag sokféle (1-5) idézési költségű lappal játszunk. Ha csak egy fontos lapot elloptunk az ellenféltől, már megérte, ha kettőt-hármat is sikerül, eldől a meccs.

**Cseppfolyós idő (6):** A már emlegetett sok kicsi lényes pakliba való, jól hangzik a +1 kör, azonban én azt tapasztaltam, hogy sokszor feleslegesen csücsült a kezemben, mert nem akartam vagy nem tudtam két lapot/jelzőt



áldozni, sokszor pedig már amúgy is nyertem, amikor használtam. Azért vannak olyan szituációk, amikor jól jön, ha más nem, legalább felhúzni és kijátszani a nyerő lapot.

**Kirurgus (7):** Ha az ellenfél nem tudja leszedni, megnyertem a játékot, azonban elég valószínű, hogy három kör alatt levakarja, hiszen csak 0/1-es, és nincs semmilyen védelme. Persze, ha mondjuk az ellenfélnek nincs lap a kezében, vagy nekünk sok lapunk van megvédeni, akkor már más a helyzet. Az is igaz, hogy ha az ellenfél leszedi, és mi nem csak a *Kirurgusra* építettük a paklit, akkor nem veszítünk vele semmit, három varázspont és egy lap, ennyibe biztosan belekerült a lezedése is.

**Lávacsiga (5):** Ingyért 2/1, kettes tűzlehelet. Nem hangzana rosszul, de mivel nem repül, így kis esélye van bármilyen pakliba bekerülni. Talán egy hordában ki lehet próbálni.

**Mágikus túltöltődés (4):** Szerintem egy használhatatlan lap, amíg valami kombót fel nem fedeznek rá. Két lapomért cserébe sebzek annyit, amennyi az első lap idézési költsége volt. Akkor már egyszerűbb és olcsóbb egy *Démonparaszat* kijátszani.

**Második esély (7):** Gyakorlatilag egy minőségi lapelőny, ami *Zarknod bőrtöne* mellett is működik. Mivel a bőrtönnél kevés lapot húzunk, ott jól jöhet, ha egy rossz húzásnál le tudjuk cserélni a kezünket. Kombós paklikba is lehet használni, bár ott talán egy előkeresés jobb, bár biztosan nem olcsóbb.

**Quwarg széltáncos (8):** Egy nem túl drága, repülő, nagyot ütő quwarg. Jól jöhet hordában, dornodonos lénypaklikban, quwarg etnikumban stb. Nem kerülhet rá lap vagy jelző, ez előny és hátrány is egyben, bár a mai, *Boszorkánykirályos* világban inkább előnynek számít. Viszont két lapot nem mindig ér meg a visszahozatala, de néha jól jöhet.

**Rúnacsapás (7):** Ingyen *Tisztítótüz* játékosba is. Nem túl erős lap, de pl. a *fájdalom szépsége* mellett vagy más direkt sebző pakliban jól jöhet. Sok apró játékos sebzés elég jól működik az említett szabálylap mellett, csak azt kell megoldani, hogy húzzunk is sok lapot.

**Shomori kinnmágia (7):** Nehéz megítélni ennek a lapnak az erejét. Nyilván elsősorban az olcsó lapok ellen van, egyrészt jól lehet kiegészítő pakliban, másrészt jól lehet egy olyan pakliba is, amiben mondjuk három varázspontos lapok vannak, vagy a négy-öt varázspontos pakliba, amihez több jó lap is megjelent ebben a kiegészítőben (pl. *Manafaló vyang*, *Szkrítter esélyeső*, *Lélekörző*). Ugye az egy-két varázspontos lapokat hat életpontért akadályozom meg, ez még elmegy, a kilenc életpont a hármasokért már kicsit soknak tűnik, de bizonyos helyzetben szükség lehet rá.



**Tibbah (7):** Egy lap, ami az utolsó pillanatban került be a kiegészítőbe. Szemmel láthatóan főleg a *Zarknod kovácsa* pakliba való, oda viszont elég tápos. Ha leszedik a követőt, akkor is segít kirakni a tárgyainkat. Ráadásul manát ad és gyógyít. Más pakliban viszont nem nagyon játszanak KF-es tárgyakkal, így ott a képessége nem érvényesül. Talán még a *Szitherin béklyó* vagy az *Izzó lemezpáncél*, ami KF-es, de univerzális lap, ezekért viszont nem éri meg *Tibbahot* berakni.

**Varkaudar tűzmágus (8):** Nem rossz kis lény. Négyért 3/3, célozhatatlan, és tömegsebzéssel sem lehet leszedni. Varkaudar pakli manapság nem nagyon létezik, de ez más pakliban is jó lehet. Kár hogy nem immúnis a tűzre, illetve a tűzsebzéstől nem kap jelzőt, úgy jó kombó lenne a *Tébolyult tűzmágussal*.

## ELENIOS

**A morfok csábítása (9):** Na ez az a lap, aminél már nem lehet azt mondani, hogy csak két varázspontért jön, hiszen egy drágább lénynél rengeteg lapot semmizünk vele. Így is megéri azonban használni, hiszen várhatóan kettőt gond nélkül ki tudunk majd játszani, hármát meg nem valószínű, hogy felhúzzunk. Ha meg hármát felhúzzunk az sem gond, ha az ellenfél nem játszik nagyon drága lényekkel. Szegény *Szörnybűvölés* sír a mappámban, amikor ezt a lapot meglátja.

**Agypökölő (8):** Az egyik olyan semmizős lény, amit érdemes használni. Ingyen 3/3, gyakorlatilag varázslatra immúnis. Az egyetlen hátránya, hogy az első két körben nem érdemes kijátszani, és várhatóan csak kettőt tudunk kirakni, hiszen a harmadik már 36 lap semmizését jelentené, ami gyakorlatilag a teljes paklink.

**Álommágia (9):** Nagyon erős lap, ami a *Tömegétokhoz* hasonlóan tönkrevágja a lényes paklit. Azért az átokkal elentében, ez hat az én lényeimre is, és lények képességé-



**Kristálypók (8):** A másik használható, semmizős lény. Ingyen tud lenni 4/3-as, és ráadásul mérgez. Sok pakliba be lehet rakni, akár még egy mérgezősbe is.

**Kronoteus (7):** Repülő galetki, ez jól hangzik. Négy varázspont, ez már nem annyira jó. Sok képessége van, ez megint jó. A fő manaadó képessége az ellenféltől függ, ez ismét rontja az összképet. Bár az is igaz, hogy ha az ellenfél leszedi, akkor már csak kettőért jött, két kör múlva meg már ingyen. Vagyis egy vegyes lapról van szó, aminél nem látom még át, hogy mennyire kap helyet majd a galetkik között. Az lény, hogy védi önmagát, hiszen ha az ellenfél kijátszik egy sebző varázslatot rá, akkor kapok érte varázspontot, amiből regenerálok.

vel is le lehet szedni, szóval annál gyengébb egy picit. Az biztos azonban, hogy jó páran fognak káromkodni, ha ezt a lapot kirakják ellenük.

**Csáp entitás (8):** A tesztelés során még hármát is sebzett egy testrészt egy ideig, de az nagyon erősnek tűnt. Galetki pakliba lények ellen még így is igen-igen jó: egy varázspontért négyet sebez, széteszthatóan, és plusz még galetki-védőt is. Ha pedig egyből lelővik, olyan sokat nem buksz rajta.

**Előmeredő szarv (6):** Semmizős, cantrip testrészt a galetki pakliba, hogy ne kelljen *Fekete lyukat* használni, ha semmizni akar. Az egyes, nem túl népszerű és nem túl erős koncepciókat (anti-mágia, vízió) egyikeztünk nem tovább gyengíteni a kiegészítőben, ezért került rá erre is ez a kitétel.

**Energiatranszformáló csáp (7):** A *mágus uja* új verziója. Annál azért erősebb. Igaz, hogy eggyel drágább, de varázspontot is ad, helyettesíthető az idézési költség, és van egyéb képessége is. Én mindenképpen ezt használnám a varázslatok ellen.

**Fakítás (6):** Gyenge lapleszedés. Mivel a célpont csak a kör végén veszíti el a képességét, ezért inkább mondjuk *Katklizmát* használnék helyette.

**Féktelen imádat (9):** Magas pontszámát annak köszönheti, hogy a manapság nagyon népszerű *Boszorkánykirályhoz* illő lap. A király mellett egy *Keyrasi démonlidércre* rákva – amivel ugye már kerestünk lapokat is –, egy varázspontért ad hatot és húzok három lapot. Más pakliba nehezen tudom elképzelni, hiszen amúgy nem ad varázspont előnyt, csak egy minimális lapelőnyt, azt is elég bonyolult módon.

**Galetki szanitéc (6):** Szokásos kis szütyűgő lény. Olcsó, anti-mágiás, kárpotlással védi a lényeimet. Egylőre nem látom sok hasznát, bár ugye az, hogy galetki, az sokszor segít, hiszen azok kaphatnak testrészeket, meg tudnak hízni stb.

**Legendás sárkány (7):** Nagy és sárkány.

Mi kell még? Ha ki tudjuk játszani, mielőtt nagyon levernek bennünket, akkor a képessége nagyon kellemes. *Kyorg ósmágussal* és/vagy sárkányokkal érdemes kipróbálni. Elég nagy büntetése van, szóval ha az ellenfél le is lövi olcsóbban, akkor is jót sebzünk bele.

**Manafaló vyang (7):** A négy-öt varázspontos lény pakliba való lap. Kellemes kis drágító, akár csak lénnel játszó paklit lehet összerakni *Eldüeni vándorral*, *Bjölteodrokkal*, *Tou Szanggal*, *Ősöreg vyanggal*, *Fokozott burjángzással*, *Szkritter esélyesővel* és *Lassan járj!* szabállyal. A *manafaló vyang* lényképessége ugyan nem túl erős, de ha arra nincs szükség, még mindig lehet használni picit drága lapleszedésként is.

**Mathar (7):** Horda lap, ami védi a hordát attól, hogy egy nagyobb lény eléáll (pl. éjfatty), és befullad. Büntetés is védi, de sajnos nem repül, és hordába manapság már csak a repülő lény az igazi. Ennek ellenére érdemes kipróbálni, versenykörnyezettől függően lehet hasznos, vagy semmire sem jó.

**Mechanikus végtag (7):** Újabb semmizős lap a galetki pakliba. Mivel keres is, a galetkit is tápolja, nem tűnik rossznak. Ha nagyon nincs testrészt vagy galetki a kezemben, akkor is kibűvészkedhetek vele egy testrészt a gyűjtőbe. Ez jelenthet minőségi lapelőnyt, de lehet akár egy *Vízioácsap* is, vagy a kidobott testrészt más módon visszahozhatom a játékba.

**Révület (8):** Újabb *Szörnybűvölés* verzió. Olcsó, de csak pár körre lopja el a lényt. Azért nem rossz egy *Boszorkánykirály* mellett egyért ellopni az ellenfél egy lényét. Amikor meg visszamenne a lény, feláldozom valamihez.

**Rizikó (8):** Ingyen lapleszedés, ami 4/6 eséllyel működik. Persze egy ilyen esély még jelentheti azt, hogy ezen bukjuk el a versenyt, így kevesen fogják megköcköztetni, de *Timera* mellett egy varázspontért már több mint 90%-ban működik, két varázspontért meg 100% biztonsággal.



## FAIRLIGHT

**Átokeltávolító (6):** Egyértelműen *Asylux átka* és a *Tömegátok* ellen készült, bár szerintem *Tömegátok* ellen picit dárگا, és *Asylux* ellen jobb a *Mágia-gyilkos*. *Boszorkánykirályos* pakli ellen is jól jöhet.

**Azbesztsőrényű pegazus (8):** Talán az egyetlen pegazus, aminek előnye van, bár a hátránya is jelentős. Mondjuk, ha egyedül van az asztalon, akkor nincs hátránya, de ez ugye nem mindig kivitelezhető.

**Bíbor anguaxin (5):** Egyszerű, nem túl erős, hordába való lap. Frissen bontott versenyen segít majd befejezni a játékot.

**Forreyn (6):** Egyszerű galetki, ritkán használható képességgel. Viszont *Chosugával* elég jó lapleszedő kombót alkot.

**Furmányos Egon (8):** Kombós galetki. Egyrészt kellően olcsó, varázspontot termel, másrészt lapelőnyt a gyűjtőből. Mondjuk, ha nincs lap a kezemben, akkor lehet, hogy nem álok jól, de talán Egon megment majd.

**Gáncsoló fark (7):** Ősi béklyó testrészként. Galetki összeállításban biztosan használnám, ha máshol nem, kiegészítő pakliban. Véd a gyors pakliktól, és az egy körben ölőktől egyaránt. A hátránya elég zavaró lehet, hiszen a testrészek feláldozása is reakció forrás, ezért ha erre kényszerülünk, akkor inkább őt áldozzuk fel, így spórolunk egy lapot vele.

**Kődfátyol (8):** Elsőre nem látszik rajta, de ez egy jó lap! Még be is kellett korlátoznunk, hogy csak körönként egyszer lehessen használni. Ha csak őt magát áldozom, már az is +2/+2, de gyakran vannak jobb feláldozni való lapjaink is (pl. *Zombi mester* +6/+6, hogy tetszik?). Sok lényvel játszó pakliba nagyokat ütni, lényt megmenteni kiváló (az ellenfél körében is használható egyszer). Leszedni problémás, ha ellenvarázsolják, sokat nem buksz rajta.

**Kővarangy (8):** Olcsó kirakni, viszont picit költséges a használata, de tárgyas pakliban komponens nem lehet gond, az ÉP-t meg ügyis visszagyógyulom a követővel. Szerencsére lényt is tud lőni, meg játékos is, szóval kellemes kis lap, próbáljuk ki nyugodtan.

**Mateus (7):** Galetkik között elég nagyok számít. Az ellenvarázslós képessége jónak tűnik, csak az a fránya kijátszási feltétel ne lenne rajta. Emiatt talán inkább az *Energia-transzformáló csapót* használnám, bár mind a kettő jól jöhet. Az biztos, hogy galetki paklin kívül másba nem jó.

**Mithinor (6):** Galetki őt varázspontért drága a hagyományos galetki pakliba. Az ugye arról szól, hogy olcsó, minél aljasabb képességekkel bíró galetkik, akiket aztán a testrészek, vagy torzszülöttek feltápolnak. A varázspont adó képességét nagyon esetlegesnek érzem: vagy tudom használni, vagy nem. Bár ha az elején a kezemben van, és pár körig nem csinállok semmit, akkor lehetne használni, de ugye még tovább



feltétel, hogy közben az ellenfél varázsolgasson. Egy gyűjtőgeneráló pakli ellen (pl. mentor, vagy más Leah aljasságok) mondjuk tud varázspontot termelni rendszeren.

**Szunnyadó kullancs (5):** Újabb tipikus side-lap. Anti-mágia és párba ellen lenne jó, de ezek nem annyira elterjedt dolgok, hogy kiegészítő pakliban készülni kelljen ellenük.

**T'urlang vadász (7):** Éjfattyak eleni lap. Úgy látom ez a kiegészítő csak úgy hemzseg az ellenlapoktól. Mondjuk szerintem a legjobb az ellenfél elleni lap, azzal tuti nyerek, de sajnos az még nem jelent meg. Háromert biztosan leszedem vele az éjfattyak, hiába van élete. A kettes élet is elég nagy biztosíték erre. A mágikus védelem viszont nem ér sokat, az éjfatty is leüti a vadászt, hiszen csak egy olyan van, aminek nem mágikus a támadása.

**Varázslatos Mirella (6):** Repül, tehát egyből használhatja a képességeit. A plusz sebést adó rész nem tűnik túl nagy tápnak, de ha dűskálunk varázspontban, akkor jól jöhet. A visszarakós már jobbnak néz ki, kár hogy a kijátszáskor létrejövő képesség nem működik ilyenkor. Olyan pakliba jó, ahol viszonylag sok varázspontunk van, szerintem *Zarknod börtöne* mellé és hordaszerűbe is elképzelhető.

**Varázsmező (9):** Nagyon jó kis lap, elsősorban bűbáj-pakliban. Egy-két *Bűbájosság rúnája* + egy *Varázsmező*, és ingyen jönnek a bűbájaim. Lénytermelő kombókhöz is jól lehet használni, pl. a régi kombóknál, *A szaporaság jutalmánál* sokkal jobb. Olcsóbb, nincs kijátszási feltétele és gyógyít is, viszont csak kézből kijátszásra működik.

**Viharidéző (7):** Kalandozó, repül, villámot sebez, szóval sok koncepcióhoz jó. Lényeket is szépen irt, *Dúvaddal* is kombózik. Frissen bontottna biztosan közkedvelni lesz. Kár, hogy ha nő a villámsebzés, akkor belém is többet sebez. *Felcserrel* és *Halhatatlanok nagymesterével* kellemesen ki tud épülni.

Dani Zoltán és Makó Balázs

# Kérdezz... ALDOM ...felelek!

DANI ZOLTÁN

## Drágítja-e Uthan Teriadan a Majd legközelebbet?

Uthan ugye az összes nem Esthar Császárságban megjelent lapot drágítja. A *Majd legközelebb* eredetileg nem itt jelent meg, de az újranyomásnál bekerült az Estharba. E kérdést egyszerűen el lehet dönteni: ha a kijátszott *Majd legközelebben* estharos ikon van, akkor nem drágítja, ha más ikon, akkor drágítja.

## Mi történik akkor, ha Kineportot játszok ki, és Óssárkány az ellenfél felső lapja?

Mivel az *Óssárkány* így nem kerülhet játékba (csak kézből rakható ki, az idézési költség kifizetésével), ezért olyan, mintha nem asztalon maradó lapot húrtál volna: el kell dobni, és a *Kineportnak* nem volt eredménye.

## Rakhatok-e Asylux átkát Az enyészet porladó lovasára, és ha igen,

## az Asylux mely képességei fognak működni?

Az *enyészet porladó lovasa* nem lehet hatás célpontja, varázslaté igen, tehát rá lehet rakni az Asyluxot. Ráadásul az Asylux minden képessége működik rajta, hiszen egyik sem célpontot igénylő hatás. Célpontot igénylő hatás az, amikor egy asztalon levő lap képességével célzok meg valamit pl.: *Élőholt mágus (új)*, *Szárnyas Szuszi* tűzsebzése stb.

## Hány varázspontot kapok A fájdalom szépsége mellett, ha egy Szárnyas Szuszival ütök, és a tűzsebzést is a játékosra irányítom?

Az egyszerre kiosztott sebzések után egy varázspont jár, ugyanúgy mint az ütési fázisban is csak egyet kapok. Szuszi tűzsebzése azonban, mint minden dolog, amit egy lény ütése vált ki, az ütési fázist követő fázisban történik, az ütés után, így két varázspontot fogok kapni.

## Köddel vissza lehet-e vetetni a Megtért vámpírt?

Igen. A vámpír nem lehet célpontja az ellenfél Leah forrásának, azonban a *Köd* nem célzó, hanem minden lényre rak ködjelzőt. Utána pedig már a jelző képességét használom, ami szintén nem célzó, hiszen már rajta van a lényen.

## Vértestvérrel másolok egy kalandozót. Megölhetem-e mindkét kalandozót egy tömegpusztítással (pl. Mentális robbanás)?

A *Vértestvér* szövege kicsit zavaros, de ha alaposan átolvassuk, akkor egyértelmű választ kapunk a kérdésre. A két kalandozóra csak és kizárólag olyan forrás hat azok közül, ami céloz, jelzőt rak, sebez vagy gyűjtőbe küld, ami egyszerre célozza mindkét kalandozót. Az a lap, aminek nincs célpontja, és ilyenek a tömegpusztítások is, nem hatnak rájuk. Egyszerre több lényt



## Egy Vizionár (új) lemásol egy Pszionikus entitást, és üt egyet, így kap egy entitás jelzőt. Mi történik a jelzővel, ha átalakul egy másik lényé?

