

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Azt hiszem ez a 112. alkalom, hogy így köszönök, mivel az eddigi 114 számból nagyjából kétszer Miklós írt szerkesztői üzenetet. Úgy is mondhatnám, ez a köszönés mára már több éves hagyomány. Mint ahogy több éves hagyomány már a félévente megjelenő HKK kiegészítő is, ezúttal a Rhatt Fénykora, amiről rengeteg információt találtak a mostani számban. A kártyásoknak és a kirakó játékok kedvelőinek egyaránt kellemes hír, hogy megjelent két fajta HKK-s puzzle is, 500 darabos változatban. Nem csak, hogy szép HKK képeket rakhattok ki belőlük, de még egyedi HKK lapok is járnak hozzá. Aki szereti az ilyeneket, az nézze meg a hátsó belső borítónkat, és látogasson el a puzzle.beholder.hu címre! Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal David Eddings: A mágusok végjátéka c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tan

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 6. (114.) szám (2005. június) – 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

Lapzárta: május 20. **A következő szám lapzárta:** június 17.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

MÁGIKUS VESZÉLYEK

A felébredt világban

2

GYAKORISÁGI LISTA

Rhatt Fénykora

7

RHATT FÉNYKORA

Lapelemzés

12

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

ÚJ VERSENYEK

Júniusban és júliusban

22

IX. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Szabályok

25

VERSENYBESZÁMOLÓK

Isteni szövetség és válogatós verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

LEANTHIL NAPLÓJA

Avagy mik történnék a Hegyben

31

KATONÁK SZINTJE 3.

Kalandleírások 2. rész

34

A HEGY LEGJOBB GALETKIJEI

KNO erő lista

42

GHALLA NEWS

A TF hírei

43

STATISZTIKA

43

A TUDÁS SZENTÉLYE

44

KALANDOZÓ KALAUZ

46

A KALÓZHERCEG LEGENDÁJA

53

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.

MÁGIKUS VESZÉLYEK

Unalmasak már a nagy mordályokkal hadonászó rosszfiúk, vagy a mindenhol bekavaró összekötők? Ha a játékosok új és egyedi ellenfelekre vágnak, időnként érdemes bevetni egy kis egzotikumot. Az alábbi lista pár mágikus veszélyt tartalmaz, akik veszélyes és félelmetes ellenfelet jelenthetnek a legelszántabb csapatnak is. A mágikus veszélyek kimondottan nem-játékos karakterek, akiket megrontott, megőrjített és eltorzított a hatalomvágy. Ha a karakterek szembekerülnek velük, alaposan fel kell kötniük a nadrágot.

POTENCIÁL

Mágikus veszélynek a különös, eltorzult mágikus jelenségeket, és a hozzájuk szegődő hataloméhes mágiahasználókat nevezzük. Ide tartoznak a toxikus sámánok, a Petro hounganok, a rovarsámánok, a vérmágusok, a megrontott varázslók és az eltorzult ösvények követői. Egyedi karakterisztikájuk a potenciál érték, ami gyakorlatilag az őket megrontó hatalom erősségét fejezi ki.

Játéktechnikailag a potenciál egy újabb kockatartalék, amely hataloméhes tervek lebonyolításához használható. A potenciál tartalékra a szokásos, kockatartalékokra érvényes szabályok hatnak. A tartalékot az NJK bármilyen mágikus tevékenységéhez felhasználhatja, és minden harci forduló elején frissül.

Növeljük meg a karakter Mágia tulajdonságát potenciál tartalékával. A növelés csak a Mágia tartalékra nem hat ki, minden más tekintetben számít. Az eltorzult adeptusok potenciál tartalékukból új képességeket is vásárolhatnak.

Az NJK potenciálja nőhet vagy csökkenhet, tervei sikerességétől függően. Ha sikeres, potenciálja nő, míg ha nem, csökken.

SZELLEM PAKTUMOK

Maguk a szellemek nem kapnak potenciált, ám egy spirituális kapocs kialakításával hatalmat kölcsönözhetnek egy élőlénynek. Általában árnyak szoktak ilyen „paktumokat” kötni. A paktumban résztvevő fél ura Szellemenergiájának felével megegyező potenciál tartalékot kap (felfelé kerekítve). A paktum megkötése után a Szellemenergia és potenciál tartalék misztikus kapcsolatba kerül egymással.

Bármelyik változása módosítja a másik értékét is, egy az egyben. A kapcsolat csak valamelyik fél halálával szakítható meg.

Egyesek szerint ilyen egyezmények voltak a régi mondák démonpaktumainak alapjai, csak valójában démonok helyett a paktum kötője szellemekkel üzletelt. A paktumba beleegyező szellem dominanciafőnybe kerül, és feltétlen engedelmességet követel a másiktól. Néhány szellem Vagyon vagy más manipuláló képességét használja az áldozaton, hogy rávegye a paktumra, de metamágikus technikák és tiltott varázslatok tanítását is felkinálhatják. Egyszerre csak egy paktum tartható fenn.

A paktum felbomlásakor történő események változók. A túlélőnek nőhet, vagy csökkenhet a Szellemenergiája vagy potenciál tartaléka. Szélsőséges esetben előfordul, hogy társa halála után a túlélő világivá válik (szellem esetén belepusztl), vagy maradandó elmebajok kerítik rabságukba.

TOXIKUS SÁMÁNOK

A környezetszennyezés miatt megtévelyodött sámánokat nevezzük toxikus sámánoknak. A legtöbben közülük zöld aktivisták, akik aktívan cselekednek a szennyezés és a szennyezők ellen. A toxikus sámánok mágiája eltorzult, céljaik szélsőségesek, megoldásaik pedig drasztikusak.

Nagyjából két csoportra oszthatók: a bosszúállókra és a mérgezőkre.

A bosszúálló az emberiséget akarják megbüntetni a természet ellen elkövetett vétkeik miatt. Hitük szerint az emberiség a Föld rákja, és csak idő kérdése, hogy elmergesedjen. A bosszúálló célja az emberiség teljes kiirtása (félreértés ne essék, boldogan halnának meg, ha már mindenki mást kiirtottak), így a Föld idővel meggyógyíthatja magát. A bosszúálló bármit elfogadhatónak tartanak, amely a populáció megtizedelődését eredményezi, akár a mérszárlast is.

A mérgezők teljesen a toxikus ösvények felé fordultak és a kitért karokkal ölelik a szennyezést. Ahogy a nevük is mondja, különféle mérgeket terjesztenek, hogy megnöveljék hatalmukat. Legtöbbjük örült vagy nihilista, és mivel minden létförmát ki akarnak pusztítani, a legtöbb környezeti baleset az ő számlájukra írható.