Természetesen a jelző rajta marad ekkor is, azonban a jelző használatának képessége az entitásé, nem pedig a jelzőé, így a *Vizionár (új)* nem használhatja a jelzőt addig, amíg más formában van. Ha később visszaváltozik entitássá, akkor már felhasználhatja a jelzőjét.







célzó lapok pl. a *Katasztrófa*, a *Két-ágú villám*, *Méonech számúzótt*, *Trükkös csel*, *Tömegbájlás*, *Bűvös tigris*.

### Pontosan mikor kételkedhetek az Illúzióval kijátszott lényben?

A kérdés lényege ugye az, hogy ha olyan lényt nevezek meg az *Illúzió*-nál, aminek van kijátszáskori képessége, az létre jön-e. Az *Illúzió* szövegében az szerepel, hogy bár mikor kételkedhetek. Ezt tehát megtehetem még azelőtt, hogy egyáltalán cselekedettel reagálnék a lény kijátszására, sőt még a reakciók használata előtt. Vagyis ha az ellenfél kijátszik egy lényt, *Illúzióval* elfedi, és anti-mágiás lényt nevez meg, akkor én először kételkedhetem, majd ha valóban nem a megnevezett lény volt, akkor az a gyűjtőbe kerül, semmilyen kijátszáskori képessége, anti-mágia stb. nem jön létre. A kételkedés nem számít cselekvésnek, tehát nem az ellenfél cselekedhet utána, hanem az, aki éppen soron van.

### Reagálhatok-e Esszenciakapocsal egy nem másolható lényre, pl. Mokkura?

Nem, az *Esszenciakapocs* ugyanolyan másolás, mint egy *Vizionár*

(új), vagy egy *Tükördémon*, csak itt reakcióként másolok.

### Mi történik akkor, ha Lady Olivia tornyával kijátszok egy lényt, aminek van kijátszáskori képessége, de nem költök rá elég varázspontot?

Általánosítva és megoldva az összes ilyen jellegű problémát, kijelenthetjük, hogy a *Lady Olivia tornyával* kijátszott lénynek egészen addig nincs semmilyen képessége míg fel nem fedem. Nincs anti-mágija, élete stb. Mivel nincs életpontja sem, ezért sebzéssel nem lehet megölni, de az életponttól független lény- és lapleszedések a gyűjtőbe küldik. Amikor felfedem a lényt, akkor jön létre minden képessége, így a kijátszáskori is. Ha nem a megfelelő mennyiségű varázspontot költöttem, akkor a lény a gyűjtőbe kerül, még mielőtt bármilyen képessége (anti-mágia, élet, *Sir Lonil Zomar* leszedhetetlensége) létrejönne. Úgy kell tekinteni, mint ha a lény kijátszását megakadályozták volna.

### Mennyi az alap idézési költsége A xirnoxok átkának?

A lap alap idézési költsége általában a bal felső sarokba írt szám, de vannak kivételek, amikor az alap idézési költséget a lap szövegében magyarázzuk el. Ezeket a lapokat úgy kell tekinteni, mintha X lenne a bal felső sarokban, pl. 8-X *A xirnoxok átkánál*, vagy 8-2X *A Felnövekvő nemzedéknél*. Ilyenkor az alap idézési költség az, ami ez alapján kijön, a módosított pedig az, amit az egyéb hatások változtatnak rajta. Ebből következik, hogy *Kyorg ősmágus* mellett lehet reagálni *A xirnoxok átkára*, ha a kezemben legalább két lap van. Valamint az is, hogy egyik lapot sem lehet használni *A mágia méltósága* versenyeken.



### Leesik-e az Asylux átka, ha a Veletlenszerű kiválasztódnál egyet dobok?

A kérdés lényege az, hogy az *Asylux átkát* megváltoztattuk, és már csak egy varázsponttal drágítja az ellenfél lapjait. Ezt úgy kell tekinteni, mintha gyárilag ez lenne a lapra írva, minden dolog eszerint működik. A kérdésre a válasz tehát: igen, leesik.

### Olcsóbbítja-e a Specializáció a régi Mágia-törést?

A *Specializáció*-nál ugye azt mondtuk, hogy arra hat, amin szó szerint szerepel, hogy célpont laptípus. A *Mágia-törés (új)* már így volt fogalmazva, a régi fajta *Mágia-törésből* viszont sok fajta kiadás létezik. Valamelyik így fogalmaz, valamelyik még „ősi nyelven” van írva, és nem annyira precíz. A legkövetkezetesebb döntés az, ha mindegyikre működik a *Specializáció*.

### Mennyit sebez az Energiacsóva, ha a kijátszása után még reakciókat is használok a megvédésére?

Annyit, amennyi varázspontot marad az *Energiacsóva* idézési költségének levonása után, de még a reakciók használata előtt.

# KOMBÓK

## TORZAK TÁMADÁSA

### ELŐSZÓKÉNT

Sziasztok kedves játékosok, olvasók! Amikor ezt a cikket olvassátok, már megjelent a legújabb kiegészítő, a **Káoszkatlan**. Biztos vagyok benne, hogy mindenki fog találni benne olyan újdonságot, amivel erősítheti a jelenlegi pakliját, sőt olyanok is lesznek, akik új koncepciót állítanak össze az újdonságokból, mert az lesz bőven. Több etnikum is erősödik a kiegészítőben, valamint új alfaj is megjelenik a láthatáron, ez utóbbi nekem köszönhető. Előtérbe ugrik egy új idézési költség, ami elsőre furcsának tűnhet, de ez így volt annak idején a csepp bevezetésekor is. A lapokat megfelelően kiteszteltük, és elárulom, hogy ki van egyensúlyozva az új lapok ereje, ami erőforrást csinál a pakliból. Tehát akadnak újdonságok, amik illenek a pakliba, de ezekről még a későbbiekben írok. Amit most kiemelek, a tömegből, az a Thargodan etnikum. Jelentős ugrást tett a rég elfeledett alfaj, amikor megjelent *A torzak hercege* nevű követő. Ez sarkalt engem arra, hogy kipróbáljam a lila hadsereget. Ekkor még nem éreztem azt, hogy egy versenyképes koncepció állna össze, de annak ellenére, hogy még nem jöttem ki az új thargodanok, egyszínű versenyen igen jól szerepeltek. Most leírom nektek azt, hogy szerintem hogyan fog alakulni az arculata a paklinak, az egyszínű versenyre. Kíváncsi vagyok, hogy az erősítés, amin átment mind a thargodan lények csoportja, mind a Chara-din szín, milyen következményekkel fog járni! Mert azt azért elmondom, hogy nem csak új torz lények jönnek, de új erős lila lapok is, bármilyen meglepőnek is tűnik. Nem is szaporítom tovább a szót ebben a bekezdésben, inkább máris a lényegre térek!

### JÖJJÖN A PAKLI LEÍRÁSA

Az első lap, amire a paklim alapszik az a tőlem megszokott sorrendben a követő. Lássuk csak, mit is tud *A torzak hercege*. A követőm 15 ÉP áldozása esetén semmisül meg. Ha ez történne, azért nem fogok elkieseredni, mivel a lényeim eléggé masszívak ahhoz, hogy a saját lábukra áll-

va, minden segítség nélkül bezúzzák ellenfelem. De lássuk, hogy mi történik, ha fent marad. Minden torz lényem annyival olcsóbb, amennyi társa már megidéződött, és minden kijátszott thargodan után kapom a szörnykomponenst. Tehát kelleni fog sok olcsó thargodan. Lássuk, hogy milyen is a választék.

Elsősorban most leírom nektek több kategóriában, hogy milyen lapokat, milyen státuszban használnék a paklimban. Egy tőlem szokatlan módon, most több bekezdésben taglalom, hogy melyik lapokat használnám, és melyiket nem. Mindegyik bekezdés megmagyarázza, miről is van szó. Jöjjenek a csoportosítások:

#### Használok (mert tuti) lapok csoportja:

Az új lapok mindenféleképpen az elsődleges befutók. A sort a *Dúvad* kezdi meg. Nulla per egyes kis vacaknak tűnik, de a képessége hamar nagyvá teheti, hiszen társai között jelen van néhány Igazságos Izom Tibor. Az ő feladata az, hogy életben maradjon addig, amíg kellő ütőerőt képvisel, egy esetleges harcban. Új társa a gonoszban, aki az erőt képviseli, a *Mag-goth párduc*. Nagyon szimpatikus ifjú títán, így első ránézésre azt is elképzelhetőnek tartom, hogy nem csak a torzak közt fog szerepelni, mint ahogy tetszélésen sem csak ott szerepelt. Ez a lap nem véletlenül sikerült ritkának. Ő az a lény, aki olcsón, nagy per nagy, hátrány nélkül, játékost





ütlegelve pedig még nagyobb. Amíg őt, addig a *Dúvad* építkezik, és következő körben eleget ütnek az öléshez, amikor már lehet, hogy counterem is lesz és ez hamarabb eljöhét, mint gondolnátok. Az új versenyzők között, aki még szerepet kapott, és szintén oszlopos taggá nővi ki magát, a *Manibus*. Egyetlen nyamvadt varázspontért átirányít egy forrást bármely Thargodanról bármelyikre, és akár többről is egyre. Ez eléggé jól jöhét, egy esetleges asztalpusztításnál, vagy egy egyszerű: „azzal nem fogsz megölni” lap létrejöttének megakadályozásánál. Nem szabad elfeledkezni, a régi idők nagy játékosairól sem, ezért lássuk, hogy kik is azok, akik beálltak a csatasorba. A soron következő, a *Vérmes thargodan*. Biztos van, aki most mosolyog, de ez nálam alap lap. Jól jön, ha leszédik a követőmet, valamint utolsó sebzésnek is eléggé biztos. Nem kell belőle a hármat használni, de jó, ha van a pakliban elvéve egy-kettő. Nem ez a célja a *Tguarkhan kölyöknek*, aki tökéletes arra, hogy általa olcsóbban jöjjenek a nagyobb testvérei, valamint, ha a többiek halnak, ő erősödik, és Fairlightnak is fejfájást okozhat, ha a leszedésére tesz próbát. A *Káoszmaster*, a versenykörnyezettől függően lehet alaplól a deckben, de a side-ba mindenféleképpen ajánlott. Sokszor életet menthet az, ha ellenfelem nem tud elkezdni pasziánszozni, mert a mester miatt legfeljebb az első lapot tudja kijátszani. Hasonló módon kérdéses a használata a *Félnék yathmog-nak*. Én alaplóból játszom vele, de lehet, hogy a második játékra már a side-ba kényszerül, és valaki más veszi át a helyét. Aki viszont a csapat soron következő ütőgépe, az a *Mélység démona*. Tesztelés alatt volt, amikor a második körben kettő belőle, és egy *Baghar fétise* már tizenkettőt sebzett ellenfelelmen. Ilyenkor szokott az lenni, hogy: „Jaj, jaj, ez túl erős, gyengíteni kell rajta!” Persze, ez egy kivételesen jó húzás eredménye, de ha nincsenek ilyen jó lapok, akkor nincs ilyen jó húzás sem, tehát ez kell, hogy elképzelhető legyen egy ilyen eset. Jöjjön most, egy nem rég megújult thargodan, a *Planetáris őrdémon*. Egy lény, amire húzhatok, az mindig jó, pláne ha olcsó és még valamilyen más módon is illik a pakliba, az már tökéletes, tuti befutó. A Thargodan alfajjal rendelkezők közül ezeket választom elsősorban a hadseregembe. Persze az alap pakli még nem ért véget, hiszen van még egy lény, ami még rendelkezhet megnevezett alfajjal, és ez a *Magzat*. Jelentős előny származhat abból, hogy már az első körben le tudok dobni egy, vagy két Thargodant, amik tovább olcsóbbítják a többieket, termelik az szörnykomponenst, és növelik a későbbiek-



ben tárgyalandó *Baghar fétisének* a sebzését. Amint azt már mondtam sok kis lény, sok húzás, és egy-két nagy sebzés az, amit el akarok érni.

Nagyjából ennyi volna a lények elemzése, de mint tudjuk, hogy egy pakli nem csak a lényekből áll, még egy etnikum sem, ezért folytatom a sort a nem lény lapokkal. Továbbra is egyszínű pakliról beszélek, és oda mindig kell húzás. Mísem adja jobban az erőforrást a lilába, mint a *Munkagép*. Ez a lap már-már túl erős. Nem kell elmagyaráznom, hogy a lényeim javarészt olcsóbban jönnek, mint az alap idézési költségük, ezért az asztalról nagyobb haszonnal kecsegtetnek, mint a beléjük táplált energia. A következő immáron csak húzást elősegítő lap, az *Illúzió fétis*. Folytonos lapelőnyt biztosít, mindezt laponkénti egy varázspontért. Nem kell megőtni vele a paklit, de örültség lenne kihagyni, ezért nem is hibázok ekkorát. A másik véglet, ami csak varázspont-előnyt biztosít az az *Okulülap ajándéka*. Ha van kellő mennyiségű Thargodan a kezemben, akkor a második körben érdemes kijátszani, hogy azonnal özőnleni tudjanak, egyéb esetben csak akkor, ha counterre, vagy valami másra kell a varázspont. Jöjjön most a már említett *Baghar fétise*. Erőforrásnak is tekinthető, hiszen olcsóbbítja a lényeimet, de engem elsősorban az érdekel, hogy megnyerje nekem a játékot, márpedig optimális esetben ez fog történni. Megemlíteném még a fétisnél, hogy a képességei között szerepel az is, hogy lelőhet egy lényt. Jöjjenek most az új erőforrások! Ebbe a pakliba tökéletesen illik, és még sok másikba is, az *Üzlet egy mindentudóval*. Ha a második körben kijátszottam egy magzatot, akkor bármelyik feltételt tudom teljesíteni. Bármelyik feltétel teljesítése után megéri kikeresni azt a lapot, amelyik közelebb visz a győzelemhez. Ezekel a lappal bármit kikereshetek, és jóformán a következővel is, hiszen az csak illát keres a pakliból. Ez a lap, A



## Használható (de nem az én stílusom) lapok csoportja:

Sajnos kiszorul a pakliból a *Thargodan harcok*, de neki azért meg van esélye. Egy jó lapról van szó, ami azért nem kerül be, mert ellent mond a jellemének. Chara-din arról híres, hogy eldobhatja a lapokat, ez a lény az ellenfelem kezétől lesz erős. Ez elmentmondásos, és nem is tud repülni. Azért ki lehet próbálni, mert néha igen jól jöhet. Amíg nem voltak az új lények addig játszhatónak találtam, de a biztosan 7/4 szimpatikusabbnak tűnik, ezért én inkább azt használom, mivel egy olyan pakli ellen, ami hamar kiszórja a kezét, az ellen teljesen használhatatlan, még ha nulláért jön, akkor is. *Taalru* sajnos az én olvasatomban nem tartozik a kemények közé, de a side-ba megpróbálható.

*tiltott könyv*. Két VP-ért és egy ÉP-ért keres, a többi nem érdekes, mert nincs öt varázspontnál többre szükségem. Amire sokan nem gondolnának, az a *hatom két itala*. Tökéletesen illik a pakliba, hiszen csont lesz rá, a lapot visszakapom, és reális esetben még kellőképpen sebzek is vele. Azt hiszem ennyi az erőforrás részleg. Ez több is, mint elég, ezért nem is kell mindből a három.

Az erőforrásokat meg is kell valamivel védeni, ezért most a counter részleget tárgyalnám. Lassan ez a rész is erős lesz a Chara-din uralma alatt. Először az új counter említeném meg, a *káosz igazi arcát*. Az esetek túlnyomó részében egy VP-ért és egy lapért megakadályoz egy varázslatot, de ha nincs szerencsénk, akkor két lapot kell dobni. Az új ellenvarázslatot, eléggé jónak tartom, nem lepődök meg, ha a legjobb sorába fogják majd sorolni, hiszen az 1 VP-s counterek mindig jók voltak. Jó volt régen, és még most is jó, valamint még sokáig jó lesz, *A hatalom szava*. Mivel minden varázslat egyre inkább a nulla felé redukálódik, így az evolúció során, ezért ez a counter egyre használhatóbbá válik. Mivel, amint azt mondtam, csökkennek a varázslatok költségei, ezért szintén használhatónak tartom, a *Tieikan enyészvarázst*. Fontos, hogy nem csak a varázslatokat countereli, hanem alternatívaképpen még semmizhet is. Ezt a részleget is kimerítettem, hiszen ha több counter használok, az rontja a húzást, azt pedig nem szeretném.

Nagyjából ebből állna össze a pakli. Ha ezek a lapok a megfelelő sorrendben jönnek fel, akkor nincs mitől félnem. Amit eddig írtam, az a véleményem szerinti optimális összeállítás. Ettől részben el lehet térni, de nagyon nem. Vannak lapok, amik helyettesíthetőek, vannak, amik még beférnek, de az alap. Lássuk azonban, hogy mik azok a lapok, amikkel még érdemes lehet játszani, és mik azok, amik nálam kispadosok.

Létsík mellett, ha játszom vele, jól jön a *bűbáj deck* ellen, valamint a sok asztalpusztítás után is visszajön a kívánt lény. Szintén elképzelhető lény az *Őrült Motrix*. Olcsó, jól védekezik, majd később jól üt. Nagyjából ezek azok az ervek, amik mellette szólnak, és ez elég is ahhoz, hogy felkerüljön a listára, de a bejutása attól függ, hogy kell-e még lény. *Taalru herceg* már egy kicsit más tészta. Ő más okokra vezethető vissza. A hatással, de mással nem célozható lények csoportja ellen készült, de inkább csak side-ba. Attól függően, hogy milyen paklikra számíthatok a versenyen, talán még alapból is használnám, de nem jellemző. Még mindig szóba jöhet az *Áruló Yathmog*, annak ellenére, hogy a párdúc jobb. A repülő, nagyot ütő lények mindig jók, ha tudok velük ölni, tehát ő is a kivégző részleg katonája lehet, ha nincs ott elég résztvevő. *Szöröspók ördémon* egy első ránézésre hagyjuk ki lap, de a side-ba tökéletes, hiszen ha ellopják a lényeimet, ő visszahozza, valamint megakadályozza, hogy a már lentlévőeket elcsábjítsák. Nem vélekednék ennyire egyértelműen a következő lényről, *Magnetórol*. Érdekes lap, meg lehet próbálni. Nekem még nem bizonyított a rátermettségét ebbe a pakliba, de lehet, hogy még megvillantja tudását. Mint alfajt választható furcsaságot, meg lehet próbálni a *Zöldfülű kalandozókat* is, bár szörnykomponens nem jár értük, de a fétis sebzésében részt vesznek, valamint az olcsóbbításban is. Én nem használom, bár ez szubjektív vélemény eredménye, hiszen, ha lent van már három, négy *thargodan* és egy fétis, akkor már lassan mind ingyen jön, ezért nem használok olyat, ami nem ad szörnykomponenst, mert elsődlegesen az kell. Most jön, a *Hívó kürt*. Ez egy gigantikus, bomba lap. Felhasználhatóságának, csak az igen kreatív elme látja határát. Mégis, azt kell mondjam, hogy én nem használom, de berakhatok másnak a helyére, mert jó. Más pakliba ajánlanám, ahol kevés a lények olcsóbbítá-



sa, ebben ott van követő. Ha van olyan lap, ami egy várázspont, egy szörnykomponens és egy életpont árán ötöt sebez ellenfelembé, vagy egy nem kívánt lényébe, akkor az használható ebbe a pakliba. Márpedig ilyen az *Energiakoncentráció*. Nagyobb erőt képviselő húzási lehetőségként megemlíteném az *Ősi rítust*. Lassacskán feledésbe merülő lap, ami X VP elköltése, és X lény passzivizálása után, X-et húzat. *Munkagép* mellett, és néhány fétissel, thargodannal, ezt sem lesz körülmenyes és komplikált kijátszani. Ezek jutottak eszembe, amiket így megemlítenék, mint játszható lapot. Azonban, még mielőtt, azt mondanám, hogy próbálgassátok, és helyettesítsétek azokat a lapokat, amelyekkel nem rendelkeztek, még megemlíteném azokat a lapokat, amelyek látszólag illenek a pakliba. Azért mondtam, hogy látszólag, mert vannak még Thargodának, amik korántsem használhatók, sőt. Az utolsó kategória jön.

A használhatatlan, de a neve miatt paklihoz kapcsolódó lap csoportja:

### Csak erős idegzetűeknek!

Az *Ében Thargodant* sajnos sosem tartottam jó lapnak, nem szerepelt az alap ötletben sem. Felejtős lap, lássuk a következőt: *Thargodan fenevad*. Már őt sem használnám, de ennek legfőképp a hátránya az oka. Nagyon dühítene, ha megnyerném a játékot, és búcsúzólul ellenfelem még lőne egy utolsó az arcomba, amikor is kénytelen lennék sírva fakadni. Van olyan koncepció, amibe a legjobb lap, sőt a tuti győztes lap, de az nem ez. A következő lap, sajnos már idejétmúlt, ez a *Baghar*. Manapság már nem használható egyik pakliban sem. Aki szintén zenész, az a *B'Waetan*. Drágának tartom, és túlzottan lutri. Nem ebbe a csapatba való. Sajnos a következő lap ismét egy idejétmúlt lény, ez a *Chara-din káoszlovagja*. Drágán jön, és ami előnye van, azt már megoldja a követőm. Hasonlóan a kiesők sorsára jut *Ygorot* is, mivel drága, és előnyét nem tudom élvezni ebben a pakliban. Szintén társuk a kiesésben *Mnebolath*, mivel ő is drága, és szűkségtelen. Nem tartom teljesen használhatatlannak *Haarkon szolgáját*, de mégsem használnám, mert már vannak új, jobb lények. *Ouitmlen* sajnos megöregedett. Drága, és nála is jobb a párdúc. Nem használnom, de a régi pakliban sem használtam volna. Egy kalap alatt elemeznék most két lapot. Az egyik a *Notermanthi*, a másik a *Notermanthi bébi*. Mind a két lap jó, de nem ebbe a pakliba. Nem az a célom, hogy minél több lényemet leszedjék, és nem generálom a gyűjtőmet sem, ezért nem is lesz ott sok lény, amiből ez a kettő erőre kapna, ezért ebből

a pakliból kihagyom őket. *Orkhan Thai* már akkor sem volt a tápok tájpa, amikor megjelent, bár akkor még lehetett mire használni. Most egy ilyen lényt akkor használnék, ha tíz helyett hatért jönne és repülne, ami igen nagy eltérés a mostani állapotához képest. Ismét egy drága lény jön, akit nem használnék ebben a deckben, ő pedig a *Tguarkhan*. Sajnos őt sem kímélte az idő vasfoga, amiért is már megkopott, és ezért kimarad. Ezek a lények szerepelnek a Thargodan alfajjal rendelkezők között, amiket eltévelyedett játékosok behibázhathatnak a paklijukba. Megjegyezném, ha nincs más, azért még ezek közül is lehet értelmeset találni. Java részük jó lap, amiket nem is dobok ki a gyűjteményemből, viszont nem ebbe a pakliba valók.

## HOGYAN JÁTSSZUNK A PAKLIVAL

A paklim nagy részt lényekből áll. Ezekből mindenképpen először a kisebbeket szeretném felhúzni. Ilyenek például: a *Magzat*, a *Tguarkhan kölyök*. Őket követi a *Planetáris őrdémon*, akinek hasznát veszem a lényeim megvédésében, hiszen ad mindenkinek két ÉP-t, valamint kettes büntetést is. Ezt tervezem az első két körben. Ezek után már szükség lesz ütőgépre, vagy sok kislény mellé egy *Baghar fétisre*. Itt jön szóba a *Mag-goth párdúc*, a *mélység démona* és a *Vermes thargodan*. Ha tudok gyorsan nyerni, akkor pár olcsó lény kell, mondjuk két, három *Magzat*, vagy *Tguarkhan kölyök*, vagy kettő ezekből, egy *Planetáris*, és egy *Baghar fétise*. Ha ezek megvannak, akkor már csak az ütőgépek egyike kell, mert akkor már a harmadik körben tudok nyerni. Ha ez a lehetőség nem áll fenn, akkor jönnek a lap erőforrások és a counterok, amik a lapot, és az időt biztosítják számomra. Valamit mindig be fogok húzni, a kérdés csak az, hogy az még időben lesz-e. Ezt eléggé felpörgeti, egy esetlegesen a második körtől használatos *Munkagép*, és persze a többi erőforrás. Arra figyelni kell, hogy nem érdemes azonnal mindent kipakol-



ni az asztra. Amíg nincs kellő védelem az irányításom alatt, például *Manibus*, addig nem lehet pattogni. Mivel a paklim közel egyharmada laphúzás, vagy keresés, ezért nagyon rosszul nem húzhatok. E felől biztosít a *Planetáris őrdémon*, a *Munkagép*, a *Tiltott könyv*, az *Üzlet egy mindentudóval*, az *Illúzió fétis* és a *Hatalom két itala*. Hiába beszélünk kombós pakliról, jelen esetben mivel van keresés, sok húzás, átléphetem a 45 lapos határt az alap pakli összeállításakor. Persze azért nem szabad nagyon túlszordulni. Az ölt lényeket sem érdemes lehozni addig, amíg nincsen hozzájuk védelem. Ez lehet counter, vagy a már említett *Manibus*. Mivel félek a ronda *Szent sólymoktól*, ezért legalább két *Félnék Yathmoggal* kell számolnom alapból. Őt igazából használatom szörnykompensns termelésre is, ha nincsen elég lényem, ami termelné, vagy már elfogyott. Sokkal többet nem tudok mondani, mert ezzel a paklival is leginkább játszani kell, ahhoz, hogy a játékos kiismerje, és jól tudja használni. Lássuk most, hogy mi ellen, és hogyan tudunk készülni.

## SIDE

Mivel a paklimba, most is csak négyféle counter fér bele, ezért meg kell találnom a negyediket, ami ismét a *Majd legközelebb*. Ezzel a paklival is

sebezhetek sokat egy körben, ezért olyan jó. Még mindig félek a szívatos tárgyaktól, mint például *Ősi béklyó*, ezért javaslom a *Karacs* használatát. Már említettem a varázsolgatós pakli ellenségét, a *Káoszmestert*. Komoly fejfájást okozhat, pláne, ha van mellé lény, aki megvédi. Azt sem szeretem, ha ellenfelem kénye-kedve szerint használja a gyűjtőjét, ezért használok a *Fekete lyukat*. Kell még a tartalékban megbúvó, bosszantó lények ellen a *Taalru herceg*. Leszedésként jól jöhet *Okulúpaj robbanó gömbje*. Váratlan helyzetek megoldásaképpen használható *Okulúpaj lovagja*.

Lényegében ennyi lenne, de biztos vagyok benne, hogy még tudok mit hozzátenni, és mint mindig, minden versenyre lehet is mit hozzá szobrászkodni, mert valaki mindig kitalál valami újat, amire készülni kell.

Remélem, tetszik az új bőrbő bűjtött etnikum! Én megszerettem, és a tesztelés alatt is játszottam egy párszor vele, ezért elmondhatom, hogy jó kis összeállítás. Zárnám most sorimat, és mint mindig, most is: mindenkinek kellemes játékot és sikeres versenyt kívánok!

Holman Gábor r. törm.

## A PAKLI:

**Szabálylap:** nem ajánlott

**Követő:** A torzak hercege

- 3 Mag-goth párdúc
- 3 Dúvad
- 3 Tguarkhan kölyök
- 3 Planetáris őrdémon
- 3 Magzat
- 2 A mélység démona
- 2 Manibus
- 2 Vérmes thargodan
- 2 Félnék Yathmog
- 3 Munkagép
- 3 Okulúpaj ajándéka
- 3 Baghar fétise
- 2 A tiltott könyv
- 2 Üzlet egy mindentudóval
- 2 A hatalom két itala
- 1 Illúzió fétis
- 3 A hatalom szava
- 3 A káosz igazi arca
- 2 Tleikan enyészvarázs

## A SIDE:

- 3 Káoszmester
- 2 Taalru herceg
- 2 Taalru
- 1 Manibus
- 1 Félnék Yathmog
- 3 Fekete lyuk
- 3 Majd legközelebb
- 3 Karacs
- 3 Okulúpaj robbanó gömbje
- 2 Okulúpaj lovagja
- 1 Üzlet egy mindentudóval
- 1 A tiltott könyv





# ABYSS Klub

MEGNYÍLT!!!

és kártya szaküzlet.

VÉTEL-ELADÁS!

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

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

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

**Segítségnyújtás és tanácsadás a HKK  
legjobbaitól!**

**Tágas, hangulatos, kényelmes  
klubhelyiség!**

**Budapest, VII.  
Cserhát u. 4.**

**H-Cs: 11-19**

**P: 11-20**

**SZ: 10-15**

**Tel. : 342-3870**

**[www.abyss-klub.hu](http://www.abyss-klub.hu)**

**[abyss-klub@freemail.hu](mailto:abyss-klub@freemail.hu)**



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

### Szabó Csaba győztes paklija:

Szabálylap:  
A fókusz meglelése

- 1 Elmeszonda
- 1 A szó hatalma
- 1 Lady Olivia éneke
- 1 Chosuga
- 3 Keyrasi démonlidérc
- 3 Pihenő
- 3 Fluxusfaló vyang
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Lélekrabló
- 3 Szílmill osztagparancsnok
- 3 Szílmill hordavezér
- 3 Mokku
- 3 Látomás
- 3 Manaszonda
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Szörnyesábitás
- 3 Narancshaj
- 3 Tonyók, a gazda

Kiegészítő pakli:

- 3 Tiltott mágia
- 3 Asylux átka
- 3 A lélek elorzása
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Diána kívánsága
- 2 Chosuga
- 2 Lady Olivia éneke
- 2 A hallucináció börtöne
- 3 Talbot szava
- 1 Elmeszonda

### Panyik Zoltán paklija:

Szabálylap: Specializáció  
követő: Elenios követője

- 2 Ősöreg vyang
- 3 Asylux átka
- 2 Ősi létezés
- 2 Eszenciavámpír
- 2 Azt mondtam, nem
- 3 Hendiala intrikája
- 1 Fezmin gépezete
- 3 Tudatfaló
- 2 A szirének éneke
- 3 A mágia elnyelése
- 3 Diána kívánsága
- 3 Tudatrombolás
- 3 Bűvös tavacska
- 2 Megszakítás
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Nekromanta trükk
- 2 A múlt titkre
- 3 Vadítás

### Sass Tamás paklija:

Szabálylap:  
A fókusz meglelése

- 3 Lefegyverzés
- 3 Isteni igazságtételt
- 3 Ellenvarázslat
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Leah hatalma
- 3 Mokku
- 3 A múlt titkre
- 3 Tudatrombolás
- 3 Látomás
- 3 Pihenő
- 2 Szárguldó idő
- 2 Energizáció
- 2 Lord Fezmin
- 2 Keyrasi démonlidérc
- 2 Élőholt mágus
- 2 A mágia elnyelése
- 2 Manasajtolás
- 1 Előnyös üzlet

### Baross Ferenc paklija:

Szabálylap: Ősi rúna  
követő: Kragoru familiárisa

- 3 Árnyéksárkány
- 3 A múlt titkre
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Tudatfaló
- 3 Diána kívánsága
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Fejvadász
- 3 Fegyverkovács
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Manaszonda
- 3 Ellenvarázslat
- 3 A mágia elnyelése
- 3 TVlagymir
- 3 Ragadozó
- 3 A Hadúr szava
- 2 A védelem parancsnoka

### Körös Gábor győztes paklija:

Követő:  
Antimágikus rakshallion

- 3 Kyorg tudás
- 3 Manasajtolás
- 3 Manaszonda
- 3 Szkritter nekromanta
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Númak királyfő
- 3 Izmos szkritter
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Leah hatalma
- 3 Szörnyesábitás
- 3 Keléses ragálymester
- 3 Tudatfaló
- 3 Energiaszellem
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Mokku

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét november 13-án rendeztük, a mostanában szokásosnál kevesebb, mindössze 25 amatőr és 28 profi versenyző részvételével. Nem lehetett használni azokat a VP-ért jövő lapokat, melyek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, melyek idézési költsége kettőnél kevesebb, sem a ?-et vagy X-et tartalmazó idézési költségű lapokat.

Sok érdekes koncepcióval indultak a játékosok, a legnépszerűbb talán *A fókusz meglelése*re alapozó volt, ilyenből többfélet is láthattunk, hordát, kontrolljellegűt, víziósat és szkritterekkel operálót is. Sokan alaptól *Pihenővel* játszottak, elsősorban az *Ősi rúnák* kivédésére (de mivel szinte minden paklihoz tartozott szabálylap és/vagy követő, ennek a lapnak igen gyakran jutott szerep). Emellett láthattunk a profiknál *Specializációra*, *Kyorg ősmágusra*, *Zarknod börtönére*, *Bűvös erdőre*, *Kragoru familiárisára* alapozó pakliakat, szkritter paklit, és természetesen *Ősi rúnás* kontrollokat *Gyógyító rakshallionnal* vagy anélkül.

A profik között nagy harcban végül Szabó Csaba győzedelmeskedett, a második Panyik Zoltán, a harmadik Sass Tamás, a negyedik pedig Baross Ferenc, az ötödik Dárday Gergely és a hatodik Szolcsánszky Balázs lett, akiknek szintén 12 pontjuk volt. Az amatőrök viadalát Körös Gábor nyerte, a második helyet Csernus Dávid szerezte meg, *Ősi rúnás*, *Gyógyító rakshallionos* kontrollal, a harmadikat Schröder Dávid *A fókusz meglelése* kontrollal, a negyediket pedig Eszes Ádám óriáspaklival.

Mindenkit várunk versenyekre 2005-ben is!

Makó Balázs



## PÁROS VERSENY – HÓDMEZŐVÁRÁSHELY

Köszöntök minden kedves olvasót, Jánvári Csaba vagyok. Hódmezővásárhelyen én szervezem a versenyeket, és az október 10-i páros versenyről írok most egy pár sort. Nálunk a versenyzés még gyerekcipőben jár, hisz eddig összesen négy versenyt rendeztünk, de máris egy vidéki rekordot jelenthetek be. Lehet, hogy ez pesti viszonylatban nem olyan magas szám, de vidéken abszolút rekord. Az október 10-én szervezett páros versenyen ugyanis 21 pár, azaz 42 elszánt harcos indult el.

Rengeteg koncepció jutott szerephez a versenyen. A legnépszerűbb a tárgyas pakli volt, de találkozhattunk vadászarokra épülővel, mentorsal, hordával, épülettel és persze kontrollal is. A legnépszerűbb lapok közül talán *Az erős erejét* emelném ki, ami kincset ért.

Végül is hatalmas küzdelemben így alakult a végeredmény:

Az első helyet a Bézi Balázs-Jánvári Csaba páros szerezte meg egy kontroll-mentor páros koncepcióval. A második helyen Czikkely Balázst és Szabó Mátét köszönthettük, ők vadászarokra épülő paklival játszottak. Harmadik a Mucsi Dénes-Kőrös Gábor pár lett, akik manafojtó tárgyas paklijukkal nem hagyták élni az embert. A negyedik helyre Vágó Ferenc és Varga Tóth Tamás futott

be. Ők is tárgyas paklival játszottak, de ők már a goblinokat is aktívan használták. A jövőben is szívesen várok mindenkit versenyeimre. Ezekon versenyeken többnyire 15 csomag+ultra(ák)+50 ritka biztos díj, de ez mindig növekszik. Ebből is lehet látni, hogy megéri eljönni, hiszen nemcsak sok díjat nyerhetsz, de kellemes hangulatban játszhatod kedvenc játékodat.

Üdvözlettel:  
Jánvári Csaba

### ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Jánvári Csabáék az első körben tudtak nyerni Czikkely Balázsék ellen. Csaba ugyanis egy varázspontért kitolvajszemelte Balázsék *A bajnok manifesztációja* lapját a pakliból.
- Ugyanezen párosításnál Czikkely Balázsék húzása mentor ellen: *5 Az erős ereje*, *2 A gyenge ereje*, *3 Gyászbeszéd*, *2 Ősi béklyó*, *1 Fekete lyuk*.
- A Paksi-Fülöp páros *Kataklimával* 6 lapot szedett le.
- Mucsi Déneséknél az esetek 80 %-ában lent volt a 2. körben *3-4 Orzag managömbje*.

## HKK versenynaptár

*A Beholder Kft. versenyei 2005-ben*

Január 22. szombat: Hagyományos verseny

Február 19. szombat: Istenek háborúja

Március 19. szombat: Tiltott mágia

Április 23. szombat: Páros verseny

Május 28. vagy június 4. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

Június 25. szombat: Isteni szövetség

Július 23. szombat: Hagyományos verseny

Augusztus 26-28. péntek-vasárnap: IX. HKK Nemzeti Bajnokság

Szeptember 17. szombat: TF ŐV ellen

Október 22. szombat: Tiltott mágia

November 26. vagy december 3. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

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



# Dungeon

Kártya- és szerepjáték szaküzlet

**Megnyitottuk  
új üzletünket  
Balassagyarmaton!**

**KKK kiegészítők,  
kockák, tartódobozok,  
védőtáblák, mappák,  
könyvek és egyéb kellékek!**

**Balassagyarmat,  
Rákóczi út 28.  
(az Ipoly áruházal  
szemben a Vasudvarban)**

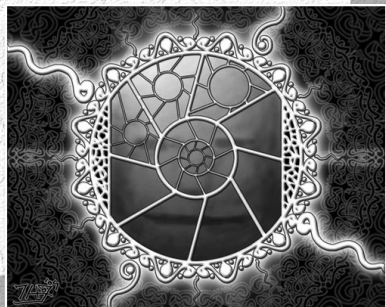
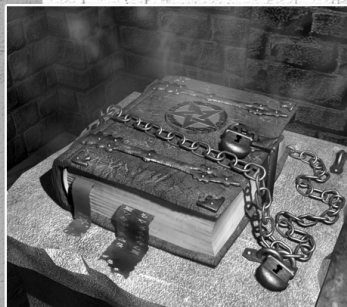
**H-P: 9-től 17-ig,**

**Szo: 9-től 12-ig**

**Tel.: (06-35) 301-035**

**e-mail: kbolt@enternet.hu**

**Havonta rendszeres versenyek!**  
**(Először január 15-én)**





# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2005. január 19.



Októberi feladványunkra sok jó megfejtés érkezett, de bizonyára voltak olyanok, akiknek nehézséget okozott. Számukra álljon itt a helyes megoldás:

1. Ha az ellenfél bármikor lőne az *Ósi praktikával*, a *Hadcisellel* meg tudom akadályozni, mivel mindig lesz rá 4 VP-m. Kijátszom a *Zálogot*. (-1 = 4 SZK)
2. Lejön a *Felcser*, majd lemásolom a *Tükördémonnal*. (-3 -4 = 11)
3. *Manasajtólok* varázspontot. (-6 +12 = 17 VP, -4 = -3 ÉP)
4. A két *Felcserrel* meggyógyítom magam. (+6 - 2 ÉP)
5. A *hármás mágikus ereje* húzat három lapot az ellennel, majd ugyanezt megismétlem. (-3 -3 = 11 VP)
6. Lejön az *Esszenciavámpír*, és sikeres kijátszása után sebezhetet az ellenbe, aki ettől meghal. Győztem! Bónuszként még előtte leelőztem a *Záloggal* a *Nagy Limbót*. (-5 = 6 VP)

A feladvány igazán nem volt nehéz, ha valaki rájött arra a trükkre, hogy az ellenfelet kell húzatni, és akkor az *Esszenciavámpír* kijátszásakor már nyerünk is.