A toxikus sámánok magányosak, csak saját fajuk és önmaguk gyűlölete hajtja őket előre. A bosszúállók gyakran kötnek alkalmi szövetségeket ökoterroristákkal és környezetvédelmi csoportokkal vagy cégekkel (pl. Amazónia). A mérgezők többnyire olyan céges kutatásokba épülnek be, ahol környezetszennyező vagy biológiai kísérletek zajlanak (és így gyakran végződnek tragédiával). A toxikusok soha nem kötelezik el magukat sokáig egy szervezethez.

A bosszúállók többsége Amazónia térségében állomásozik, hogy felhalmozott katonai és mágikus fedezetükkel megsemmisítsenek bárkit, aki az esőerdők maradványaiból akar hasznot húzni. Józanabb tagjaik a környezetet helyretételén dolgoznak.

A bosszúállók teóriája közel sem annyira elborult, mint ahogy hangzik. A szélsőséges körülmények drasztikus lépéseket követelnek! Gyorsan és kegyetlenül csapnak le bárkire, aki a környezet ellen dolgozik. Nem kímélnék senkit, akár csoportokat is kivégeznek egyetlen ember vétkei miatt. Az emberiség számukra csak parazita a Föld nyakán.

A bosszúállók és a mérgezők egymás ellen dolgoznak, és mindent elkövetnek, hogy kiirtsák egymást vagy megátolják egymás tetteit.

TOXIKUS TOTEMEK

A toxikus sámánok a természetotemek kifacsart ideológiájú változatait követik. A toxikus Kutya totem például egy vérszomjas gyilkos, aki nem fél elpusztítani senkit, akár saját falkájából sem.

A toxikus totemhívók megkapják a totemmódosítókat, és követniük kell a totemjük (kifacsart) elveit ugyanúgy, mint normális esetben. A bosszúállók vadonbeli, a mérgezők városi totemeket választanak általában.

TOXIKUS POTENCIÁL

A toxikus sámánok Potenciálja kezdéskor 1D6/2 (lefelé kerekítve). Ezt növelhetik:

Egy vadonpusztító csoport likvidálásával (bosszúállók).

Egy földet mérgező vagy a környezeti sérüléseket korrigáló csoport kiirtásával (sámán típusától függően).

Fertőzés terjesztésével, biológiai vagy vegyi fegyverek használatával/előállításával (mérgezők).

Olajszivárgás, reaktorolvadás vagy más végzetes környezeti szennyezés okozásával (mérgezők).

Paraállatok kiszabadításával, vagy ámokfutásra kényszerítésével (bosszúállók).

TOXIKUS TERMÉSZETSZELLEMEK

Nem-toxikus sámánok nem idézhetnek természetszellemeket toxikus területeken. Ezekon a helyeken csak toxikus sámánok idézhetnek, kizárólag toxikus szellemeket.

Bárki elűzhet egy toxikus szellemet, de csak egy másik toxikus próbálhatja átvenni az irányítást felette.

A toxikus szellemek rendelkeznek normális változatuk minden képességével, és a Maró váladék valamint az Ártalmas lehelet képességekkel is. A toxikus szellemek birtokukhoz hasonlóan megtörtnek és megrontottnak néznek ki, természetük nyilvánvaló minden megfigyelő számára. A toxikus szellemeket ugyanúgy kell megidézni, mint a normális szellemeket, ám Erejük a terület háttérzajával nő megidézésük után.

Kifacsart mivoltuk miatt a toxikus szellemeket nem tartja vissza birtokhatár.

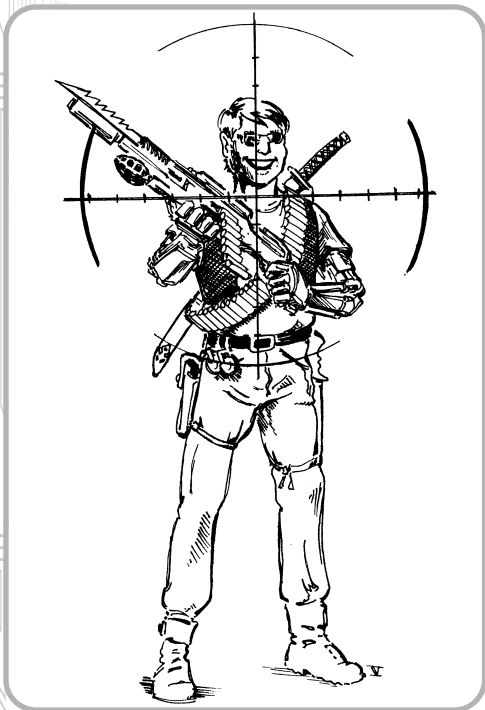
ROVARSÁMÁNOK

A rovarsámánok rovarotemeket szolgálnak, akik idővel felülkerekednek elméjükön és saját kaptárelméjük mintájára hangolják át őket. A tradicionális sámánokkal ellentétben a rovarsámánok totemjük megtestesüléseit (vagyis rovarszellemeket) képesek megidézni. A rovarsámánok megszállottan idézik a rovarszellemeket és céljuk, hogy megidézzék magát a Királynőt vagy az Anya szellemet is. Megszállottságuk kaptárelépítésre kényszeríti őket, ami pedig elkerülhetetlenül szemet fog szúrni környezetüknek.

A rovarszellemek nem élhetnek a világunkon saját formájukban, ezért egy befogadót kell találniuk maguknak. Más szavakkal élve a szellemnek idézésekor egy speciálisan előkészített testet kell felajánlani, amelybe beköltözhet.

A királynő/anya megidézésével a sámán aláírja halálos ítéletét, mivel azonnal verseny indul köztük a kaptár irányításáért. A rovarsámánok ritkán dolgoznak együtt, általá-





ban csak akkor, ha a totemjük parancsolja nekik. A rovarsámánok teljes értékűek, nincsenek varázsló adeptusok.

ROVARTOTEMEK

A rovertotemeknek nincsenek totemmódosítók.

Bár leggyakrabban a rovertotemek találják meg sámánjaikat, történhet fordítva is. A hataloméhes sámánok általában megszerzik a kívánt hatalmat, de a rovertotemek idővel megváltoztatják őket. A sámánok végül a hatalom eszközeivé válnának.

A rovarszellemek céljai és természetük ismeretlenek. Egyesek szerint a saját síkjuk túlnépesedett, ezért kell vándorolniuk. Az azonban biztos, hogy a rovarszellemek teljesen embertelenek, éppúgy, mint azok, akikkel lepaktálnak.

ROVAR POTENCIÁL

A rovarsámán 1D6/2 (lefelé kerekítve) potenciállal kezd, és ezt olyan felfoghatatlan célokkal teljesítésével növelheti, mint:

A kaptár tömbházakkal történő bővítésével. A módszerek kötetlenek, de időnként magukra a lakókra is szükség lehet, mint táptalajra.

Egy ideális gazdatest találása a Királynőnek/Anyának.

Egy kaptárt veszélyeztető megacég/poliklub/társaság megsemmisítése vagy ellehetetlenítése.

Neolitikus korból származó leletek ellopása.

Ideális gazdatestek keresése, elcsalása és beolvasztása.

ROVAR FORMA

A rovarszellemeknek nehéz fenntartaniuk normális formájukat ebben a világban, így gazdatestekre van szükségük, amelyek a fizikai síkhoz kötik őket. Csak a legerősebb szellemek kivételek ez alól, akik képesek normális szellemformájukban is létezni. A rovarszellemeket két formában lehet megidézni: hús- és valódi formában.

VALÓDI FORMA

A valódi formában levő rovarszellemek normális szellemeknek minősülnek, és emberrnyi nagyságú rovar formájában materializálódhatnak. A szárnyakkal rendelkező szellemek repülhetnek materializálódás után, és megtapadhatnak bármilyen felületen.

Mindegyik rovarszellem sebezhető rovarirtó szerekkel, ám az elűzés szempontjából Erejük duplának számít.

HÚSFORMA

A húsformában megjelenő rovarszellemek úgy néznek ki, mint egy bizarr ember-rovar keresztesítés. A rovarszellem akarata mindig legyőzi a gazdatestét. Bár a húsformában levő szellemeknek is van Erő értékük, és kettős természetűnek számítanak, nem űzhetők el.

Dolgozó: A húsformában levő dolgozók fizikai tulajdonságai a gazdatest értékeivel egyeznek meg, mentális tulajdonságaik pedig a szellem Erejével. Automatikusan rendelkeznek a Képzettség képességgel és a csökkentett érzék (látás) hátránnyal. Nem sebezhetőek rovarirtószerek által.

Harcos: A harcosok mentális tulajdonságai megegyeznek a szellem Erejével, fizikai tulajdonságaik pedig a gazdatest értékei és a szellem Erejének összegével. Nem sebezhetőek rovarirtóval, és nem rendelkeznek normál fegyver immunitással.

ROVARSZELLEMELK IDÉZÉSE

A rovarsámánokat nem köti a birtok idézéskor. Dolgozó vagy harcos idézésekor a megszokott szabályokat kell használni. Anya/Királynő idézéséhez az idézőnek beavatottnak kell lennie, és ismernie kell a Meghívás metamágikus technikát.

Miután megidéztek, a rovarszellemnek el kell foglalnia egy gazdatestet. Általában emberit foglalnak el, azok közül is a metahumán a „kedvencük”, de megteszi valamilyen állat vagy paraállat teste is. Az átváltozással töltött hetek száma megegyezik a szellem Erejével.

Az átváltozás minőségének megállapításához ellenpróba van szükség a gazdatest Akaraterije és a szellem Ereje közt. Ha a szellemet a Királynő vagy Anya is segíti, a gazdatest célszáma kettővel nő. Miután megidéztek őket a húsalakban levő rovarszellemek 1, a valódi alakban levők 2, a Királynő/Anya pedig 4 Karma tartalékkal rendelkezik. A tökéletes összeolvadással teremtett szellemek Karma tartaléka a gazdatest tartalékának fele (felfelé kerekítve).

Az inkubáció elkezdődése után nincs mód a gazdatest megmentésére (a játékmester persze kivételt tehet). Még ha el is őrül vagy megölik a szellemet, a gazdatest akkor is meghal.

A gazdatest által elért sikerek vagy kevesebb: A gazdatest megsemmisül, a rovarszellem valódi formába kerül. 1-2: A gazdatest a rovar ember nagyságú utánzatává válik. Ez testforma, forma és végtagszám változással is jár. A szellem húsformába kerül. 3: A gazdatest csak némi rovarjellemzőre tett szert: kitinpáncél, összetett szemek, kifejeletlen extra végtagok, stb. A szellem húsformába kerül. 4: A gazdatest csak egy rovarjellemzőt kap meg, de húsformává válik. 5+: Tökéletes összeolvadás születik. A gazdatest megtartja eredeti formáját és megkapja az aura-álcázás képességet. Nem lesz azonban szabad szellem, a sámán vagy a Királynő uralma alatt marad. Technikailag húsforma lesz belőle, de a szellem hozzáfér a gazdatest emlékeihez és képes mimikálni viselkedését. Ha egy dolgozót idéznek a testbe, akkor ez kihasználatlan marad.

KIRÁLYNŐK

A Királynő a rovarszellemek igazi vezetője. Már megidézése előtt is hat a sámánra, mivel ő a mágiája fókusza, a személyes toteme. Azonban, miután megjelenik a fizikai világban, azonnal megpróbál elszakadni tőle, szabaddá válni. A Királynő úgy szabadulhat el, mint a szövetséges szellem, de akkor is megpróbálhat elszakadni, ha a sámán növeli, vagy csökkenti a potenciálját. Mivel a sámán és a Királynő NJK-k, a Királynő akkor szakadhat el, amikor a történet megköveteli. A sámánnak nem feltétlenül kell megidéznie a Királynőt, de egy idő után szembesülni fog hatalmának korlátjaival és rájön, hogy ez az egyetlen lehetősége.

A Királynő egyetlen célja a kaptár növelése és biztonságosabbá tétele. Teheti ezt direkt módon, szellemek idézésével és testbe illesztésével, vagy közvetett módon befolyás- és vagyonyűjtéssel. A sámánnak (vagy a helyére választottnak) a világi jelenlétet kell biztosítania ebben.

A sámán csak egy Királynőt idézhet. Ha elűzik, vagy elpusztítják azt, elveszti a totemét és világivá válik. A sámán ezenfelül mentális hátrányokat kap a Királynő szellem



energiájával megegyező darabszámban. Ha a Királynő megtörik, a sámán elveszti a tőle kapott potenciált (és az azzal irányított szellemeket) amíg az vissza nem tér a világba. Ha a Királynő elpusztul, minden általa vagy a sámán által idézett szellem elszabadul.

ROVARSZELLEM PARAKÉPESÉGEK

A rovarszellemek számtalan egyedi képességgel rendelkeznek, amelyek a Királynő köré fókuszálódnak.

Állatirányítás (Rovarak)

Típus: Mana összetett tevékenység Látótáv Fenntartott

A Királynő rovarcsapatokat küldhet a saját fajtájából kémkedés (érzékmegosztás) vagy gyilkolás céljából (darazsak esetén nagyon hatásos).