### Szerencsés nyerteseink:

Nagy Martin Hasznosról, Goda Bence Balassagyarmatról és Hadászi Gábor Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Múltidéző. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** A feladványt Makó Balázs készítette. Barátoddal egy kis fogadást kötöttetek. Ki tud többet sebezni az alábbi állásból? Neked 5 életpontod és 18 varázspontod, az ellenfelednek 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykompo-

nense. A te körödben vagy-tok, most kezdődik a fő fázisod. Lássuk te milyen módon, és mennyit tudsz sebezni!

**Beküldési határidő:  
2005. január 19.**

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

**Beholder Kft.,  
1680 Budapest Pf. 134**

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

### SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új) (-)

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Ragadozó (új) (T)
- Vészkijárat (D)
- Mag-goth párdúc (C)
- Ösztön (S)
- Fehér manó (L)
- Orgling haszonállat (C)
- Tükörsólyom (S)
- Varázsmező (F)
- Lélekörző (S)

### PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Bűvös tavacska (F)
- Legendás sárkány (E)

### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- 2 db Ólészet (L)
- Dj'arekh tárcsa (C)
- A tiltott könyv (C)
- Kővarangy (F)

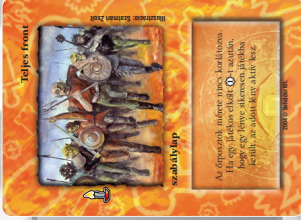






# A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 18 VP, 0 SZK

## Szabálylapod



## Paklid felülről sorrendben



## Kézben levő lapjaid

## VERSENYHELYSZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.

BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.

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

GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakújság, Arany János u. 13.

HÓDMEZOVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódó u. 77.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Színvápark 2. emeletén

MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a Kálvín tértől 3 percre.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.

PECS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt

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.

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

SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.

SZOB – Vasúttállomás kultúrthelyisége

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

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt, Kinizsi Úzietház, Kossuth L. u.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

### FIGYELEM!

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

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

### Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal. A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispettől.

Áchim András utcánál vagy a Humyadi térnél kell leszállni.

# ÚJ VERSENYEK

## DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Lehet használni már a Káoszatlan lapjait is. Tiltottak az ultraritka lapok.

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

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** december 18., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Káoszatlanból.

**Nevezési díj:** 3000 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik, ultraritka lap.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** december 19., 10 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka lap.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** december 19., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Erdőkertesi Faluház.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Profik nem indulhatnak a versenyen.

**Nevezési díj:** 450 Ft (lányoknak ingyenes).

**Díjak:** Káoszatlan paklik, ultraritka és Mikulás csomagok.

**Érdeklődni lehet:** Tóth Benedek, totben@msn.com, 30-276-1786.

### A MÁGIA MÉTÓSÁGA

**Időpont:** december 19., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes, Deákpince.

**Szabályok:** A mágia méltósága.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

### CSÖK VÁROSA

**Időpont:** január 8., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Csök Városa. Tiltott lap a szokásosak mellett a Gyógyító rakshallion is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik, ultraritka lap.

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

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** január 8., 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Páros verseny. A paklik max. kétszínűek lehetnek (ld. Isteni Szövetség), de a párok használhatnak különböző színeket.

**Nevezési díj:** 3400 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni, ezért célszerű előre nevezni telefonon.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** január 8., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik, ultraritka lap.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 8., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka lap. Az első 8 helyezett kap díjat.

**Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián, 321-1313.

A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod. Ajánlott előre nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

### A HŐSÖK EMLÉKE

**Időpont:** január 8., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Tiltott minden szabálylap, követ és ultraritka. Érvényesül a Korlátozás, Felkészülés, Az átalakulás kora szabálylapok és A kalandozók védőszentje követ hatása. (A kezdőlapok számát nem befolyásolja.) Egy játékos, egy körben max. három lapot játszhat ki. A paklikban a lények csak kalandozók lehetnek.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Hlbocsányi János, hlbocsanyi@freemail.hu, 06-30-403-6491.

### LEGÚJABB NEMZÉKÉK

**Időpont:** január 8., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Csak az Ébredés, a Múltidéző és a Káoszatlan lapjait lehet használni.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és 10000 Ft.

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

Ajánlott előre nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** január 15., 11 óra.

**Helyszín:** Balassagyarmat.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka lap. Az első 8 helyezett kap díjat.

**Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián, 321-1313, Balassagyarmat, Rákóczi út 28., 35-301-035

A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod. Ajánlott előre nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** január 15., 10 óra (nevezés 9-től)



**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Válassz ki egy lény altípust, minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, abyssklub@freemail.hu, 20-432-9145.

Ajánlott e!re nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** január 29., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Balassagyarmat.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:** Káoszkatlan és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Demus Istvánné, 35-312-393.

### EGYSZÍN VERSENY

**Időpont:** január 29., 10.30, nevezés 9.30-tól.

**Helyszín:** Szob.

**Szabályok:** Egyszín verseny. Tiltottak a szabálylapok és az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 500 Ft. Csak amatőrök nevezhetnek. Célszerű e!re nevezni.

**Díjak:** Káoszkatlan pakli és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Holman Gábor, ho-fi@fix.hu, 70-294-1488.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** január 29., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Csak az Ébredés, a Múltidéző és a Káoszkatlan lapjait lehet használni.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, abyssklub@freemail.hu, 20-432-9145.

Ajánlott e!re nevezni, hogy a helyed biztos legyen!

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

### A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

**Időpont:** január 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft,

IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Pf. 134, beholder@holder.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 bemutatott versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

#### • MEGEMELT DÍJAZÁS!

- 42000 Ft pénzdíj a profiknál!
- Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!
- 3 gyűjtődoboz Káoszkatlan!

## SZABÁLYOK

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

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

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

**FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:** A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is. **HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

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

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

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítéssel: 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 mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Is-teni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nrgiával 50 ÉP-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 szímlil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

**HATALOM KORLÁTOZÁSA:** Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Invázios, 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 szímlil is.

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

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

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2005. JANUÁR 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megtudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

### 2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

**Karácsonyi akciónként látogasd meg weboldalunkat, vagy keresd telefonos ügyfélszolgálatunkat!**

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

## Gyűjtsd a pontokat!

Minden megvásárolt termékért (könyv, kártya), 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 vásárolhatsz 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!

### Kártya neve

Pont-  
érték

Ára  
pontban

Bolti  
ár

#### HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Vároosa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

#### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Éjfatty seregek	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

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

<b>BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Vérvén	15	100	690	690
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A szűzítés hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450

<b>RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
A király kalóza II.	10	50	990	500
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstszőlőm Karma	17	170	1620	1450

<b>TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA</b>				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

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

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

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

<b>EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késesű emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérat vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jósolat	10	50	990	500

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

<b>IAN WATSON KÖNYVE</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450

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

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

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

<b>JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200



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

#### A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

Fényvek 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

Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

#### DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850

#### CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

#### A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táitos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	12		2850	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

#### KALÁNDOR KIADÓ

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

#### RPG.HU KIADÓ

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

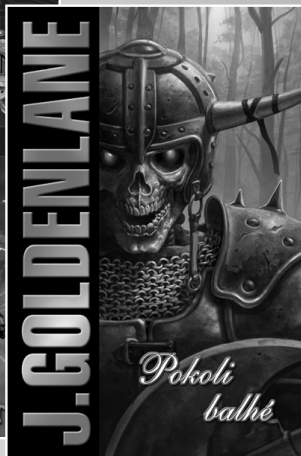
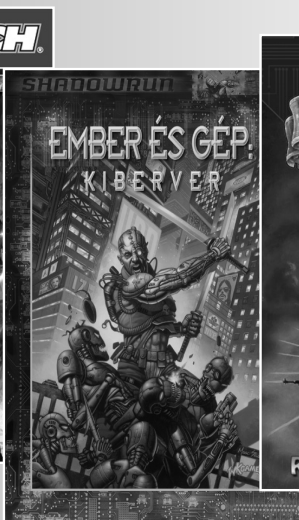
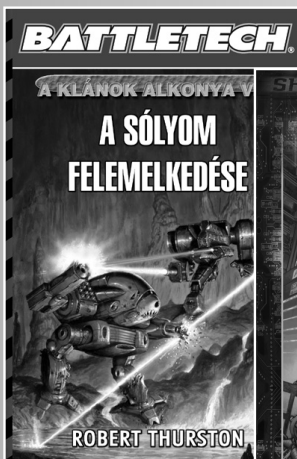
#### A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokaliptiszis (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
Richard E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Őzvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulosi: Rabláncan (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petruha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin – Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Őnfejű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Széljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álmogómbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Számúžött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1600
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
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csóndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prendergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenan: Liliom és vér	6		1600	1440
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpion	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	10		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventru (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Gyűrűk Ura				
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000
7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000



## KLÁNOK CSARNOKA

# A HALHATATLANOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

## IRÁNY A 80-AS KLÁN RANG! – 1. RÉSZ

A semmiből a fordulónkénti +80 TVP-ig, avagy kézzel-fogható segítségek és információk, amelyek téged is elvezetnek a halhatatlansághoz – most ingyenesen, csak itt, az Alanori Krónika hasábjain!

Cikkünkben bemutatjuk a halhatatlanok klánjának szinte összes eddig ismert küldetését, megoldási tippekkel ellátva. Eme érdekes információhalmaz azonban jelentősen ronthatja a felfedezéssel járó örömeidet, ezért amennyiben te is a halhatatlanok klánjának tagja vagy, csak saját felelősségedre olvasd el az alábbi információkat!

Mint az köztudott, a 80-as rang elérésekor új bónuszot kapnak a klánok. Ezúttal a halhatatlanok klánjának küldetéseit kísérjük figyelemmel, az elejétől egészen a 80-as rangig! Megjegyzendő, hogy van egy köztes állomás is: amikor elérjük a 20-as klánrangot, szintén kapunk egy új képességet: ettől kezdve nem veszünk méretet, ha szörnyekkel folytatott csatában elájulunk. Mivel az ilyen sajnálatos balesetek előbb-utóbb elkerülhetetlenek, rendkívül sok méretet, és ezáltal képességpontot spórolhatunk eme képességgel. Természetesen az új képesség mellett folyamatosan él a régi, azaz minden klánrang +1 TVP-t jelent fordulónként.

A halhatatlanok klánjához legelőször a 2. szinten lehet csatlakozni, további feltétel, hogy méreted legalább 65-ös legyen. Ha viszont ezen elvárásoknak eleget teszel, a BE 10 1 paranccsal már csatlakoztál is a klánhoz! Kezdetben egyetlen képességünk van, minden fordulóban annyival több TVP-t kapunk, ahányas a klánrangunk.

1. feladat: Támogasd a klánt 100 arannyal. Igazából semmi különös nem lehet hozzátenni a dologhoz, kell, hogy legyen legalább 100 aranyunk, és kész. Alacsony szinten ez még sok lehet, ekkor adjunk el drágaköveket

(ékszerészet szakértelem megtanulása javasolt), adjunk el minden felesleges tárgyat. Ha nagyon nincs pénz, nem kell erőltetni, előbb-utóbb lesz! Jó megoldás még az aréna látogatása, ott is sok pénzt lehet keresni.

2. feladat: Érj el 300-as hírnevet. Tipikusan az a feladat, amire nem szabad sok erőforrást elkölteni. A hírnév előbb-utóbb jön magától, kár emiatt tonnaszámba portyázni vagy szellemidézni. Érdemes viszont fordulónként legalább egyszer elmenni portyázni, hiszen az nem kerül TVP-be. Táborozásra pedig állítsunk be minden lehetséges portyázási módot, hogy sokan jöjjenek be hozzánk. Elsődlegesen a barátságos beszélgetést használjuk. Játsszunk tehát tovább, normális módon, és amikor a hírnevünk elérte a 300-at, mehetünk leadni a feladatot.

3. feladat: Hajtsd végre az 1. klánkalandot (20 TVP-t igényel). Ez olyan, mint minden más kaland, csak ehhez nem a K, hanem a KK 1 parancsot kell kiadni. Tulajdonságainkat teszik próbára, sorrendben 7-es ügyesség próba, 8-as erő próba, 9-es gyorsaság próba és végül 10-es egészség próba. Ha sikerült teljesíteni, mehetünk a klánhoz jelenteni.

4. feladat: Hozz 8 nordkristályt. Ez a tárgy a jégmedúzánál található, mégse kezdjétek el emiatt vadászgatni! A legegyszerűbb, a más galetkikkel való cserebe-re. Biztos találtok sok olyan galetkit, aki nem a halhatatlan klán tagja, ezért neki nem kell annyi nordkristály, és hajlandó nektek adni, amit ő talál. Persze ha nem tartjátok a kapcsolatot másokkal, akkor marad a nyomkeresés szakértelem megtanulása, és a jégmedúzára való vadászat. Mielőtt azonban ennek nekiállnátok, csináljátok végig az Ősök Csarnokát, hiszen ott is találkozhattok jégmedúzával!



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### Jégmedúza (#22) adatai:

Méret: 20-24	Gyorsaság: 6
Egészség: 3	Mágia: 2
Iq: 2	
Ügyesség: 3	Jéglehetet: 6
1-es méretű, 2-es szintű bal csáp	Immunitás mérges gázra: 3
Bfű: 1	
Hidegimmunitás: 18	
Rezisztencia: 10	

5. feladat: Győzz le egy legalább 400-as hírnevű galetkít. Mi sem egyszerűbb ennél! Ilyen galetkiből nagyon sok van, csak egyet kell találnunk, aki kihív minket, és beállítja a harci programját úgy, hogy ellenünk ne a legerősebb támadását használja (pl. egy lehelő galetki beállítja, hogy ellenünk végtagjaival harcoljon). Mi elfogadjuk a kihívást, legyőzzük és készen is vagyunk. Kevésbé szervező típusúaknak persze nem marad más, mint a sok harci portya, és a reménykedés, hogy egyszer csak sikerül legyőzni valakit, aki elég hírneves...

6. feladat: Hajtsd végre a 2. klánkalandot (20 TVP-t igényel). Először is kötéltre lesz szükségünk, amit a boltban vásárolhatunk. Végül egy 4-es küszöbű nyomkeresés próba sikeres teljesítése után egy árnyéklényt (#112) kell legyőznünk, és teljesítettük is a feladatot! Az árnyéklény gonosz egy jószág, végtagján kronoérítéssel, hogy minél több bosszúságot okozzon nekünk. Varázslatokkal méreg és hideg alapú támadásokkal szemben jól védett, egyébként nem nagy ügy legyőzni.

### Árnyéklény (#112) adatai:

Méret: 30	Ügyesség: 6
Iq: 6	Gyorsaság: 12
Mágia: 6	6-os méretű, 10-es szintű jobb mancs, 12-es kronoérítés
Bfű: 3	Jégimmunitás: 20
Méregimmunitás: 20	Rezisztencia: 25

7. feladat: Készítsd el a hatalom kék italát. Ameddig nem volt ismert eme ital receptje, bizony nem volt túl könnyű elkészíteni! Szerencsére most már minden adott hozzá, hogy egy egyszerű, könnyen teljesíthető feladattal legyen dolgunk. Szerezzük be a megfelelő füveket és az üvegcsét, legyen legalább 5-ös szintű a varázsitalfőzés szakértelmünk, majd adjuk ki a H 14 29 30 31 parancsot az ital elkészítéséhez!

8. feladat: Érd el 15-ös erőt. Itt három féle dolgot tehetünk, melyekből az egyik garantált KNO kidobás. Figyeljünk hát oda, melyiket alkalmazzuk! Az első lehetőség, hogy összecserélünk/vásárolunk/találunk pár olyan varázstárgyat, ami az erő tulajdonságot növeli. Ezeket felvesszük, és voilá, készen is vagyunk. A második lehetőség, hogy a hatalom kék italának segítségével érjük el egy fordulóra a kívánt erőt, csak akkor ne felejtjük el még abban a fordulóban le is adni a küldetést. A harmadik, végzetes megoldás pedig, ha KNO-t költünk erő tulajdonságunk növelésére. Semmiképpen ne tegyünk ilyet, még akkor sem, ha netán végtagokkal küzdünk, és jól jön a magas erő. Fontosabb helyre is költhetjük azt a drága KNO-t, az erő tulajdonság, ami tárgyakkal is növelhető, nem ez a hely.

9. feladat: Semmisíts meg 5 renegát mágustanoncot. Mivel ez a torzszülött megtalálható a 3. lakósinten, itt is érvényes az, hogy előbb csináljuk végig a csarnokot, és csak utána vadásszuk, hiszen a csarnokban lehet, hogy megtaláljuk keresésünk tárgyát, akkor meg minek vadásznánk feleslegesen, nemde? Még célszerűbb a feladatot már a 2. szinten elkezdni, ott ugyanis van két olyan épületeres kaland is, melynek során renegát mágustanoncra bukkanunk. Ezekbe a kalandokba csak akkor kezdjünk bele, ha már aktív eme klánfeladatunk!

### Renegát mágustanonc (#47) adatai:

Méret: 40-46	Erő: 1
Egészség: 3	Iq: 7
Gyorsaság: 6	Ügyesség: 6
Mágia: 8	
2-es méretű, 5-ös szintű jobb csáp	
2-es méretű, 5-ös szintű bal mancs	
Elektromos immunitás: 2	Kontaktméreg immunitás: 4
Rezisztencia: 3	Tűzimmunitás: 10
Vastag bőr: 1	
Agyroppantás: 6	Energiatúske: 5
Jégcsóva: 5	Tűzfal: 6

10. feladat: Arass pszionikus győzelmet. Na fúj, ez elég gusztustalan egy feladat! Annak idején még elfogadott tény volt, hogy ezt a feladatot nem szabad teljesíteni, mivel a pszi felvétele csakis hátránnyal jár. Azóta kiderült, hogy a magasabb szinteken bizony szükség lesz a pszire, tehát nem árt megtanulni. Ráadásul klánunk is fogja még kérni tőlünk a pszit egy későbbi küldetés so-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

rán. Mégis azt ajánlom, hogy egyelőre hanyagoljuk ezt a feladatot, haladjunk a másik két ágon, és majd csak később, ha lesz rá szabad kapacitásunk, akkor kezdünk bele a pszionika megtanulásába! Ha már ismerjük a pszit, onnantól nem nehéz a dolgunk, keressünk egy másik galetkit, aki kihív minket valami béna beállítással, hogy könnyen legyőzhető legyen, és látogassuk meg... vagy persze az sem rossz, ha egy pszi kaland során legyőzünk egy pszi szörnyet.

11. feladat: Támogasd a klánt 200 arannyal. Ilyen feladattal már találkoztunk, akkor 100 aranyat kértek, most 200-at, minden ott adott tanács itt is érvényes, bár mostanra már talán jobban el vagyunk eresztve arannyal ahhoz, hogy ne legyen nehéz dolgunk.