Aura maszkolás

Típus: Mana automatikus / egyszerű tevékenység Személyes Mindig

Ugyanúgy működik, mint a szabad szellemek képessége. Mivel a rovarszellemek nem rendelkeznek Szellemenergiával, ezért ők a Királynő Szellemenergiáját használják. Ha a Királynőt még nem idézték meg, a sámán beavatási szintjét kell használni.

Kényszer

Típus: Fizikai összetett tevékenység Látótáv Fenntartott

A Királynő olyan feromonokat választhat ki, amelyek kényszerítik valamire a humánokat. Bárkire hathat, aki lélegzik és (Erő) méteren belül van. A feromonok feloldhatók ételben vagy italban is.

A hatás megállapításához a Királynő Szellemerejével kell az áldozat Akaratereje ellen próbát dobni. A Királynő minden egyes sikere egy befolyásolt tevékenységet jelent, melyek a kontaktus után következnek be.

Képzettség

Típus: Mana összetett tevékenység Személyes Mindig

A megidézett szellem olyan szakértelemmel rendelkezhet, amelyet az idézője választ az idézéskor. Ez bármilyen Építés/Javítás vagy nem mágikus szakértelem lehet. A szakértelmet az Erejével egyenlő szinten használja.

Idézés

Típus: Mana kizárólagos összetett tevékenység Speciális Permanens

Csak Királynők rendelkezhetnek vele.

A MEGRONTOTTAK

Nem csak a sámánokat ronthatja meg a hatalom. A megrontottak néha sokkal rosszabbak a toxikusoknál vagy a rovársámánoknál, mivel a megrontottak saját maguk döntöttek a „sötét oldal” mellett. Ők testesítik meg az emberi természet legsötétebb és legszörnyesebb oldalát, erejüket a szenvedésből, halálból és kétségbeesésből nyerik. A megrontottak időnként szellemekkel társulhatnak, hogy tovább növeljék hatalmukat.

Hogy megnöveljék a potenciáljukat, a mágusoknak szenvedést és nyomort kell teremniük. Minden megron-

tott mágusnak van egy kedvelt kínzási módszere vagy technikája, amelyet előnyben részesít, és igen gyakran használ. Néhányuk örült tömeggyilkosok és ősi rítusokat utánoznak megszárulásukkal, míg mások az emberi mohóságot használják ki, és élvezettel szemlélik áldozataik szenvedését, majd lassú halálát. Szinte minden kínzási módnak van egy művésze a megrontottak között, mivel potenciáljukat ennek gyakorlásából nyerik.

MEGRONTOTT POTENCIÁL

A megrontott 1D6/2 potenciál tartalékkal kezd (lefelé kerekítve). Az alábbi célokkal növelhetik ezt:

Tömeges, rituális emberáldozat bizonyos csillagállásokkor vagy egyéb jeles időpontokon.

Ártatlanok megrontása, bűnre vagy saját természettel szembe fordulásra biztatás.

Emberek rászoktatása egy önpusztító vagy életveszélyes dologra.

A remény, a célok, a boldogság elpusztítása.

AZ ELTORZULT ÚT

Az adeptusok önmagukban keresik a mágiát, néhány adeplus azonban magába néz, és nem lát mást, csak gyűlöletet, haragot, kétségbeesést és megvetést. Ezek a nyomorult lelkek gyakran követik az eltorzult utat. Mágiájukat lelkük legiszonyatosabb érzelmeivel táplálják, élő fegyverré alakítják magukat és emberre vadászó ragadozókká válnak. Ők is rendelkeznek potenciállal, amelyből képességeket vásárolhatnak maguknak.

Potenciáljuk növekedésével egyre jobban elembertelednek, mind természetben, mind külsőben. Sokuk szerez vadállati vonásokat – karmokat, éles fogakat, osztott pupillákat fejlesztenek maguknak. Mások embertelenül förtelmesekké vagy szépekké válnak. Nincs általános jelenség, mindig egyedi a változás. A potenciálnövekedéssel a jellemzők is egyre erősödnek.

Az eltorzult út követői szintén gyakran paktálnak le árnyakkal.

ELTORZULT POTENCIÁL

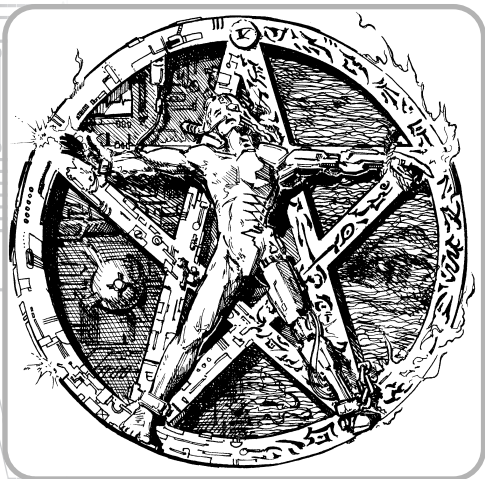
Az Eltorzult Út követői 1D6/2 potenciált kapnak kezdetben. A következőkkel növelhetik ezt:

Levadászni és megölni minél többfajta embertípust, ezzel is tovább fejlesztve a vadászatot és az áldozat lelkében a rettegést.

Legyőzni minél több fajta célpontot halálos küzdelmekben.

Biztosan sugározni az adeptus emberfeletti képességeit, ezt tettekkel bizonyítani.

Uralkodni egy csapat felett valamilyen emberfeletti képességgel, szakértelemmel vagy ravaszsággal.