12. feladat: Érd el legalább 20 galetki győzelmet: Ez az a feladat, amire érdemesebb már előre felkészülni, hogy mire megkapjuk, már csak le kelljen adni. Azaz már jó előre, minden fordulónkban menjünk el egyszer harci portyára. (Tudjátok, az első portya még nem kerül TVP-be!) A legjobb itt is, ha valaki olyan hív ki minket, akiztán könnyen le is tudunk győzni. Ne aggódjunk, erre bárkit rá lehet venni, hiszen nem kerül neki semmibe, még jót is tesz mindenkinek egy kis edzés (fejlődnek a harci szakértelmei).

13. feladat: Hajtsd végre a 3. klánkalandot (35 TVP-t igényel). A kaland lényege, hogy mind az öt őselemtől sebződünk egyenként 14 életpontot, valamint megküzdünk egy göthös yetivel is. Az egész egy 14 életpontos tűzsebzéssel kezdődik, utána jön a 14 hidegsebződés... Általános érvényű, hogy ha rendelkezünk az adott immunitással, akkor az csökkenti a kalandban kapott sebzést. Ez persze nem olyan lényeges, mivel a kaland közben lehet gyógyítani is, érdemes is megtenni. A hidegsebződés után jön tehát a göthös yeti, amit le kell győzni. A szörny lentebb ismertetett adataiból mindenki látja, hogy ez nem túl nehéz, kivéve, ha jeget lehelünk, de azért akkor sem olyan vészes a dolog. Ha legyőztük (megint gyógyíthatunk), jön a 14 sav, villám és mérges gáz sebződés, majd készen is vagyunk, lehet minket ünnepelni! Nem elég, hogy megvan a klánküldetés, még egy képességpontot és 3 hősieség pontot is kapunk!

### Göthös yeti (#110) adatai:

Méret: 35-39	Egészség: 10
Erő: 10	Iq: 2
Gyorsaság: 5	
Ügesség: 6	
4-es méretű, 9-es szintű jobb karom, 6-os roncsolás	
Bűz: 2	Jéglehető: 8
Jégimmunitás: 15	

14. feladat: Végezz 5 kronorémmel. Ez a szörny a 4. szinten él, ugyanazok a módszerek követendők, mint minden más győzz le xy lényt küldetésnél.

### Kronorém (#81) adatai:

Méret: 52-59	Erő: 6
Egészség: 4	Iq: 4
Gyorsaság: 10	
Ügesség: 6	
3-as méretű, 8-as szintű jobb csáp, 14-es kronoérintés	
3-as méretű, 8-as szintű bal csáp, 14-es kronoérintés	
Elektromos immunitás: 10	Méregimmunitás: 10
Immunitás mérges gázra: 4	Rezisztencia: 10
Tűzimmunitás: 4	Vastag bőr: 6

15. feladat: Hozz egy őskövet. Csúnya dolog a klántól ilyet kérni, de azért nem kell elkeseredni, adjuk le bátran azt az őskövet, méghozzá minél előbb. Idővel, ha haladni akarunk a klánban, úgyis meg kell ezt tennünk, akkor meg célszerű minél előbb, hogy hamarabb élvezhessük a +1 TVP nyújtotta előnyöket, és hamarabb váljanak elérhetővé számunkra a további küldetések. Ha kísértésbe esnénk egy esetleges császári dekrétum elhasználására (ezzel az egyedi tárggyal egy tetszőleges klánküldetés pipálhatunk ki), gyorsan felejtsük el, mivel lesznek még sokkal nehezebb feladatok is, melyre elhasználhatjuk (pl.: hozz két, majd három őskövet).

16. feladat: Szívósság szakértelmed legyen minimum 8. Hát itt sajnos nincs mese, képességpontokat áldozva kell megnövelnünk szívósságunkat. Ha már viszont 8-ra úgyis fel kell vinni, érdemes mindjárt inkább 10-ig tornáztatni, hogy valami hasznát is lássuk (de persze szigorúan csak akkor, ha van rá példa, hogy a 4 körös csata nem elég egy ellenfél legyőzésére. Ha amúgy is mindenkit legyőzünk 4 kör alatt, akkor semmi esetre se áldoz-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

zunk egyelőre további képességpontokat erre a szakértelmeirel).

17. feladat: Eressz szabadon egy szolgát a SZE parancssal. Ehhez először is kell, hogy legyen egy szolgánk. Növeljük fel a vezetőkészség szakértelmet a kellő szintre, és amikor találunk véletlenszerű kalandot, ahol szolgát találhatunk, csináljuk meg. Ha megvan a szolgál, SZE parancs és kész is.

18. feladat: Hajtsd végre a 4. klánkalandot (30 TVP-t igényel). Egy 7-es iq próba és egy 4-es álcázás próba után szörnyetegek támadnak ránk, egy renegát mágustanonc (#47), egy zombi (#29) és 2 kisebb agyszívó (#37). Szerencsére egyik szörny sem arról ismert, hogy olyan iszonyú sokat sebezne belénk, de azért nem árt odafigyelni. Főleg, mivel nem nagyon hibázhatunk, körönként egy szörnyet el kell tennünk láb alól! Ha esetleg még nem teljesítettük az öl meg 5 renegát mágustanoncot, akkor most itt a lehetőség! Ha végeztünk velük, jön a főszörny, egy káoszmágus. Ő már kicsit keményebb falat, nem árt az egész kalandra jól felkészülni, és lehetőleg minél több életpontra gyógyítani magunkat! A siker mellett még +1 képességpontot és +1 hősiesség pontot is kapunk! (TIPP: Amennyiben még nincs meg az 5 renegát mágustanonc, akkor ha a káoszmágusra BA parancsot adunk ki, a következő körben újból nekifuthatunk a kalandnak, újabb mágustanoncot megölve!)

### Zombi (#29) adatai:

Méret: 24-34  
 Erő: 6 Gyorsaság: 3  
 3-as méretű, 6-os szintű jobb karom  
 Bűzimmunitás Elektromos immunitás: 11  
 Hidegimmunitás: 11 Kontaktméreg immunitás: 8  
 Immunitás mérges gázra: 11

### Kisebb agyszívó (#37) adatai:

Méret: 24-27  
 Gyorsaság: 7 Iq: 15  
 Mágia: 6 Ügység: 4  
 5-ös méretű, 10-es szintű bal csáp, 6-os manaszívás  
 5-ös méretű, 10-es szintű jobb csáp, 6-os manaszívás  
 Egokinzás: 6 Ellenállás megtörése: 6  
 Gránitbőr: 4

### Káoszmágus (#91) adatai:

Méret: 60-65  
 Egészség: 5 Erő: 1  
 Gyorsaság: 10 Iq: 12  
 Mágia: 11 Ügység: 8  
 1-es méretű, 3-as szintű jobb mancs  
 Elektromos immunitás: 15 Savimmunitás: 15  
 Tűzimmunitás: 15 Vastag bőr: 4  
 Energiafolyam: 11 Halál csókja: 10  
 Tűzgyógy: 11

A renegát mágustanonc (#47) adatait lásd fentebb, a 9. feladat ismertetésénél!

19. feladat: Hozz 5 elfu mohát (#33). Ez a növény csak a 4. szinten, vagy afelett található meg, ott viszont a többi gyógynövényhez hasonlóan található meg belőle. Ha még nem lenne meg az 5 darab, amikor a küldetést megkaptuk, gyorsan cseréljünk valakivel füveket, vagy csak kérjünk meg valakit, adjon kölcsön nekünk párat. Előbb-utóbb biztosan találunk mi is, akkor majd visszaadhatjuk.

20. feladat: Költözz fel a következő szintre. Ehhez nem lehet sok mindent hozzáfűzni, a játék velejárója, hogy egyre feljebb költözünk, amikor ezt legközelebb tesszük meg, sikerült is a klánfeladat. Egy dolgot tehetünk, hogy úgy időzítjük a felköltözést, hogy amikor a klánban megkapjuk ezt a küldetést, kb. akkor, vagy kicsit később legyen aktuális számunkra amúgy is egy felköltözés...

21. feladat: Érd el 800-as hírnevet! Minden, a 2. feladatnál ismertetett dolog ezúttal is érvényes, ne csináljunk semmit, előbb-utóbb magától is meglesz a kellő hírnév!

22. feladat: Hozz 20 ekinda haját. Az 5. szinten őshonos kék ekindát legyőzve tudunk hozzájutni ekinda hajakhoz. Egyebekben a nordkristályos küldetésnél ismertetett tényállás áll fent itt is, azaz inkább cseréljünk, használjuk a VG parancsot, és csak legvégső esetben vadásszuk a kék ekindát! (TIPP: Az 5. szint 7-es sorszámú épületes kalandja egy kék ekinda megölésével kezdődik. Ha BA parancsot adunk ki a kaland második lényére, az orgling disznóra, akkor minden fordulóban próbálkozhatunk egyszer a kalanddal, és mindig biztosan megölhetünk egy kék ekindát a kaland elején!)



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### Kék ekinda (#95) adatai:

Méret: 71	Erő: 8
Egészség: 9	Iq: 10
Gyorsaság: 12	Ügesség: 10
Mágia: 10	5-ös méretű, 15-ös szintű bal csáp, 7-es tárgyörés
5-ös méretű, 15-ös szintű jobb csáp, 8-as roncsolás	Bűz: 4
Immunitás mérges gázra: 6	Elektromos immunitás: 6
Tűzimmunitás: 6	Savimmunitás: 6
	Vastag bőr: 4

23. feladat: Győzz le 5 lidérclángot. Ez a szörnyike is az 5. szinten él, volt már elég ilyen vadászós feladat, többet nem is írok ezekről részletesen... A lényeg, hogy előbb menjünk végig az adott szint csarnokán, keressünk valami kalandot, ahol ilyen szörnyet találhatunk, és alkalmazzuk a fenti ekindás tippet, és csak legvégső esetben vadászunk. Persze amikor a játék későbbi szakaszában már elég magasra növeltük a nyomkeresés szakértelmünket, akkor egyszerűbb és gyorsabb megoldás a vadászat. A lidérclánggal kapcsolatban annyira kell odafigyelni, hogy végtagokkal nagyon nehéz eltalálni őt, ezért ha csak nincs magas támadásunk, inkább próbáljuk lelehelni, vagy levárácsolni (figyelve persze az immunitásaira és rezisztenciájára).

### Lidércláng (#85) adatai:

Méret: 12-14	Gyorsaság: 15
Egészség: 3	Ügesség: 25
Iq: 20	Jégelehet: 9
Bűzimmunitás	Hidegimmunitás: 7
Elektromos lehelet: 13	Immunitás mérges gázra: 7
Elektromos immunitás: 7	Savimmunitás: 7
Méregimmunitás: 35	
Rezisztencia: 20	
Tűzimmunitás: 7	

24. feladat: Hajtsd végre a 5. klánkalandot (35 TVP-t igényel). A 3. klánkalandhoz nagyban hasonló módon először 15-öt sebződünk mérges gáztól, majd sziklák potyognak ránk sorban 8, 12 majd 17 életpontot sebezve. Ezek után egy kótroll fattyal kell megküzdenünk, majd legyőzése után teljesíteni a 9-es csapadéslelés próbát és meg is vagyunk. A sikeres kalandért járó mindössze egyetlen hősiesség ponttal annyira nem lehetünk elégedettek, viszont ezúttal egy egyedi varázstárgyat, a Hatalom rubinját (#148) is megkapunk. Ez az ékszerként KF-elhető tárgy

hárommal növeli meg méretünket, valamint kettőt ad vezetőkészség szakértelmünkhöz!

### Kótroll fatty (#113) adatai:

Méret: 50	Erő: 20
Egészség: 18	Iq: 4
Gyorsaság: 10	Ügesség: 6
8-as méretű, 14-es szintű jobb mancs, 8-as roncsolás	Bűz: 6
Méregimmunitás: 10	Regeneráció: 8
Vastag bőr: 6	

25. feladat: Érd el legalább 40 galetki győzelmet. Mindenben követendőek az előző hasonló feladatnál leírtak, azaz kezdjük el már jó előre, a feladat megkapása előtt gyűjtögetni a győzelmeket, hogy most már csak le kelljen adnunk!

26. feladat: Érd el rekordot a szinteden valamilyen szakértelemről vagy tulajdonságból. Na ez elég gusztustalan dolog. Régebben még nem volt túl nehéz, hiszen sokkal alacsonyabbak voltak a rekordok. Manapság viszont, amikor már mindenki igyekszik klánja kérésének eleget tenni, és a rekordok megdöntése érdekében egyre magasabbra viszik tulajdonságaikat, ugyancsak nehéz lett a dolgunk. Szerencsére van segítség! A [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) honlapon az Ősök Városa menüpont alatt van egy remek kis statisztika. Itt beállíthatjuk, hogy melyik szinten vagyunk kíváncsiak az aktuális ALAP-tulajdonságokra, vagy ALAP-szakértelmekre. A kilistázott adatoknál külön megjelenik, hogy mekkora az aktuális örökös rekord ezen a szinten az adott képességből. Nézegezzük meg őket, és válasszunk ki egy megfelelően alacsony, vagy legalábbis nem túl magas értéket, amit még mi is elérhetünk, aztán hajrá, költsünk el sok KNO-t, és döntsük meg a rekordot! (TIPP: Érdemes olyat választani, ami azért hasznos is számunkra, hogy valami értelmes képességre költsük a KNO-t).

27. feladat: Győzz le pszi csatában egy másik galetkit, akinek minimum 6-os a pszi támadása. Na, ha eddig még nem tettük volna, most már érdemes megtanulni a pszit, és megcsinálni ezt, valamint a régebben hűzódó küldetést is, legalább két legyet ütünk egy csapásra! Vegyük fel a kapcsolatot egy másik galetkivel aki megfelel a kért követelményeknek, fizessünk neki, beszéljük rá valahogy, hogy hívjon ki minket, és állítson be valami béna pszi technikát, hogy könnyen le tudjuk győzni, aztán adjunk neki!

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

28. feladat: Hozz két kőosztárgyat. Kőosztárgyakat főleg régészet és véletlenszerű kalandok teljesítése közben találhatunk. Mi viszont nem vagyunk tudósok, hogy a földet túrjuk, nem is túl optimális tevékenység a régészkedés, ezért inkább a második módszert ajánlom, még ha hosszadalmasabb is. Ne felejtjük viszont el, hogy a kőosztárgyak felköltözéskor megsemmisülnek, úgyhogy ha még nincs nálunk egy sem, és éppen felköltözés előtt állunk, ne kezdjünk bele a kutakodásba. Majd az új szintre költözve nekiállhatunk, lesz rá időnk, hogy megeljük a két kőosztárgyat. Nem kell sietni, jön az magától is. Amit viszont mindenképpen megtehetünk a gyorsítás érdekében, és ajánlott is, az az, hogy igyunk sok kincskeresés italát, mely mézfű (#29) és velparaj (#35) összekeverésével állítható elő! Ha megvan a két áhított kőosztárgy, csak kiadjuk a BE 10 0 (1. tárgy sorszáma) parancsot, és készen is vagyunk!

29. feladat: Hajtsd végre a 6. klánkalandot (40 TVP-t igényel). Egy óriáspók legyőzése után 11-es erő próbát, és 7-es lopakodás próbát kell megdobnunk. Utána már jön is a főellenfél, egy doppelganger. Amikor vele is végeztünk, 200 aranyat, egy képességpontot és két hősiesség pontot is kapunk, valamint megvagyunk végre a klánfeladattal!

### Óriáspók (#89) adatai:

Méret: 75-83	Erő: 7
Egészség: 10	Ügyesség: 7
Gyorsaság: 8	6-os méretű, 15-ös szintű csáprágó, 16-os bénító mérég
Bűz: 9	Méregimmunitás: 80
Kontaktmérég immunitás: 30	Immunitás mérges gázra: 5
Vastag bőr: 6	

### Doppelganger (#114) adatai:

Méret: 60-68	Iq: 15
Erő: 15	Egészség: 15
Ügyesség: 15	Gyorsaság: 35
Mágia: 6	8-as méretű, 16-os szintű jobb karom
8-as méretű, 16-os szintű bal csáp	
Regeneráció: 12	

30. feladat: Érj el 20-as egészséget. Mindenben kövesd az érj el 15-ös erőt küldetésénél leírtakat, hiszen itt is a tárgyakkal, varázsisalakkal módosított egészség a lényeg!

31. feladat: Támogasd a klánt 500 arannyal. Ehhez már nincs mit hozzátenni, ráadásul mostanra több mint valószínű, hogy tele vagyunk arannyal, tehát nem nehéz a feladat. Ha mégis gondban lennénk, igyunk minden fordulóban kincskeresés italát, rengeteg aranyat és drágakövet találunk majd!

32. feladat: Hozz egy kék gömböt. Ez elég szenyő, mivel ilyen kék gömböt összesen kétféle módon lehet szerezni, mégpedig a 3. szint 9. kalandjában, illetve a 4. szint 10. kalandjában. A feladatot tovább nehezíti, hogy egy másik kalandban pedig le kell adni egy kék gömböt. Nekünk tehát vagy meg kell csinálnunk mindkettő fenti kalandot, vagy marad a jól bevált VG parancs. Aki később, a játék magasabb szintjein kapja meg ezt a feladatot, az bizony bajban van, mert ha nem talál olyan galetkit, akinél már porosodik valamiért egy kék gömb (nem nagyon fog), akkor nem tudja megcsinálni ezt a feladatot, és marad a császári dekretum használata.

33. feladat: Ölj 5 halál sekrestyését. Szokásos ölös küldi, a sekrestyés a játék 6. szintjétől található meg a csatornájáratokban.

### Halál sekrestyése (#156) adatai:

Méret: 102-122	Erő: 15
Egészség: 15	Iq: 15
Gyorsaság: 15	Ügyesség: 15
Mágia: 5	5-ös méretű, 17-es szintű fog, 14-es tisztelet-csapás
4-es méretű, 14-es szintű jobb karom, 14-es tisztelet-csapás	
Tüskés bőr: 6	Vastag bőr: 5

34. feladat: Látogass el úgy a klánépületbe, hogy pontosan 555 TVP-d van. Nem túl nehéz feladat, de oda kell rá figyelni. Igyekezzünk lépni egy olyan fordulót, amiben nem költünk sok TVP-t, és a végén kb. annyi marad, amihez hozzáadva a következő forduló TVP-jét, kicsit több mint 555 TVP-nk lesz. Az sem nagy baj, ha túllövünk a célon, és több elköltendő TVP marad, csak az a lényeg, hogy kevesebb ne legyen! Ezek után a következő forduló elején csak olyan parancsokat használjunk, aminek biztosra tudjuk a TVP költségét, azaz nem érhet közben meglepetés (építés, javítás, tanulás stb...). Ha nem tudunk pontosan 555 TVP-t összehozni, csak mondjuk 557-est, akkor jön a konfigurálható tanulás parancs, annyi TVP-ért amennyiért

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

pont kell. Amikor pontosan 555 TVP-nk van, akkor pedig kiadjuk a BE 10 parancsot, és kész a feladat!

35. feladat: Érd el legalább 130-as méretet (módosítók nélkül). Na itt már nem működik sajnos a jól bevált tárgyakat pakolok magamra metódus. Marad a barlangbővítés és a méret KNO-zása.

36. feladat: Érd el 70 galetki győzelmet. Volt már ilyen-mi, kétszer is, nem ismétlem magam, ugyanaz a teendő mint fentebb.

37. feladat: Hajtsd végre az 55-ös klánkalandot (105 TVP-t igényel). Kezdetnek rögtön egy érdekesség, 6-os tűzlehellet próba. Aki nem lehel tüzet, az most mehet az akadémiára megtanulni, aki viszont lehel, az csapkodhatja a fenekét a barlang kövezetéhez örömben. Nos, a tűzlehellet próba után 12-es, majd 14-es csapdaészlelés próbát kell dobni, és legyőzni egy fekete özvegycet. Még sajnos nincs vége. 10-es régészet és 7-es rugalmasság próbák után kell még megküzdeni egy kötroll fatty és egy vérszívó arloth ellen, akik egyszerre támadnak, majd egy 12-es egészség próba sikeres teljesítésével végeztünk is a kalanddal. Méretünk 3-mal növekszik meg, és 2 hősiesség-pont is jár.