Rhett Fénykora



Gyakorisági lista

A csodák kútja	e	n	Hadiitok	t	g	Rhett sárkánya	rh	r
A fonatok erősítése	e	n	Hajdani hős	rh	g	Rücskös látógömb	Tu	g
A láng marása	d	n	Halászat	f	g	Ryuku őrtorony	t	n
A méreg sodra	s	r	Halhatatlan esszencia	l	r	Sárkányfióka	e	r
A mogokok törvénye	f	r	Hitehagyott	rh	n	Sáskapjárás	s	g
A nyugalom pillanata	rh	g	Időcsapás	rh	r	Sebezhetetlen vérfarkas	l	r
A rend ereje	rh	r	Illúzióláng	d	g	Sebzett vérfarkas	l	g
A tudat ellensége	rh	g	Impulzus	rh	r	Semmi trükk	-	r
Akasztfófa	l	g	Kamarcs	rh	n	Sötét ür	l	r
Akmal	d	g	Karám	Tu	n	Szánalmas teknős	s	r
Albínó varkauder	d	r	Kétféjű kötroll	t	r	Szárnys sztahura	rh	g
Áldozat az ősi isteneknek	c	r	Khebron	r	n	Szent pajzs	r	g
Alvó drakolder	f	n	Kifejlett xenomorf	Mu	n	Szilmill silbak	P	n
Antimágustanonc	d	g	Ködsárkány	t	r	Színaptikus kapcsolódás	e	r
Augur	r	r	Lélekgyűjtő pálca	l	r	Szúnyogirtás	f	r
Az akarat ereje	rh	n	Lélekháló	s	r	Tanítómaster	-*	n
Az olcsó büntetése	d	g	Lélekszivacs	l	r	Taurus	Tu	g
Az ősök oltára	Ti	n	Lélekvándorlás	s	r	Teknős páncélfoltozó	s	r
Az Úrnő sárkánya	e	r	Leskelődő	H	n	Teknős planktonmester	s	r
Bally	rh	n	Maedin	d	r	Telihold fia	-	n
Barlangtáncos	P	g	Mágikus óra	rh	r	Temporális gát	e	n
Belső állkapocs	Mu	g	Matoyishi	r	g	Tigroszlán karom	P	g
Blokkoló tigris	rh	r	Mélységi behemót	Ti	g	Titánpók	s	r
Bölcs látomás	rh	r	Milgandmester	K	n	Tözegelementál	Tu	n
Bufa kódexe	b	r	Mocsárláz	f	n	Tüskés dohratog	Tu	g
Célzó tűz	-*	g	Mo'khabut fétis	Ti	r	Tűzkullancs	d	n
Corlan	rh	r	Motyogórém	l	r	Tűzrakás	d	r
Csáphegy	P	n	Nemesi párbaj	r	r	Valdimar	l	g
Csáp-istenség	c	r	Orgling szagparancsnok	Mu	n	Varkaudar preventor	d	n
Dimitrij	f	n	Ozixi Thrill	rh	g	Védőbástya	t	n
Elenios csodája	e	g	Órjóngó vérfarkas	l	r	Végzetes csáp	P	n
Ellenálló goblin	Ti	g	Ősi halálmágia	l	n	Veltorakinflux	f	g
Elmeabroncs	e	r	Ősöreg vérfarkas	l	n	Vén Arfma	rh	g
Erőnyerő	r	r	Palabadanavakri	rh	r	Vesztett vérfarkas	l	r
Esszenciaőr	r	n	Paralizátor	r	n	Vlagyimir itélete	-	r
Ewgbert forrása	f	r	Pukk	t	g	Wyvern lady	r	g
Ewgbert megszakítása	f	r	Purifikáció	rh	r	Wyverntojás	r	g
Ewgbert, a mágus	f	r	Quwarg célpont	d	r	Xenó atka	Mu	g
Felszabadító kacagás	c	g	Quwarg lidérc	To	n	Xenó elősködő	Mu	r
Fényes griff	rh	g	Rafinált boltos	Má	r	Xenó féreg	Mu	g
Flo	r	n	Régi dallam	rh	n	Xenomorf királynő	Mu	r
Furmányos pegazus	rh	r	Rhett forgószele	rh	r	Xenóvadász	Ti	n
Goblin nyilpuska	Ti	n	Rhett haragja	rh	n	Zarknod prédája	f	g
Goblin régész	Ti	r	Rhett oltára	rh	n	Zsákmányvadász	t	r
Gombapók	Tu	g	Rhett papja	rh	g			
Granitoid	Ti	n	Rhett pillantása	rh	g			

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

B - Bárd
K - Katona
Má - Mágus
Mu - Mutáns
P - Pszibionista
Ti - Tisztogató
To - Tolvaj
Tu - Tüdős
H - Halhatatlan
* - kiánnéikali

g - gyakori
n - nem gyakori
r - ritka

NATALOM KARTYAI

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

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 + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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

Kártya neve	Pont-érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ósók Városa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Kaoszkatlan	10	90	990
Ósi legendák	10	90	990
Ébredés	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nzugalom tengere	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)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szive I.	16	160	1520	1360
A tél szive II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kénszerszövetség	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 pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Sólómy felemelkedése	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstlölyom Karma	17	170	1620	1450
Róka király	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű 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: Thérái vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A beholder lovagjai	12	80	1140	780

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

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odom: Fejvadászok	20	90	850	850
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
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

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

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

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

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki útközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejtavadász	17	170	1620	1450

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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszámája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870

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

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

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2	650	580	
Átjáró 13-15. szám darabonként	2	680	590	

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2	890	890	
Yabbagabb, a kalandorok szegyéne	2	990	990	
A fekete egy	2	690	690	

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4	1130	1010	

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12	2460	2200	
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12	2750	2460	
Anne Rice: A kárhózzottak királynője	12	2370	2120	
Anne Rice: Lasher	12	2850	2550	
Anne Rice: Táltos	12	2840	2540	
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6	1510	1350	
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4	1320	1180	
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8	2840	2550	
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6	1890	1690	
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6	1890	1690	

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

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4	1400	1300	

GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4	1130	1010	
A hipertér vándorai	4	1230	1100	

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840	
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930	
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4	1040	930	
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4	1230	1100	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		1130	1010
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventru (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: Bruhaj (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özevgyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özevgyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmaster (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
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		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjú lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekövác (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szélfáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnylef	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóviszar	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
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
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal halni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	4		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 csönöge	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	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
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
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 itélethez	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: Késérű áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1610	1440
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
James Lowder: Tantras	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lasseur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Zimische (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: Asszarita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték A Gyűrű szövetsége kiegészítő	25		7590	6990
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270



Rhatt Fénykora



Lapelemzés II.

Itt az ideje, hogy nekiálljunk és kivesézzük a legújabb HKK kiegészítő, a Rhatt fénykora lapjait. A kiegészítő június 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 jó 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. Vágjunk is bele egyből a szintelen lapok közé!

SZINTELEN

Céltűz (5): Igaz, hogy egy varázspontos cantrip, de ez a lap szinte semmit sem csinál, nem pazarolnék laphelyet rá egy versenypakliban. Tipikus „frissen bontottan elmegy” megjegyzésű, gyakori lap.

Semmi trükk (8): Nagyon sok vihart kavart ez a lap, sokan nem szerették, sokan erősözték, sokan gyengézték. A jövő majd megmutatja, kinek lesz igaza. Mindenesetre elég jól leltitja a manapság divatos erőforrásokat, persze cserében mi sem használhatjuk őket. Ennek elle-

nére szerintem egy-két erőforrás lapot érdemes betenni mellé, hiszen nem lesz mindig kinn az asztalon, hiába használunk belőle ötöt, vagy leszedik, vagy éppen nem húzzuk fel. Különösen erős az olcsóbbító/helyettesítő paklik ellen: fókusz, szkritter, *Zarknod kovácsa*, esetleg *Bűvös erdő* (ha sok helyettesíthető idézési költségű lapot használ) stb. Használhatunk mellé kereső lapokat (pl. *Palabadanavakri*, *Rundhal*), feltámadó lapokat, olcsó countereteket.

Tanítómester (7): Ez eleinte egy nagyon-nagyon gyenge lap volt, hiszen max. hármalt lehetett vele sebezni. Jópár galetki pakli van viszont, ami úgy öl, hogy csinál egy jó nagy „vonatot”, egy erős galetkit sok jelzővel és lappal, és azzal begyalulja az ellent. Ezért emeltük fel a max. sebzést kilencre. Szerintem még így sem túl nagy táp, az izomjelző akár még jó is lehet benne, de sajnos manapság a galetkik nem igazán tombolnak. Mondjuk a hátul figyelő galetkink (pl. *Chosuga*) hízhathat tőle, vagy sebezhet, ez utóbbit jellemzően az ellenfél körében, mert ekkor a védekezési bónusz miatt nagyobbat sebez.

Telihold fia (8): Amikor ezt a lapot pontoszok, akkor a vérfarkasokat is értékeliük egyben, hiszen csak abba jöhet szóba, oda viszont nagyon jól jön. Elsősorban az előkereső képessége tűnik használhatónak, mivel lapelőnyt ad. Bár speciálisabb, de az adott pakliban erősebb, mint a népszerű Elenios követője, hiszen az csak 4 körönként keres. Ha meg már kevés a paklink, akkor olcsóbbítja a vérfarkasainkat, így csökkentve annak az esélyét, hogy teljesen elfogyjon a paklink. Szerintem a vérfarkas-pakli közepesnél kicsit erősebb etnikum. Olcsón le tudnak özozni viszonylag nagy, nagyot ütő, vagy aljas képességgel rendelkező lények. Ha megölik, őket, akkor vissza tudnak jönni a gyűjtőből. Viszont nem



repülnek, ami manapság nagy hátrány. Illetve hamar elégethetik a paklinkat, és akkor már a gyűjtőből sem tudom kirakni őket.

Vlagymir ítélete (8): Ugye azt gondolná az ember, hogy mivel ez a lap csak kiegyenlíti a kézben és asztalon levő lapok számát, így nem lehet vele előnyhöz jutni. Viszont ha én nem játszok asztalon maradó lappal, és gyorsan kivarázsolom a kezemet, akkor ez a lap asztalteszedés és kézdobatas is egyben. Főleg, ha én még előtte kijátszotam egy olyan varázslatot is, ami miatt a kör végén húzhatok pár lapot. Ezért került rá az a korlát, hogy csak akkor használhatom, ha abban a körben maximum egy másik lapot játszottam ki. Így már lényegesen gyengébb, de biztos vagyok benne, hogy sok pakliba fogják majd jól használni ezt a kártyát. Sok varázslattal játszó pakli (pl. *Specializáció*), kevés lappal kezdő pakli (pl. a *fókusz megelégedése*) vagy akár egy sima dobató (pl. *Zarknod bőrtöne*).

BUFA

Bufa kódexe (9): Egy másik sok vihart kavart lap. Mivel ötöt lehet belőle használni és *Az erős ereje* nem jó ellenre, ezért elég jó védekező lap a játék első öt körében. A későbbiekben vagy feláldozom és húzok helyette lapot, vagy kihasználom azt, hogy drágítja az olcsó ellenvarázslatokat és leltitja a helyettesítést. Kár, hogy utóbbi nem vonatkozik szabálylapra és követőre. A szerepe elsősorban az, hogy olyan védekező lap legyen a játék elején, amit nem tud használni olyan pakli, ami szintén az első körökben akar nyerni. A *gyenge ereje* és hasonló lapok is erre a célra lettek kitalálva régebben, azonban ezeket ugyanúgy tudja használni az is, aki a második körben akar pasziánszt játszani, vagy húszat ütni az ellenbe. Nagyon hasonló a népszerű *Az ősök bilinciséhez*.

RHATT

A nyugalom pillanata (8): Így, Rhatt első lapjánál mindenképpen szót kell ejtenünk a blokkolás képességéről, illetve a blokkoló pakliról. Ráadásul ez a lap alapja egy blokkoló paklinak. Nos, ha csak önmagában egy lapot nézünk, maga a blokkolás nem igazán jó képesség. Ha viszont már erre rakjuk össze a paklit, akkor egészen kellemes tud lenni. Egy jó paklival elég hamar le tudjuk blokkolni az ellenfelet, persze utána még kell valamit kezdenünk az esetleg már asztalon levő lapjaival is. Szerintem a blokkoló pakli még nem olyan erős, amivel ver-



senyt lehet nyerni, de közepes eredményre jó lehet, először mindenképpen egyszerűen próbálnám ki. Biztos vagyok benne, hogy a jövőben megjelenő Rhatt lapok tovább erősítik ezt a paklit, és előbb-utóbb komoly tényező lesz egy versenyen. Visszatérve *A nyugalom pillanatára*, ez az egyik legerősebb lap a blokkoló pakliba, erőforrás, gyógyulás, blokkolás egyben, ami sokszor segít, hogy túléljünk addig, amíg leblokkoljuk 0-ra az ellenfelet.

A rend ereje (10): Nagyon jó ellenvarázslat, bármilyen Rhattot használó pakliba javaslom. Az első három körben *Az erős ereje* és *A gyenge ereje* kivételével nem nagyon van nála jobb counter, de ugye azok később már nem jók szinte semmire. Sőt, speciális esetben (pl. *Bűvös erdő*) még azoknál is jobb a játék első köreiben is. Háromért ellenvarázsolni már nem a legeslegjobb a HKK-ban, nem veszi fel a versenyt az olyan spoilerrel, mint a *Zu'lit kísérlete*, de még mindig a jobbakk közé tartozik, főleg mivel nincs hátránya, sőt egy kis előnye is akad.

A tudat ellensége (7): Kettőért kettőt blokkolni nem rossz. Ha véletlenül be tud ütni akár egyszer is, akkor már nagyon megérte. Sajnos ez ritkán fog sikerülni, mert vagy lelövik, ekkor azért nem jártunk rosszul, hiszen az ellennek is minimum két varázspontjába került, vagy áll már lény az örposztban, és így nem tud ütni. Kár, hogy nem repül, vagy nem láthatatlan, de hát ne legyünk telhetetlenek.

Az akarat ereje (7): Blokkoló pakli alapja. Cantrip, erősíti a blokkolásokat. Ha egyet kirakunk a játék elején, akkor már jó eséllyel blokkoljuk 0-ra az ellenfelet, mielőtt meghalnánk. Nélküle viszont nehéz dolgunk van.