### Fekete özvegyc (#144) adatai:

Méret: 88-96	Erő: 10
Egészség: 10	Ügesség: 12
Gyorsaság: 12	Elektromos immunitás: 8
8-as méretű, 16-os szintű csáprágó, 15-ös kontaktméreg	Méregimmunitás: 80
Bűz: 12	Immunitás mérges gázra: 8
Hidegimmunitás: 8	Tűzimmunitás: 8
Kontaktméreg immunitás: 30	
Savimmunitás: 8	
Vastag bőr: 3	

### Vérszívó arloth (#129) adatai:

Méret: 54	Erő: 6
Egészség: 5	Iq: 5
Gyorsaság: 7	Ügesség: 6
Mágia: 6	Elektromos immunitás: 7
8-as méretű, 12-es szintű fog, 10-es vámpirizáció	Méregimmunitás: 20
Bűzimmunitás	Rezisztencia: 20
Hidegimmunitás: 7	Tűzimmunitás: 7
Immunitás mérges gázra: 7	
Savimmunitás: 7	
Vastag bőr: 12	
Dermesztés: 7	

A kötroll fatty adatait lásd fentebb, a 24. feladat ismertetésénél.

38. feladat: Igyál meg ugyanabban a körben öt hatalomkék italát (külön parancsokkal!). Hatalomkék italát már tudunk gyártani, legyen hát nálunk belőle öt darab, majd adjuk ki szépen sorban egymás után a H 58 parancsot öt alkalommal, és már mehetünk is a klánépületbe jelenteni a sikert. Ne használjuk tehát az ISM parancsot, ez itt a lényeg. Érdemes a feladat teljesítését úgy időzíteni, hogy valami haszna is legyen a bennünk munkálkodó italoknak, azaz ebben a fordulóban teljesítsünk olyan kalandokat, ahol jól jönnek a megnövelt tulajdonságok (pl. az előző klánkaland is ilyen, érdemes lehet őket egyszerre teljesíteni, mivel a vérszívó arloth dermesztés varázslata ellen jól jön a magas egészség).

39. feladat: Hozz 5 pikkelypáncélt. Ilyen tárgyat a 6. szint útonálló bandájának tagja, a troll útonálló hord magánál, öt kell hát legyőzni érte. Mivel más klánok tagjainak túl sok szüksége nincsen pikkelypáncélra, valószínű akár a bolt polcain is találhatunk eladásra kínált darabokat, de más galetkikkel szinte biztosan meg tudunk egyezni, hogy pikkelypáncéljaik minket gazdagítsanak.

40. feladat: Győzz le 7 mélységi entet. A feladat adott, nem is pazarlom a helyet a felesleges szócséplésre.

### Mélységi ent (#133) adatai:

Méret: 85-95	Erő: 15
Egészség: 12	Iq: 10
Gyorsaság: 10	Ügesség: 6
Mágia: 6	
10-es méretű, 16-os szintű jobb mancs, 8-as roncsolás	Elektromos immunitás: 4
Bűz: 4	Kontaktméreg immunitás: 4
Hidegimmunitás: 4	Rezisztencia: 15
Immunitás mérges gázra: 4	Tűskés bőr: 8
Savimmunitás: 4	Vastag bőr: 20
Tűzimmunitás: 4	

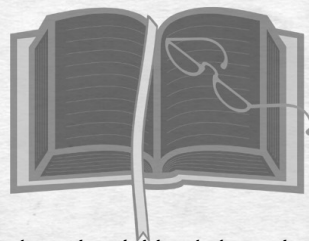
Félútra érkezünk hát a 80-as rangért folyó küzdelemben, most vegyünk egy kis pihenőt, a következő számban azonban folytatjuk, a hátralevő másik 40 küldetéssel!

Szeitz Gábor



# Leanthil naplója

## 12.



Nekem jósdát kellene nyitnom, az biztos. Olyan még úgszíncsen sehol. Jöhetnének a galetkik, és ha bármire kíváncsiak volnának, csak elmondanának egy pár dolgot a közelmúltjuk történéseiből, én pedig megmondanám nekik, mire számíthatnak a közeli jövőjükben. Magabiztosságom oka az, hogy már igen sokszor megjósoltam a számomra előre láthatóan kedvezőtlen dolgokat, például, amikor azt vetettem föl nagy nyilvánosság előtt, hogy ha mondjuk a helytartó vagy a klánom egy bizonyos torzszülött megölését kéri, azonnal eltűnik a környékről ennek a fajnak az összes példánya. Ezt már jó párszor leírtam ide, a naplómba is, de talán már azt is megjegyeztem, hogy amint eleget teszek a klánom kérésének, és elküldöm az összes szolgálmat, az lesz az első dolog, hogy az Ősök Csarnokában egy márvány ladyvel akadok össze. Persze ha úgy vesszük, ebben nem volt igazam, hiszen ez csak a második és harmadik dolog volt. Az első ilyen alkalommal még könnyedén áthidaltam a problémát egy dimenziókapu használatával (ezt most tettem először, amióta itt vagyok a Hegyben), de arra nem számítottam, hogy a szomszéd folyosón még egy ladyvel akadok össze, és emiatt megintcsak elakadok. Ez posztulánság, és akkor mondja nekem valaki azt, hogy a csarnokban nem személyre szabott próbák vannak. A rendtársaim körében pedig azt fejtegettem, hogy ugyanezen alkalomból a csatornázást érdekes helyei közül vélhetőleg csupa olyanba fogok majd betévedni, ahová kisebb torzszülött hadsereg fészkelte be magát. Persze én vagyok a hülye, hogy jóstehetségem biztos tudatában ilyeneket fogalmazok meg, hátha tényleg bejön. Sajnos ebben is igazam lett, hiszen a szolgálaim elküldése után az első utam rögtön egy olyan helyre vezetett, ahol három szondamester és két manaszonda várt tárt csapokkal, majd újabb fürgling és krakolích párosok fogadtak, sőt, ma például egy két lüderczzellemből és két lüderczzellemből álló horda rontott rám. Igaz, ez utóbbitól már mellettem volt nemrég szerzett káoszkigyóm, és a ma szolgálatomba szegődő orgling melákom is, de még így édeskeves volt az esélyünk ellenük. Sebaj, majd legközelebb elintézem őket. Elgondolkodtam, vajon tényleg megérte-e elküldenem a quwarg katonáimat, akikkel az utóbbi időkben már egészen jól együtt tudtam működni. Ez az orgling melák erős is meg nagy is, de agya az semmi nincs, ráadásul hiába bírja jól a megpróbáltatásokat, egy galetki így is könnyedén elintézi. A káoszkigyóról meg nem is beszélek. Az ugyanis amióta megtudta, hogy a szövetségi társaimmal nemrég intéztük el Sseittakot meg Teissakot, szándékosan úgy viselkedik a harcokban, hogy a lehető legkisebb sérülést okozza az ellenfeleknek, és a legkevesebb hasznot hajtja nekem. Ismeri például az elemi védelem nevű varázslatot, amit sosem használ, amikor kellene, viszont rendszeresen elvarázsol, ha semmi értelme sincsen. Mivel rendszeresen járok a szövetségünk vadászarkába, hogy szolgálóhelyekről szerezzek információkat, meg lapozottan tehetek egy újabb jóslatot: ez a káoszkigyó nem sokáig lesz már a szolgálatomban (fizt vele is közöltem, de nem hatotta meg). De mit is fizkálgtatok itt össze-vissza unalmasnak ugyan nem nevezhető, de a történelem távlatából minden bizonyonnyal jelentéktelen hétköznapjainról, amikor ez a sokat szenvedett nép már megint sorsdöntő szituációba került. Nem titok, hogy a xenó-invázóra gondolok. Nagy nehezen sikerült elérnem, hogy a xenó-petéimből kikelő lények akkora tágítsák a barlangom falában a járatot, hogy azon már én is biztonsággal közlekedni



tudjak, így végre én is megtekinthettem, miről beszél izgatottan a hegy teljes lakossága (de legalábbis a közvetlen környezetemben élők java része). Mondhatom kezdett egyre kellemetlenebb lenni számomra, hogy míg mindenki tudja, miről beszél, addig én kénytelen voltam a pusztán hallomásból ismert dolgokra támaszkodni, na és persze fenntartások nélkül tényként elfogadni a legvadabbnak tűnő beszámolókat is. Na jó, ezt a naplót a kortársaim közül úgysem olvassa senki, úgyhogy bevallhatom: az utóbbi napokban már úgy tettem és úgy beszéltem, mint aki már járt lenni a xenók járataiban, pedig akkor még csak terveztem a dolgot. Jól van, na, mit tehettem volna? Engem mindenki tájékozott galetkiként ismer, ráadásul olyannak, aki sokkal többet tud másoknál, így nem hangoztathattam tudatlanságomat! Vagy talán szorultam volna a szűk falak közé, hogy aztán egy éppen feljövő xenó könnyedén elbájnjon velem egy olyan helyen, ahol még csak meg sem tudtak volna menteni a társaim? Na persze nehányaknak ez nagyon is tnyére lenne főleg azok után, hogy a napokban sikerült lincshangulatot teremtenem az engem rettentően utáló lakótársaim köreiben. Vagy álltam volna neki a tulajdon négy mancsommal kitágítani a furatot, miközben azt sem tudhattam, mégis milyen mélyre kellene léásnom? Ugyan már, ez nem a galetki nép prófétájához illő dolog lett volna. Mindegy, a lényeg, hogy hosszú várakozás után lementem. Meg kell állapítanom, hogy ámulatba ejtő volt, amit láttam. A korábban hallott beszámolók mind semmik voltak ehhez képest. Hozzá kell persze tenni, hogy ezek a beszámolók eleve teli voltak negatív felhangokkal, és az idegenek iránt érzett gyűlölettel csöpögő megfogalmazásokkal. Womathok ezek mind, én mondom! Képtelenek a tökéletességben rejülő szépséget felfogni, pedig most itt lenne az alkalom a tanulásra. Hiszen nem mondhatok mást, mint hogy csodálatra méltó, az a kitartás és energia, amit ez a faj a közös cél érdekében felmutat. Már eleve az gyönyörű, hogy van egy közös céljuk, amit minden példány elsődlegesnek, minden elé valónak tart. Nincsen köztük szétfűzés, mint nálunk, csak a faj érdeke van, és semmi más. Az építészetiük hasonlóan céltudatos, semmi pocskokolás vagy hivalkodás. Na jó, talán ha a sarkokba egy kicsivel kevesebb nyálkát... de ehhez a témához Ka-Boom Apostol sokkal jobban ért, ezért inkább nem merülnek el benne (a nyálkában meg főleg nem). Csak azt sajnálom, hogy ennek a magasabb rendű létformának (mert hogy magasabb rendű, ezt le kell szögezniünk) magasabb rendű célja éppen az, hogy maga körül minden más élet elpusztíttson. Ezért aztán a legfájóbb szomorúsággal vagyok kénytelen nap nap után irtani a xenókat, nem mintha gyarló fajtársaim életét félténém. Ezeknek annyi agyuk van, mint egy zöld nyálkának, úgyhogy igazán nem volna értük kár. De hát sajnos minden galetki halálával egyre távolodnánk az általunk kitűzött céltől (ami hasonlóan magasabb rendű, csak éppen ezt kéttucatnyival többen nem ismerik el), ezért aztán nekünk, Apostoloknak is részt kell vennünk ennek a tökéletesnek az elpusztításában. Ha egyáltalán ez sikerül, ugyanis ahogy én látom, egyáltalán nem biztos, hogy mi kerekedünk felül. Azt már sikerült megfigyelniünk, hogy a xenók a quwargokhoz hasonlóan a célnak megfelelően differenciált testfelépítéssel rendelkeznek, csak hogy emellett ők legalább annyira születtek a gyilkolásra is, legyenek akár harcosok vagy dolgozók. Azt is tudjuk, hogy a vérük valamiféle savas ízű, így haláluk után is képesek a gyilkolásra. Jó, ez nem új dolog, hiszen hasonló tulajdonsággal találkozhatunk a förtelemférgek, a tüskés hógyagok vagy akár az orgling-lázadás óta kihalt öngyilkos orglingok esetében is, csak hogy ez a legpusztítóbb mind közül. A tudósok az átlaggaletkik segítségét kérve lelkesen kutatják a xenók gyenge pontjait, na és persze azt, miképpen lehetne úgymondó tövestől kiirtani őket. Én is igyekszem a lehető legtöbbet megtenni, de az eddig gyűjtött kevese is-



ezért aztán nekünk, Apostoloknak is részt kell vennünk ennek a tökéletesnek az elpusztításában. Ha egyáltalán ez sikerül, ugyanis ahogy én látom, egyáltalán nem biztos, hogy mi kerekedünk felül. Azt már sikerült megfigyelniünk, hogy a xenók a quwargokhoz hasonlóan a célnak megfelelően differenciált testfelépítéssel rendelkeznek, csak hogy emellett ők legalább annyira születtek a gyilkolásra is, legyenek akár harcosok vagy dolgozók. Azt is tudjuk, hogy a vérük valamiféle savas ízű, így haláluk után is képesek a gyilkolásra. Jó, ez nem új dolog, hiszen hasonló tulajdonsággal találkozhatunk a förtelemférgek, a tüskés hógyagok vagy akár az orgling-lázadás óta kihalt öngyilkos orglingok esetében is, csak hogy ez a legpusztítóbb mind közül. A tudósok az átlaggaletkik segítségét kérve lelkesen kutatják a xenók gyenge pontjait, na és persze azt, miképpen lehetne úgymondó tövestől kiirtani őket. Én is igyekszem a lehető legtöbbet megtenni, de az eddig gyűjtött kevese is-

meretemen már régen túlléptek, így vajmi kevés-ke hasznomat láthatják. Maximum abban segíthetek, hogy megpróbálom a szaporulatukat minél jobban csökkenteni, ami persze megint csak édeskevés, hiszen megállíthatatlan iramban szaporodnak, így ha nem teszünk gyorsan valamit, mind egy szálíg odaveszünk. Ha viszont mégis túléljük a dolgot, akkor le kell ülti, és megvizsgálni, hogy a xenók kicsodák, honnan jöttek és, hogy ezért az egészért ki a felelős. Az előbbiekre nekem van egy elméletem, amit eddig senki sem vetett föl, de persze emiatt is csak kinevettek. Azért ide leírom, legyen ennek is nyoma. Szerintem a xenók lehetnek a testvéreink is, azaz a galetki faj fejlődésének egy korábbi szakaszából történő leágazás. Mindnyájan tudjuk, hogy a legközvetlenebb őseink az alakváltók voltak, akik a káoszmatériával történt érintkezés során még jobban megerősítették az akkori fajok közötti vezető helyüket. Na most mi van, ha amikor a fényhozó angyalok eljöttek értünk, és amikor emiatt a hatalmasok a föld alá tereltek minket,



az akkori alakváltó populáció egy másik nagy hányada egy tőlünk külön álló, esetleg elzárt részen külön úton fejlődött tovább? Ez azt jelentené, hogy míg mi megtanultuk folyamatosan változtatni a testünket, és így alkalmazkodni a környezeti változásokra, addig ők minket évszázadokkal megelőzve kialakították a tökéletes létformát, amit már nincsen hova fejleszteni, de a hirtelen változás hatására faji emlékezetüket is elvesztették, és most ellenségként tekintenek ránk. Vagy semmit sem vesztek el, csak esetleg ők éppen úgy tekintenek ránk, mint mi minden általunk alacsonyabb rendűnek tekintett lényre: torzszülöttként. Hmm? Nagyon vad elnevet? Na jó, lehet, de akkor sem zárható. A császárság persze kapva kapott az alkalmon, és rögtön kijelentette, hogy a xenók az Ellenség (bah...) kémjei, akik most ránk találtak. Ez persze továbbra is hazugság, és csak arra való, hogy a saját hatalmukat biztosító hazug elméletet erősítsék általa, ezért aztán nem is foglalkozom vele. Az is lehet, hogy ez csak egy a föld alatt élő fajok közül, ami valahol elkezdett terjeszkedni, és most ért ide. Lehet, hogy már szinte mindent ők népesítenek be, és föl sem tudjuk fogni, milyen mennyiségben szaporodtak el (ez mondjuk a galetkik végét jelentené). Aztán nem tettem le még arról sem, amit legelőször fogalmazztam meg: tudósok vagy mágusok állnak a háttérben, akik valamilyen célból különféle lények keresztesztésével kísérleteztek, és most egy túl jól sikerült kísérlet eredményét isszuk mindannyian. Ha a kísérletezésük arra irányult, hogy az ifjú galetkik számára találjanak új kihívásokat, akkor jelentem, ez most sikerült, itt az ideje ledlőni. Mert ha nem – és ezt nem győzöm hangsúlyozni, bármerre is járok – nem fogjuk sokáig bírni ellenük. Ha a járatokat betömökődjük, éppen olyan könnyen ássák újra ki, mint először, míg nekünk igen fárasztó lenne betemetni őket. Ha meg ezt nem tesszük meg, idegileg fogunk kimerülni, hiszen úgy pihenni sem lehet nyugodtan, ha állandóan attól rettegünk, mikor tép szét álmunkban valami nagy dög. Az idegkimerültség következménye pedig vitathatatlanul az lesz, hogy a galetkik egymást kezdik majd piszkálni, lásd az én esetemet a lincshangulati környezetemmel. Legközelebb talán ezt is elmesélem, meg az afelett érzett felháborodásomat is, miként el vissza a helytartóság ezzel a kaotikus helyzettel. Gondolok itt többek között arra az esetre, amikor Ka-Boom barátomnak az aukciós ház mindössze ezer aranyat fizetett ki egy olyan káosztárgyért, amit harminckétezer aranyért vetek meg. És ez nem vice! Pontosabban: ez SEM vice!

Leantfi!



# ŐSÖK VÁROSA

## NOVEMBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Az elmúlt fél esztendőben nem volt olyan galetki, aki ne találkozott volna a híres-neves bárddal, **Alystair D'Brisonnal**. A galetki ugyanis klánja kérésére tanulmány körutakat szervezett társai közt, és információt gyűjtött a hegyben előforduló tárgyakról és torzszülöttekről. A fáradtságos időszakban olyan óriási tudásra tett szert, mely példa értékű a hegymélyi társadalomban. A szint főbárdja csodálkozva vette tudomásul, hogy Alystair már több mint 400 fajta tárgy részletes leírásával rendelkezik.

A katonák szintjén egy új játék van terjedőben, a **zsákban a lemúr!** A szint boltosa által üzemeltetett szerencsejátékban bárki benyúlhat egy nagy zsákba, és értékesebbnél értékesebb nyereménytárgyakat húzhat ki belőle. Akinek azonban nincs szerencséje, az a zsákban tanyázó mutáns lemúrt is kihúzhatja, garantálva a napi rossz élményt, melyet a mutáns lemúr félelmetesen agresszív harapása okoz.

A császári szint bölcsei engedélyezték a szövetségek számára az **alkimista laborok** építését, és a bennük folyó torzszülött kísérleteket. Eddig egyetlen galetki sem kel a torzszülöttek védelmére, senki nem követelte a kísérletek beszüntetését.

A hegy egyik magasabb szintjén **mutáns hártyas lemúrok** hordája ütött rajta egy kereskedőkaravánon. Senki nem maradt életben...