Bally (5): Na ez egy gyenge lap. Hatért hármat blokkolni nagyon kevés. A manapság divatos és erős kalan-



dozó pakliba túl drága, az a pakli a gyors tulajdonképpen egy horda olcsó, lehetőleg repülő kalandozókkal (*Pár-bajhős*, *Kaporszakáll* stb.), és pár őket erősítő lappal (*Borax király*, *Közös Tudat* stb.). Hiába vannak képességei, hiába tud jönni 3 VP-ért, nem nagyon látjuk majd a versenypaklikban.

Blokkoló tigris (7): Érdekes lap. Ha másolni lehetne, és ha a blokkolás szabálya nem modaná másképpen, akkor *Kisebb zannal*, meg a hasonló lapokkal kombózza pillanatok alatt nulláznánk az ellenfél max. varázspontját. Így már nem annyira erős, de azért lehet vele meglepetést okozni. Esetleg egy *Nagyobb idézéssel* kirakom, aztán a saját körömben lehozom rendszeren, akkor már 9 VP-ért blokkoltam 14-et. Szóval ez egy olyan lap, amin érdemes elgondolkozni, hogyan lehet jól kihasználni.

Bölcs látomás (10): A HKK egyik legjobb és leguniverzálisabb erőforrása, szerintem... A játék elején átlagos varázspont-adó lap (*Szkritter esélyeső*, *Manaszonda*), később pedig olyan laphúzás, amivel négy-öt lapokat húzhatunk. Talán az egyetlen olyan lap a *Manasajtóláson* kívül, ami tisztességes mennyiségű VP-t és lapot is tud adni. Az egyetlen eset, amikor nem tudunk vele mit kezdeni, ha sok, az adott szituációban nem használható lap van a kezünkben, varázspontunk van dögivel, csak kéne valami jó lapot húzni. Na, ha ekkor egy *Bölcs látomás* jön, akkor erősen emlegetek mindenféle csúnya dolgokat.

Corlan (8): Nagyon jól használható lap, még ha ez elsőre nem is látszik esetleg rajta. Kyorgos pakliban, *Avatar idézésével* már 6 VP-ból kijöhet, de érdemesebb úgy kirakni, ha több varázspontunk van, mert akkor elkezdheti a lefojtást. Egyedül megnyeri nekünk a meccset pár kör alatt: lassítja az ellenfelet a lefojtással, hamar leblok-

olja 0 max. VP-re, közben üti a fejét, leszedni meg jó nehéz. Vegyük észre, hogy nem repül (az kéne még!), viszont a képességét az ellenfél körében is használhatjuk, így három kör alatt egy max. VP-n találja magát az ellen, akkor is, ha semmi mással nem blokkolunk.

Fényes griff (7): Ez a lap is nagy evolúción ment át: a kezdeti nagyon gyenge labból lett egy közepes erejű lény. Mondjuk egy *Piromenyét (új)*, ami nem üt a leheleten kívül, viszont blokkol és repül. Javaslom a blokkoló pakliba, hiszen a lehelete lényirtásként is felhasználható, és jól lehet vele védekezni is.

Furmányos pegazus (8): Ez egy elég jó lény sok fajta pakliba, elsősorban a konfigurálhatósága miatt. Akár jöhet egyért az első körben, blokk kettőt, és felépít egy *Rhatt oltárát*, akár jön hatért, és leüti a *Ragadozót (új)*. Azért, ha sokért hozom le, akkor a sok EP áldozás veszélyes lehet. Ne feledkezzünk el a képességéről sem, sokszor jöhet jól.

Hajdani hős (8): Nagyon erős kalandozó, aminek a blokkolása csak másodlagos, hiszen blokkoló pakliba nem nagyon fér bele. *Zarknod kovácsa* pakliba viszont kiváló, de egy gyors kalandozó pakliba is elég jó, ha használunk olyan lapokat, mint pl. *Dupla szintlépés (új)*, *Királyi palást*, *Démonölő* stb.

Hitehagyott (3): A Rhatt kalandozók egy újabb gyenge lapjához érkezünk el. Nem repül, az ellenfél mindig azt a szint fogja választani, amivel meg tudja ölni. Szóval gyenge lap. Mágikus védekezésű az igaz, de egy *Kragoru familiárisa* pakliba sem fér bele, hiába jönne csak két varázspontért.

Időcsapás (10): A HKK legerősebb lövése szerintem. Háromért ötöt löni azonnaliként lénybe vagy játékosba, erre még nem nagyon volt példa. Szinte bármilyen, Rhattot használó pakliba jó, akár blokkoló, akár kontrol vagy *Specializáció*. Sőt, ha bármilyen követős paklival játszom, berakhatom vagy a pakliba, vagy a kiegészítő pakliba, arra az esetre, ha leszedi a követőmet. Azért arra figyeljünk, hogy a játék elején még nem lő ötöt!

Impulzus (10): A HKK másik legerősebb lövése. Tisztán látszik, hogy Rhatt mostantól kötelező szín lesz a *Specializáció* pakliban. Kivégzésnek kiváló, de követő leszede ellen is hatásos fegyver, ld. *Időcsapás*. Szinte bármilyen más pakliba is hasznos, lényleszedésnek, kivégzésnek. Legjobb persze olyankor használni, amikor nekünk nincs lényünk, amibe visszalöhetnék (vagy ha már nem számít).

Kamarcs (4): Nos, ezek a Rhatt kalandozók nem sikerültek túl jól, tisztelet a kivételnek. Hiába olcsó, hiába mágikus védelmű, két körig nem csinál semmit. Mindez azt eredményezi, hogy egy újabb érdekes, de semmire sem jó lap lesz a gyűjteményünkben, amit csak frissen bontotton láthatunk.

Mágikus óra (9): Nagyon jó kis lap. Igaz, hogy ez nem lehet olyan meglepés, mint a *Talbot szava*, de van jó pár előnye is. Nem varázslat, nehezebb ellenvarázsolni, nem gátolja az anti-mágia, így több pakliba is jól beleillik. Használhatom védekező lapként is, az első körökben pasziánszózó, sok lapot lerakó, gyorsan öló paklik ellen, de akár lehet belőle a nyerést elősegítő lap, amivel gyakorlatilag plusz egy ütésznyi kört nyer egy horda, vagy plusz egy blokkolási kört egy blokkoló pakli. Szóval a lehetőségek tárháza végtelen.

Ozixi thrill (6): Közepes erejű kalandozó. Ha már sebzdöttünk legalább 4 ÉP-t, akkor 5-ért kapunk egy 5/5-ös repülő kalandozót (*A kalandozók védőszentje* mellett 6/6-ost), ez elég masszív. Viszont nem kombózik *Transzformációval* (direkt nem engedjük), és ha mégsem sebzdöttünk, esetleg követőt szedtünk le, szomorodva nézegetjük a kezünkben.