**Galetlik egy csoportja** ráeszmélt, hogy a féktelen lélekenergia-vadászat közben már évek óta nem hallottak Rúvel hegyi családjukról. A lárvaszinten még többek kaptak csomagot némi élelemmel és otthon felejtett holmival, de azóta semmi. A hirtelen támadt érdeklődést a helytartói hivatal érezhetően rossz szemmel nézte, és a kérdésekre a hivatalnokok kitérő válaszokat adtak. Mi lehet a háttérben? A vezetőség nem akarja, hogy a galetlik az otthoniakkal foglalkozzanak? Vagy a hivatalok dolgozói évek óta a folyamatosan küldött rúveli gombalepényen és iwirin élnek, miközben másnak írt leveleket olvasgatnak? Vagy... a Rúvel hegyi kolónia már nem is létezik?

Állítólag egy **árnymanó suhanc** ellopta a városlok szintje főpapjának kedvenc serlegét. Most valódi hajtóvadászat folyik az aljas tolvaj ellen.

**Varázslatos Mirella és Mya**, amikor legutóbb beszélgettek a kalandjaikról, kölcsönösen meglepődve tapasztalták, hogy ugyanaz történt mindkettejükkel az Ősök Csarnokában. Senki sem tudja, hogy kaphattak ugyanolyan csarnokot, de mindenesetre megfogadták, hogy megosztják egymással, milyen próbákat kellett teljesíteniük, hátha a másiknak is ugyanazok lesznek a feladatok...

Egy mágiкусan megidézett **földelementált** úgy tudsz legkönnyebben ártalmatlanná tenni, ha mágiatöréssel tünteted el az őt mozgató varázslatot.

Ódon könyvtárak poros föliánsai említenek egy sikot, **D'rogbaart** az örök hó és fagy birodalmát. Ezen végtelen puszták és hegyek, az örök hóésés és a viharok rejtik el a kihaltnak hitt sikra tévedő kincsvadászok elől a leghatalmasabb ismert fagy relikviát, a Tél Palástját. A krónikák azt beszélik, hogy aki magán viseli ezt az iszonyatos hatalmú varázstárgyat annak a hideg alapú támadásai kivédhetetlenek, és a palást megóv minden fagy alapú sebződéstől is.

**Közeledik a téli olimpia.** A hegy szabadba nyíló barlangjáratain keresztül a kint tomboló hóviharok és fagyos szelek ereje is látható néha. A barlangokban megjelent a zúzmara. Hajnalonként a galetkik fagyoskodnak, a kíméletlen hideg elől azonban nincs menekvés. Néhányan azt rebesgetik, hogy a kinti hideg évszaknak semmi köze az időjáráshoz. Egy iszonyatos hatalom próbálgatja erejét a hegyben. A hó urának igazi nevét pedig senki nem meri fennhangon kimondani...

**A szőrös wobramungok** császára könnyen legyőzhető ellenfél, mégis értékes varázstárgyat találhatsz nála.

A dukátkereskedő azt beszéli, hogy léteznek a világban olyan varázsöltözetek, melyeknek ha minden darabját valaki magán viseli, akkor olyan hatalomra tehet szert, amivel világokat mozgathat meg. Egy ezek közül a Tél vértete, ami kilenc darabból áll és a dukátkereskedő állítólag most adta el az első darabját, a **Tél gyémántvértjét** valahol messze a hegy csúcsán a Hercegek szintjén. Vajon hihetünk az árnyak közt bujkáló, számkivetett dukátkereskedőnek?

Úgy hírlík, a hatalmas **Protolisk Hercegek** a Teron hegyi olimpiáról visszatérve indulnak is a galetkik jövőjére vetülő fagyos árny, a nagyobb jégavatár ellen. Sokan azonban kételkedve, vagy épp rettegve szemlélik a háborús készülődést. Félnek, hogy a Hercegek előbb, vagy utóbb olyan mennydörgő hatalmakat bolygatnak meg, melyek elsöprik mind őket, mind a galetkik világát...

**A mélységi gnóm** nagyon gonosz teremtmény, nem is csoda, ha minden galetki előszeretettel teszi el láb alól!

## JÁTÉK

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

### A kérdés pedig:

Melyik szövetség tagjai győzték le a hegyben először Noxoth-ot, az óriásnyálkát? Az Alanori Krónika egyik korábbi száma segíthet a válaszadásban.

Az októberi számban feltett kérdésünk a következő volt:

A kocsmai pletykák szerint melyik szint helytartói pozícióját ajánlották fel Torz Talbotnak (amit utána ő kacagva utasított vissza)? A helyes válasz a Karmok szintje volt. A jó megoldást beküldők között 1-1 darab **őskövet** sorsoltunk ki. A nyertesek pedig **Csagdardzsav**, **Alex Con Brade** és **Endyr** voltak. Gratulálunk nekik!

# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

## AZ ALKIMISTA LABOR

Mint tudjátok, az alkimista labor eredeti koncepciója nem működött, ezért helyette mást kellett kitalálni. Most elkészült, és már működik is, íme az encyclopedia:

Alkimista labor (#35)

Építési költség: 6400 TVP

Egyéb költség: 100 VP

Min. építés: 100 TVP

Előfeltétel: kutatólabor (#31)

Leírás: A szövetség alkimistái éjt-nappallá téve fáradoztak azon, hogy értelmes (vagy kevésbé értelmes) életet hozzanak létre, és most végre sikerült! Apró szépséghiba, hogy a semmiből nem teremthető élet, ezért szükség van hozzá egy már élő példányra (saját szolgálára). Ennek a lénynek a felhasználásával teremthető új élet, de persze ő maga nem élheti túl a kísérletet.

A BSZ 35 {szolga sorszáma} parancsot kell kiadnod, 30 TVP árán. Ennek hatására szolgád átalakul egy magasabb szinten élő lényvé. Az, hogy mi lesz belőle, sajnos véletlenszerű, de tudatát és tapasztalatát jórészt megőrzi (mindössze 3 szintet veszít, és a következő szinthez gyűjtött lélekenergiája nullázódik), jóllakottsága nem változik, morálja csökken 30%-kal. Az át-alakítandó szörnynek min. 4. szintűnek kell lennie, hogy túlélje az átváltozást, és csak akkor látsz hozzá, ha morálja legalább 80%.

Fontos korlátozás: egyszerre mindössze egyetlen szolgád lehet, amely magasabb lakószintről származó lény lehet, mint amilyet egyébként szerezni tudnál. Ha az átalakítás során a szolgálodat már nem tudod erősebbé tenni, akkor az át-alakítást végre sem hajtod.

Példa: 9. szinten max. 5. lakószintű szolgálid lehetnek. Tegyük fel, hogy van két 4., és egy 5. lakószintről származó szolgálid. Ekkor a 4. szintről származó szolgálidat átalakíthatod 5. szintről származóvá, vagy az 5. szintről származót átalakíthatod 6. szintről származóvá. Ha mindhárom szolgálid 5. szintről származó lenne, akkor közülük csak egyet alakíthatnál át.

## EGYEBEK

- ❖ Mostantól, ha valakinek véletlenszerű kaland végén varázslatot tanítanak, csakis olyan varázslatot tanulhat, amit az adott szinten már különben is tanulhatna.
- ❖ Az energiagyűjtő már nem költ el lélekenergiát az áttérés növelésére.
- ❖ A 15 fordulón át ne költés HO pontot küldetésnél nullásodott a számláló, ha egy TK során egy társod használt hősiesség pontot. Ezt javítottuk.
- ❖ Néha előfordult, hogy férfiak is illat szakértelmet tanultak az akadémián bűz helyett, most már nem fog ez történni.
- ❖ Az ellenfélválasztásról: eredetileg, ha több ellenfél támadott egy játékost, és az ellenfelek előbb kerültek sorra, mint a játékos, akkor a játékos arra ütött vissza, aki először támadott rá. Ezt később megváltoztattuk: ha több ellenfél támadott egy játékost, a játékos arra ütött vissza, akit a HP-je HE-je diktált, kivéve, ha már az előző körben is harcban álltak. Ha valaki 1 vagy több körön át varázsolgat, és közben többen ütik, akkor a fenti dolog nem volt érvényes, mivel már az előző körben is harcban álltak. Ezt megváltoztattuk, a HP és a HE akkor is újra kiértékelésre kerül ilyen esetben, ha a támadott játékos az előző körben nem harcolt.
- ❖ Már tényleg bekerül a hírek közé, ha egy szövetség felépíti a börtönt.
- ❖ Az adj le 20 darab, legalább 200 arany értékű tárgyat klánküldetés már a tökéletesség tárgyakat is elfogadja.
- ❖ Az arénába újabb torzszülött ellenfelek kerültek be.
- ❖ Ha egy vétagot lecsonkolnak, többé már nem hordhatod rajta a gyűrűdet, karkötődöt sem.
- ❖ A tolvajok hátbatámadás képessége már tényleg maximalizálva van 25%-ban.
- ❖ Az ismerj 400 fajta tárgyat, szörnyet küldetésnél már számolja a karakterlapon a program, hogy hol tart az illető.
- ❖ Az Óraltató manókirály már nem tud olyan tárgyat lopni tőled, amit féltve őrzöl a lelakatolt ládikódban.

# ŐSÖK VÁROSA



# JÁTÉKKUPON

## AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Januártól az TF és ŐV játék helyett egy újítást vezetünk be az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtve és postán beküldve vásárolhatsz valamit a játékainkban (Túlélők Földje, Ősök Városa, Kalandok Földje). A kuponok sorszámozva lesznek, januárban 1-es, februárban kettes stb. sorszámmal.

### A beküldés feltételei:

A kupon értelemszerű és olvasható kitöltése.

Egy sorszámu kuponból egy számlaszámhoz egy kupont lehet felhasználni.

Ha valami miatt probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén kapsz értesítést róla, a játékvezetői üzeneteknél.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

<b>Túlélők Földje</b>		<b>Kelet</b>
1 kupon	<b>Nyugat</b> varázskő (+100 VP)	ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryku varázslatra) vagy 10 sáfránypor (+5 TVP/db)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)	tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy árnyszóttas (+50 ÉP 50 körig)	tetszőleges éjfatty esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
6 kupon	cebtőr vállpánt (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
8 kupon	csillogó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)	tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
10 kupon	rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)	Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	

<b>Ősök Városa</b>	
1 kupon	10 sáfránykő (+5 TVP-db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyakra)
8 kupon	Mofisztor köve (4 TVP a gyógyítás)
10 kupon	nyálkafókusz (+3 % lélekenergia csatánként)
12 kupon	császári dekrétum (egy klánküldetés megoldása)

<b>Kalandok Földje</b>	
1 kupon	Fenőkö (tárgyajavítás 4 töltet)
2 kupon	Dimion platina amulett (max. ÉP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újrazedés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5 % TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végítélet vértje (+30 VÉ, +20 VPregen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

# 132 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2004. december

## Olimpiai pillanatkép

...azaz hogyan győzte le Win & 2, a legfelső kategória győztese Benedictet, a második helyezettet

Nem árt valamilyen védekező mágiát alkalmazni: elnyelés létrehozásához szükséges szavakat mormolsz. A szilánk működik (+2 életpont). Ellenfeled ongóliant tombolás varázslattal készül a csatára. Öregedett 2 évet. Az elnyelés kiolt minden védekező varázslatot. Egy mágiatörés varázslatot dobsz ellenfeledre. Kioltottad az ellenfeleden levő varázslatokat! A szilánk működik (+2 életpont). Ellenfeled néhány elegáns kézmozdulata után már süvít is feléd egy pusztító végzet. Az Istenek Talizmánja semlegesíti a varázslatot.

A közelharc előtt még megeresztesz a hosszú íjjal néhány lövedéket. Ellenfeled moa stukival megcéloz Téged. Elrepül 9 mérg. vasnyíl. Lövedékeiddel perforálsz Benedict jobb lábát. (9 támadással 815 életpontot sebezve.) Feléd repül 9 gránátlövedék. Néhány helyen eltalálja a testedet. (9 támadástól 706 életpontot vesztesz.)

Félelmet nem ismerve a másokra támadsz. Ki energiádat koncentrálsz, és megindítasz egy támadást, amelynek eredménye egy Élet-Halál érintés lesz. Ököllel borzalmas ütések mérve rá

összetöröd Benedict testét. (11 támadással 1680 életpontot sebezve.) Te 210 ép-t gyógyultál, a ki-érintésnek köszönhetően. Vámpirizálsz (+168 életerő). Ököllel többször eltalálsz Benedict jobb karját. (8 támadással 645 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+65 életerő). Olimpikonnal Benedict tökéletesen perforálja a testedet. (11 támadástól 1586 életpontot vesztesz.) Sárkánytörrel Benedict többször eltalálja a testedet. (8 támadástól 653 életpontot vesztesz.) A másik egy pillanatra még vádlón bámul rád, aztán meginog, és összeesik.

Vége! Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 7 mérg. vasnyíl találsz meg, amelyet még használni tudsz. Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-20 varázspont.] Gyógyulsz (+2 életpont). Elmúlt az áldomás III hatása. Egy hitetlenkedő pillantás után kiterül szerencsétlen ellenfeled. Lábadat győzedelmesen a fejére helyezed, majd vigyorogva integetsz a közönség felé. A melléd rendelt tarka ruhás hivatalnok felemeli a piros zászlót: győztesnek nyilvánítanak!



## VARÁZSRENDSZER VÁLTOZÁS

Régóta érik a TF varázslatrendszerének reformja. Ennek első lépése volt az előző Krónikában leírt teológia-taumaturgia korlátozás. Erre azért volt szükség, mert lassan már lehetetlen volt a különböző végletekre tervezni: nem mindegy, hogy valaki +20 erőt és +20 sebést, vagy +50 erőt és +50 sebést kap a varázslataiból. Mint ahogy nehéz olyan szörnyet tervezni, ami 600-as teológiával szemben is néha azért meg tudja dobni a mentődobását, ugyanakkor nem immúnis olyannak a varázslataira, akinek csak 200-as van. A szakértelmek „elszállása” annak volt köszönhető, hogy néhány KT képesség, amely önmagában ugyan nem tűnt erősnek, más KT képességekkel és egyéb hatásokkal együtt olyan durva kombinációt alkotott, amelynek köszönhetően általunk nem kalkulált mértékben megnöttek ezek a szakértelmek. (A butaság ára a megnövekedett VP regenerációt fordította nyers szakértelem fejlődéssé, a mágia rúnája pedig jelentősen megnövelte a fejlődés mértékét.) Persze semmit nem veszünk el úgy, hogy nem adunk helyette, és ez ebben az esetben két új szakértelem, az ősteológia és az őstaumaturgia. Aki elérte a 250-es teot/taut, annak a varázslatai nem erősödnek jelentős mértékben, azonban nem kell szomorkodnia. Lehetősége nyílik az istenekkel közvetlen kapcsolatot létesítő ősteológia, illetve a Mágia Létsikjéről közvetlenül táplálkozó őstaumaturgia szakértelmek elsajátítására. Persze erre nem a Qvilli kocsmában nyílik lehetőség, a Sötét Föld szívébe kell utazni a hatalomra vágyó kalandozóknak.

## ŐSTEOLÓGIA ÉS ŐSTAUMATURGIA

Az ősteo/óstau új varázslatok sorához ad hozzáférést. A varázslatok megtanulása azonban az eredeti teo és tau szakértelmektől függ, így nem mindegy, hogy épp csak 250 lett a teológiád, vagy már jócskán meghaladta azt, hiszen akkor még hatalmasabb varázslatokat sajátíthatsz el. A varázslatok megtanulása nem pénzbe kerül, hanem a teo illetve tau szakértelmed csökken egy bizonyos számmal, ez a varázslat ára. Ez az ősteo varázslatokra is igaz, tehát azokat sem isteni küldetésekért kapod, hanem ugyanígy. A varázslatok erőssége az ősteo/óstau szakértelmedtől függ. Ellentétben az eredeti szakértelmekkel, ezek fejlődését semmiféle KT képességgel, vagy más hatással nem lehet gyorsítani, tudatturbózní sem lehet őket. Képességpontot rakhatsz rájuk, de maximum tizedannyit,

mint amennyivel a teo/tau szakértelmed meghaladja a 250-et. Pl. ha 320-as teológiád van, akkor max. 7 KNO-t rakhatsz az ősteológiára. Ha később a szakértelmed lecsökken 300-ra, mert varázslatokat vásároltál, legközelebb akkor költethsz (1 KNO-t) az ősteológiára, ha fel nő 330-ra. Itt jegyezem meg már előre, hogy semmilyen KT képességet nem fogunk engedélyezni, ami bármilyen hatással van az ősteo/óstau szakértelmekre, vagy a hozzájuk tartozó varázslatokra. A játékban levő tárgyak néme-lyike persze módosíthatja ezeket.

## AZ ÚJ VARÁZSLATOK

Igyekeztünk olyan dolgokat csinálni, amelyek új fejlődési lehetőséget adnak a karakternek, igazán nagyhatalmú kalandozókhöz illenek, de azért nem borítják fel a játék egyensúlyát. A varázslatok VP költsége igen magas, azonban hatásuk is különleges, a támadó varázslatokat például második támadó varázslatként, a normál teo/tau támadó varázslat mellett használhatod! Az új fejlesztést a lehető legrövidebb időn belül próbáltuk berakni, és azt is jelenti, hogy a varázslat lista nem teljes és végleges – folyamatosan bővítjük a „kínálatot”. A régi teo/tau varázslatok fejlesztése sem szűnik meg teljesen, időről időre továbbra csinálunk ilyeneket – hiszen sok olyan karakter van, akinek a szakértelmei nem érték el a 250-et, és őket nyilván nem érdeklik az új szakértelmek.

## VÁLTOZÁSOK

- ❖ A mocsári penkét most már nem használod el a 37-es jellempőrában, ha nagyon őrzöd.
- ❖ A ki koncentráció mostantól a következő forduló elejéig tart.
- ❖ A T parancs mostantól nagyobb prioritású az őrzők ébersége KT képesség, illetve a tudati fétis használata során is, ha ugyanarra a szörnyre T és BA parancsod is lenne. (A szabadban is hasonlóképp működik.)
- ❖ Eddig a Közös Tudatokra és egy konkrét vallásra kiadott FT, ill. BA parancsok egyenlő prioritásúak voltak, mostantól azonban a KT-ra kiadott parancsokat előbb értékeli ki a program. Ezenkívül szövetségre kiadott BA parancs esetén a szövetség tagjaival nem csak harcolni, de tőlük lopni sem fog karaktered.

Tihor Miklós





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

– Szia! Kezdjük rögtön a mindennapokkal! Mivel foglalkozol a valós életben?

– Egy egri nyomtatott áramköröket gyártó cégnél vagyok műszaki előkészítő

– Emlékeim szerint te is elég régi játékos vagy. Mióta is játszol a TF-en?

– Mióta az eszemet tudom. Körülbelül 95-96 óta. Középszkolában egyik osztálytársam mutatta, és nagyon megtetszett. Hirtelenjében elolvastam az első 30 fordulóját, és elkezdtem én is játszani.

– Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Ez teljesen változó. Néha napi öt-hat órát is, néha alig egy-két órát hetente. Sok függ a munkától, hiszen abból kell megélni.

– Mennyi idő ebből a fordulóírás?

– A fordulóírás fordulónként változó. Ha labirintusba megyek, akkor akár egy óráig is eltarthat az UL írás, hiszen minden labirintus bejárás saját, nem szoktam nézni a másokét, mivel az én karaktereimnek néha nincs meg, ami másnál esetleg alap (pl. igaz látás).

– A fordulóíráson kívül mi az, ami még a TF-fel kapcsolatos időtöltés nálad?

– IRC-n szoktam beszélgetni a többiekkel, illetve az elmaradhatatlan találkozók: Elftali, TF-tábor Szabolban, Maffiatábor, szegedi szilveszterezés, és lehet még sorolni

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– A karaktereim neve: Givangel és Ariella d'Amor. Egyértelműen Givangel a kedvenc. Azt sajnálom amúgy, hogy nem saját karakterként indult, hanem átvettem. Körülbelül a 80. fordulójában került hozzám.

– Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újbabbakat?

– Az első karakterem Scott Jordo Lee nevű kobudera volt. Akkoriban még nem volt hyper vagy ha volt, nem igazán elterjedt. Sajnos akkor úgy éreztem nagyon elszűrtam a karaktert, hiszen minden KNO-mat a lopásra nyomtam, mivel azt hittem a harcművészet az fejlődik magától. Valahol a 30. forduló környékén mondták, hogy ez nem lesz így jó. Ezért vettem át tolvaj karaktert.

– Melyik vallás a legjobb szerinted, és miért?

– Ha táp a kérdés akkor egyértelműen Tharr, hiszen varázslatai mindent tartalmaznak, nem tudja már az ember mire lőni a martiant... Amúgy szerintem Chara-din a legjobb. Nekem az a kedvencem. Hogy miért? Árnymanó, lopás, káosz...

– A fajokat tekintve nyilván az árnymanó a kedvenced, de van-e szerinted lényeges különbség a fajok között?

– Igen, az árnymanó a kedvenc, ehhez kétség se fér. A fajok között szerintem csak az elején van különbség, a vége felé nem igazán érezhető. Persze azért a gnómok még a későbbiekben is jobban varázsolnak a többieknel, a trolloknak jobban megy a harc, de ezek már csak minimális különbségek. Visszont a faji páncélokak köszönhetően ismét van különbség a fajok között. Legalábbis az én szememből, hiszen táp szempontjából körülbelül ugyanazt tudják.

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– A haverokat. Egyértelmű, hogy rengeteg ember a barátok miatt játszik. Könnyen el tudom képzelni, hogy ha anno nem lettem volna meghívva elf táborba, akkor ma nem játszanék.

– Miben jobb, vagy rosszabb a TF az ŐV-nél?

– Sajnos nincs összehasonlítási alapom, hiszen az ŐV-vel nem játszok. Talán annyi, amit hallottam, hogy

az ŐV-n vannak csapatdolgok. Talán a TF-re is lehetne tenni egy-két hasonló lehetőséget.

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

– Mindháromat. Imádok labirintusokba járni, felfedezni, és mint mondtam, saját magam írom meg a labibejárásokat, így sokkal izgalmasabb, még úgy is, ha néha 500 TVP-t elTFelek, mert bentmaradok.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– A toronyháború... Bár sajnos nem tudtam részt venni benne, mivel minden toronytól nagyon messze voltam, és mire odacaplattam, vége lett.

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

– Ha nem lennének KT-k, már TF se lenne szerintem. A közösség a közösen csinált dolgok azok, amik összefogják a TF-eseket. A KT képességekről annyit, hogy egy-kettő nagyon el van szállva jelenleg is, felborítja a TF-et. Sajnálom hogy kevesebb az igazán mókás, KT-hoz illő szerepjátékos képesség. Van pár, ami különösen tetszik. Ilyen az illúzió akasztás, vagy a táposabbak közül a kétkezes harc.

– Mi a véleményed a pszi-taumaturgia-teológiáról erőseiről, gyengéiről, egymáshoz való viszonyáról?

– Az én karakterem inkább tolvaj harcos. Különösen képpen nem nagyon akar „máguskodni”, emiatt nem is nagyon „gyúrok” rá. Természetesen a kötelező varázslatokat én is ismerem és használom, de nem mániám, hogy a fejlődjön a teológiám fordulónként hárommal... Úgy gondolom, hogy az talán egy jó megoldás lenne, ha lenne egy érték, amit ha elérnek a karakterek, akkor nem fejlődne tovább.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– A tolvaj küldetéssor nagyon tetszett. Sőt, meg merem kockáztatni, hogy a legjobb fejlesztés volt a TF-en. Nagyon várom, hogy a Sötét Földön is megnyissa a kapuit, mint az a hírekben volt...

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvétéről?

– Szerintem nincs benne semmi rossz, lévén, hogy Givangel is átvett karakter. Én úgy gondolom, hogy ha valaki lejátsszik egy karakterrel 400 fordulót az övének érezheti a karaktert, függetlenül attól, hogy ki indította. Ariellát is átvettem, de vele mégse tudok olyan felszabadultan játszani, mint Givangellel. Neki még elég „görcsösen” mennek a lépései.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Nagyon hasznos, ez úton is szeretném megköszönni Jakabnak (Ugróczy László), hogy töltögeti.

Bár én nem nagyon vagyok felfedező, próbálok én is újabb infókat küldeni neki. Sajnos erre nem sok lehetőségem van.

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

– Én is próbáltam. Két egész fordulóig anno a thargodan csatamezőket fosztogattam, de rájöttem, hogy rém unalmas... Akinek van kedve hozzá, csinálja. Én nem tudnék egymásután sok ilyen fordulót csinálni.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Elítélem. Nagyon elítélem... Szerintem, ha valakinek van elég kapcsolata, akkor nincs szüksége rabszolgákra. Egy jó KT-ban elég csak megemlíteni, hogy erre vagy arra lenne szükségem, és délutáni táplálásnál vagy másnap már kapja is az ember. Márpedig ha így van, akkor szerintem nincs értelme rabszolgázni.

– Mit változtatnál a TF-en?

– Kicsivel több „csapatjáték” kéne a TF-re. Például valami KT-háború jó móka lenne, és szerintem rengeteg embert megmozgatna.

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

– A legjobb játékosok szerintem azok, akik nem úgy játszanak, hogy a karakterük minél erősebb legyen, hanem azt csinálják, amit szeretnének. Amit a játékos szeretne. Ha látják, hogy van valami új fejlesztés, akkor elmennek, és akkor is azzal foglalkoznak, ha a karakterüket „visszafelé” húzza. A legerősebb karakter szerintem egyértelműen Clod Onar (Nagy Tibor), akinek ezúton is szeretnék gratulálni a sikereihez.

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Szerintem Nagy Lászlóval, Bean Sidhe irányítójával. Ő az egyik olyan játékos akit nagyon szeretek a TF-en.

– Van még valami, ami el szeretnél mondani?

– Igen. Nagyon szépen köszönöm mindazon emberek segítségét, akik segítettek nekem valamilyen formában. Külön köszönöm a MAFFIA KT és az Árnymenők KT tagjainak a karakteremhez való hozzáállását. Szeretnék továbbá köszönetet mondani Kovács Lászlónak azaz Roham Bee Lee irányítójának is, mivel ő az az ember, akivel bármilyen TF-fel kapcsolatos gondolataimat meg lehet beszélni, illetve a sok-sok éven át segített.

Dani Zoltán

# TÚLÉLŐK FÖLDJE

## NOVEMBER LEGÉRDEKESEBB HÍREI

Lezajlott a Pöröly Rend KT által szervezett játékos versenyekből álló Olimpiai Játékok. A dobogó legalsó fokára a Pöröly Rend bajnoka, Killer Thorn állhatott. Óriási küzdelemben maradt le az ezüstérmes En' Laostól. A dobogó legfelső fokát pedig a bámulatosan versenyző Bohmer Kair foglalhatta el. A verseny végén a kalandozók hosszasan meséltek egymásnak és a megjelenteknek kalandjaikról, és a nézőket is örömmel töltötte el, hogy ilyen hírességeket láthattak. A küzdelmek végén a szervezők megköszönték az egybegyűlteknél a részvételt, és reményüket fejezték ki, hogy jövőre újra megrendezhetik e nagyszerű versengést.

A Tűzhajú véletlenül átuszott! Történt ugyanis, hogy a csatorna mellé érve úgy érezte mi lenne, ha tesztelné egy kicsit a vércápákat. Mire észbekapott már a túlparton kecmerget ki a vízből! 8 éve kalandozott Erdauinon, ahol már szinte minden fűszálat ismert. Csak hű sul-lárja és törpemammutja nyúszítására jutott el a tudatáig, hogy mit is tett valójában! Végül beletörődően fáj-dalmas búcsút intett nekik és nekivágott az ismeretlennek....

A legújabb régészeti feltárások szerint az Esthar Császárság papjai birtokában voltak egy olyan varázslatnak, amellyel az immunitáskövek elhasználódását kordában lehet tartani. Sajnos az ősi mágiáról többet egyelőre nem tudni. Az immunitáskövek jelenleg nagy eséllyel tönkremennek, miután egy-egy ilyen kő kivéd egy gazdjára ellen irányult puha ütés, villám-, vagy tűzalapú támadást.

Különleges hirdetés jelent meg a minap Ghalla egyik városában felállított táblán: „Ha esküvőre, temetésre, vagy sikereid megünneplésére szolgáló dínomdánomra készülsz, keresd fel az Összhangzat Közös Tudat szóvivőit. A KT tagjai ugyanis örömmel szolgáltatnák a zenét a különleges alkalomra.”

Kiállítás nyílt az alanori királyi palotában. A valaha látott legijesztőbb szörnyek kitömött példányai mellett eddig csupán a királyi lakószobákban kiaggatott festmények, ill. szobrok is megtekinthetők. Ilyen például – talán a leg-híresebb – az I. Borax koronázásának szertartását megörökítő alkotás. A művészek által formált tárgyak leggyakoribb témája azonban még mindig a Tűzvihar. A kiállítást csak a nemesek látogathatják. A köznép és az Alanorba látogató kalandozók valószínűleg sohasem láthatják a kiállított tárgyakat, magas értékük miatt a jelenleginél nagyobb közszemlére sohasem teszik őket.

A mópatok csupán a Sötét Föld apró, kíváncsi teremtményei. Régen szórakozás volt el-el játszani egy-egy példányukkal, de manapság már nem elégednek meg a kacatként nekik felajánlott tárgyakkal. Az értékesebbekre fáj a foguk! Persze a rendreutasítás könnyű, hiszen még mindig inkább nyomják el magukban a kíváncsiságukat, mint hogy összeakaszkodjanak egy sokat tapasztalt kalandozóval.

Beren Peredhil egyelőre feladta az ében tigrisek megszelídítésével kapcsolatos terveit, most egy újabb lényt, a farkasok egy vezérét próbálta csapdába csalni. Fáradozásait végre siker koronázta, rakshallion há-lóval sikerült befognia egy vezérfarkast. A vad egyelőre nem sok hajlandóságot mutat a közreműködésre, de Berennek már elég nagy gyakorlata van különféle lények megszelídítésében ahhoz, hogy most se valljon kudarcot.

Tye'rukhamn a tleikan bírák legőregebbike, visszavonultan él valahol, több, a kalandozók és Zarknod hívei számára fontos tudással. Legalábbis ezt hittük a mai napig. De kiderült, hogy a békés remete élet helyett már időtlen idők óta egy tükörtorony falai között raboskodik. Win &2, Tharr kobudera papja volt az, aki rábukkant, miután végzett a helyet őrző kreiton átokmesterrel.



A Sötét Földön vándorló kalandozók ijedten rezzentek össze, amikor Antares, a Tharr hívó, hosszú aranyhajú, vörös szemű mutáns artikulátlan üvöltést hallatott, majd a földet kezdte csapkodni ősi kardjával. Többen azt gondolták, valamilyen új elmekór fertőzte meg tudatát. Ám Antares csak azért dühöngött, mert az olimpiai jelentkezését az utolsó pillanatra hagyta, és ez esemény után esett ki a hön keresett esszencia egy megölt éjfattyból. Pont az az egy darab, ami még az ősi páncélhoz hiányzott volna. Ennyin múltott, hogy Antares ősi páncélban indulhasson az olimpián.

Zarknod pillanatnyi háláját fejezte ki Clod Onar felé, miután a hírneves kalandozó kiszabadította őt az éjfattyak síkján lebegő kontinuum-buborékból. A troll férfi szerint ez nem történhetett volna meg a Win&2 által szerzett tapasztalatok nélkül. Hatalmas ünneplés kezdődött, melynek végeztével Zarknod tleikanjai megajándékozták őt az Istenek Talizmánjával, az eddig ismert leghatalmasabb ereklyével Ghallaszerte. Most Zarknodon a sor, hogy teljesítse ígéretét. Ha ez megtörténik, az éjfattyak többet már nem jelenthetnek számottevő fenyegetést a Túlélők Földje lakossága számára.

Worm, a Két Kard Testvérisége Közös Tudat alapítója kereken 1000 nap pihenés után újra felkerekedett. A mai naptól újra a kalandozók kihívásokkal teli világában üdvözölhetjük.

A kyorg birodalom erdeiben vastag, erős kérgű, puhább belsejű fák nőnek. Legalábbis, midőn még kyorgok éltek itt minden erdejükben megtalálhatóak voltak ezek a mindennapos mágia kialakította gerdraban fák. Manapság már jóval ritkábbak ennél, de azért még foltokban előfordulnak gerdraban erdők. Weasel, a kyorg erdők mélyén rejtőzött trogloditák réme, e szármalmas teremtmények utolsó példányai után kutatva tévedt el egy ilyen erdőbe. A gerdraban fa mivolta rögtön beindította a fantáziáját, és a felröppenő hír kapcsán hirtelen megnőtt a kalandozók között a keresett a favágó fejsze iránt.

Egyre több gonosz választja őrzőállatul a mantikór elnevezésű nagytestű ragadozót, hiszen ez a csupa fog, csupa karom szörny, ha gazdája elég képzett ahhoz, hogy saját céljaira idomítsa, nemcsak a tanort megközelítő tolvajok ellen hasznos eszköz, hanem a csatában is. Heves ösztöneinek és ragaszkodásának köszönhetően ő is az ellenfélre támad, ha imádott gazdáját veszélyben látja.

Az első alanori íjászversenyt Re-U.M.A. nyerte, Tamarinai Geodrin és Chaar-Lee előtt. Bár a bírók sokak szerint részre hajlóak voltak, az íjásztelep vezetőinek beszámolója tiszta és igazságos versenyről szólnak. Huszonhatan indultak. A következő versenyen (mely már el is indult) az indulók számának megsokszorozódását remélik a szervezők.

## JÁTÉK

E havi nyereményjátékunkban a hideg téli napokra ajánlunk pár értékes tárgyat. A kérdésre a helyes választ január 15-ig visszaküldő előfizetőink (AK előfizető az, aki akár a fordulójával kapja, akár előre befizetett az újságra) választhatnak, melyik tárgyat kérik nyereményként a következőkből: párducbőr övtáska, párducbőr pénztárca, hősárkánybőr csizma (minimum 25. szint kell viseléséhez), jégisten amulett (minimum 30. szint). A nyereményt az a karaktered kapja, akinek karakterszámát a helyes válasz mellé írod. Írd meg azt is, melyik nyereményt választanád. Játsszani levélben, az UL-ed hátulján, vagy a [jatek@beholder.hu](mailto:jatek@beholder.hu)-ra küldött, december subjectű e-mailben lehet.

Januártól új, kupon alapú nyereményjátékot indítunk. Ennek részleteit a 49. oldalon találhatod.

### A kérdés pedig:

**Hány éve történt, hogy lezajlott a Nagy Hóvihar a Túlélők Földjén?**

A Krónika korábbi számai, illetve a megfelelő fordulód segíthetnek a megfejtésben.

Az októberi számban feltett kérdés a következő volt: Hogy hívták azt a legendás törpe bányászt, akiről egy csánányt is elneveztek annak idején? A helyes válasz Trákin neve volt. A nyeremény 1-1 db üllő volt. A szerencsés nyerteseink pedig Mit Lopez, Godness és Gérard de Ridefort voltak.

# IX. Ghallai Bárdverseny és IV. Zene Misztériumának Versenye

A fanfárok hangjára gyülekeznek az ismert világ rímfaragó nagyjai! Az év vége mindig eme nemes és barátságos megmérettetés ideje. Élményekkel, megénekelni való történetekkel töltődött fel mindenki az elmúlt hónapok alatt, a tinta és papír is előkészítve várja a toll hegyét. Egy csók a műzsától, és felszabadul az ihlet, születik a mű. De vajon nekünk tetszik-e majd?

Lassan megszokhatjátok az állandó újításokat, reformokat a verseny kapcsán. Legutóbb a TF-es ŐV-s verseny összevonásával változtattunk a hagyományokon, idén haladva a korral, a szervezés menete újul meg. Idén nem lesz az eddigiek szerint értelmezett zsűri, a verseny online lesz lebonyolítva, a határidő lezárása után pedig bárki szavazhat a beérkezett művekre! Remélem, mindenki tetszését elnyeri ez a változtatás!

Egy régi hagyományt ismét felelevenítünk, a sok újdonságot ellensúlyozandó. Az idén ismét lesznek előre megadott témák, bízom benne, hogy igazi megmérettetést biztosítanak majd az alkotó kedvének. Természetesen az ettől eltérő művek is megmérettetnek majd.

## I. kategória: Vidám pillanatok (TF)

Ghalla világának nem csak árnyoldalai vannak, a vidámságról szóló verseket várjuk ide.

## II. kategória: Verseik Ghalla tájairól (TF)

A klasszikus „egyéb” kategória, TF versek számára.

## III. kategória: TF próza (TF)

Legutóbb nem aratott osztatlan sikert a TF és ŐV novellák összehasonlítása, ezért idén külön kategóriát kapnak a TF-es és ŐV-s novellák. Tehát ebbe a kategóriába mindenféle TF tárgyú prózai mű tartozik.

## IV. kategória: Legendás csaták (ŐV)

A Teron hegy mélyének életét jelentősen befolyásolják a legendás szörnyek elleni ütközetek. Egy-egy efféle gigászi csata szinte kívánja az epikus alkotások születését. Persze egy felkészült dálnok nem csak kocsmái elbeszélésben, de lírikus formában is elő tud adni egy ilyen történetet, ezen művekről szól ez a kategória.

## V. kategória: Költemények a Teron hegy mélyéből (ŐV)

Az ŐV világát járó poeta lelkük számára a mindenes kategória.

## VI. kategória: Próza (ŐV)

Rövidebb-hosszabb „nem rímelő” írások, azaz novellák elbeszélések a Teron hegyből.

A díjazás ezúttal a következőképp alakul:

A TF-es kategóriák nyerteseinek díjai:

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

Az ŐV-s legjobbak jutalmai kategóriánként:

1. díj: az ősök bűvös lantja + időkristály + 3000 arany
2. díj: varázskő + 2000 arany
3. díj: őskő + 1000 arany.

A nevezés nem túl komplikált, a **bardverseny@beholder.hu**-ra kell a műveket e-mailben elküldeni. **Fontos, hogy a mű mellett legyen feltüntetve a szerző karakter neve, száma, a játék, amelyiken a karaktered „él”, és a kategória, amibe a versedet vagy novelládat szántad.** A nevezésnek más feltétele nincs. A pályázatok elbírálását tehát a széles közönség végzi majd, a határidő lezárta után. Az osztályozás részleteiről majd a honlapon olvashattok.

Fontos, hogy plagizálni, mástól „idézni” nem illik, nem is érdemes! Túl sokan értékelik majd a műveket, valakinek mindig feltűnik az ilyesmi. Csendesesen megjegyezném még, hogy nem a mennyiség, hanem a minőség számít!

Két fontos adat van hátra. **A beküldési határidő 2005. február 28.** (24 óra 00 perc), ezt szigorúan vesszük! Azokat a műveket, amelyek nem érkeznek meg időben, automatikusan kizárjuk a versenyből (a postázás időpontja számít).

Ismét a dal, a vers, a kultúra kerül előtérbe, bízom benne, hogy minél többen vállalják a megmérettetést! Az igazi győztes ugyanis a közönség... Kívánok mindenkinek tiszta, őszinte hangokat és a műzsák mézédés csókját!

Tisztelettel:

Vrandol Sayn Karad (TF #4620) és  
Yula Vayniko (ŐV #3101)