Palabadanavakri (9): A kimondhatatlan neve ellenére egy iszonyúan erős lap. Hasonló *Rundhalhoz*, annál gyengébb annyiban, hogy 1 varázsponttal drágább, és *Rundhal* az ellenfél kirakott lapját is keresheti, nem csak az enyémekeket, erősebb viszont abban, hogy ez általános és azonnali varázslatot is kereshet. Ha kirakják ellenünk, akkor azonnal löjük le, mert ha egyszer dolgozni kezd, akkor jó eséllyel veszünk a lapelőny miatt. Blokkoló pakliban, *A fókusz megeléje* mellett, vagy bármilyen kontrollban nagyon erős.

Purifikáció (10): Szintén egy nagyon jó lap. A tesztelés alatt sok vita ment arról, hogy leszedhessen-e négy varázspontért jövő lapokat. Ha úgy maradt volna, akkor 11 pontos lap lenne, így csak 10 maradt. Manapság a versenyeken használt lapok 75%-a háromért vagy olcsóbban jön, azt lehet tehát mondani rá, hogy elég univerzális lapeszedés, ami ráadásul kettőt blokkol. Minden Rhattal játszó pakliba beraknám.

Régi dallam (8): Tömeges lényirtás a Rhatt paklikba. *A Tüzesóval (új)* összehasonlítva, ha az ellenfélnek két lény van, akkor már jobb annál, hiszen ez blokkol is. A blokkolás elég kellemes lehet egy kiterült lény pakli ellen, de azért inkább csak kiegészítő pakliba raknám, vagy



akkor használnám, ha sok lényes pakli várható (pl. teknős).

Rhatt forgószele (7): Hétért általános asztalleszedés manapság már nem nagy dolog. Egy ilyen drága lapnál a hármas blokkolás sem az. Kilencért azonnaliként már jobbnak tűnik, hiszen azonnali mindent leszedő lap nem nagyon van. Ennek ellenére nem tartom erősnek.

Rhatt haragja (6): Elég jó blokkoló lap. Ha az ellenfél nem szedi le, akkor gyakorlatilag két kör alatt leblokkolom vele, ezért nem nagyon szokott fennmaradni addig, hogy kétszer, de sokszor addig sem, hogy egyszer blokkoljon. Az igazán nagy hátránya az, hogy egy kört kell várni, mire egyáltalán csinált valamit. Érdekes módon a Tharrból korábban kijött *Moa elmezár* kicsit jobb nála, mert az ellenvarázsol is.

Rhatt oltára (7): Nagyon durván tud blokkolni, hiszen egy építőért blokkol hármat kijátszáskor, majd három varázspontért blokkol négyeket körönként. Mindenképpen használnám a blokkoló pakliban, hiszen úgyszólván akad lény, ami felépíti (*Furmányos pegazus*, *Hízenyes griff*, *Palabadanavakri* stb.) Más paklinál ugye nem igazán kerülhet szóba.

Rhatt papja (6): Olyan mini kis *El Miacchi*, ami az ellenfél gyűjtőjét matakja. Ez azért lényegesen gyengébb, hiszen mi nem nagyon tudunk hatni arra, hogy az ellenfél mivel játszik, és kerül-e varázslat a gyűjtőjébe. Egy-egy beférhet belőle bizonyos paklikba, pl. blokkoló, de elég kiszámíthatatlan, hogy mennyire lesz jó egy-egy meccsen.

Rhatt pillantása (7): Tipikus side lap. Ha arra számítok, hogy sok ellenfelemnél lesz egy-két bármilyen bűbáj, akkor a blokkoló pakliba alából is be lehet rakni egy-kettőt, hiszen a négy gyógyulás elég jól jön bele.



Amúgy viszont csak egy jó kis ellenlap a *Tömegátok* és társai ellen.

Rhath sárkánya (6): Elég jó statisztikákkal rendelkező lény, sárkány pakliba mindenképp beraknám, blokkolóba vagy kontrollba már kevésbé, mert nem elég védett, de ha az ellenfél nem nagyon játszik lényirtásokkal, ki lehet próbálni.

Szárnyas szthura (7): Ha egyért vagy kettőért jön, akkor jó, amúgy már nem annyira. Ebből következően egy hordába elég kellemes lehet, kár, hogy egyelőre nem nagyon van más jó horda lény ebben a színben. Blokkoló pakliba sem utolsó, a kettes blokkolása nem jön rosszul, de ugye ott kevesebbet számít, hogy nagyot tud ütni. Igaz, védekezni, lényt leütni ott sem rossz lap. A blokkoló pakliban viszont nem igazán számíthatunk arra, hogy kevés lap lesz a kezünkben.

Vén Arfma (7): A képessége ideális lappá teszi minden olyan célra, ahol valami lapot, tárgyat akarunk rá rakni, legyen ez akár egy *Zarknod kovácsa* pakli, akár pl. egy *Különleges élvezet*. Szóval ennek a lapnak van jövője, még ha nem is fogjuk ott látni a versenyeken minden asztalon. !MB Építkező lénynek is kiváló!

CHARA-DIN

Áldozat az ősi isteneknek (10): Nagyon erős lap, mivel univerzális. Egyrészt ugye alából négyért sebez egyet, dobát egy lapot és leszed egy lapot. Ami igazán jó benne, hogy konfigurálható, annyit dobát, amennyit kell, persze ha nekünk is van mit dobni. A már nem szükséges *Bufa kódexe*, *Méonech fűrész*, *Ősi béklyó*, *Semmi trükk* stb. lapokat áldozva minőségi lapelőnyt és erőforrás előnyt ad, hiszen az ellenféltől értékeesebb lapokat szedünk le. Végso esetben pedig kivégzésre is le-

het használni. *Zarknod börtöne* pakliba nagyon jó, olyannyira, hogy sokat erősít ezen a paklin. Amúgy pedig az olyan Chara-din lapok, amik sokoldalúak mindig nagyon jók, mivel *A tiltott könyvvel* előkereshetőek, ezért sokszor elég egyet tenni a pakliba.

Belső állkapocs (6): A +4 sebzés finom tud lenni egy galetki hordában. Ah, már ilyen is van, kérdezhetitek. Bizony, manapság a gyors pakliké a világ. Lerakok egy-két olcsó galetkit, pl. *Galetki lárvá*, aztán már csak pár sok sebzést adó testrészt rá, és győztünk is. Persze azért annyira nem erős ez a pakli. A lap xenós képessége inkább csak mókás, a párbaja viszont jól jöhet még egy galetki pakliban is.

Csáp-istenség (7): Egy újabb általános asztalteszédés kilencért. Eddig ez elég gyengén hangzik, de azért ennek vannak előnyei is. Egyrészt ugye a védő lapok, életjelzők stb. nem védenek ellene. Másrészt én kapok egy lényt, ami extrém esetben akár jó nagy is lehet. Persze a 9 VP az manapság már nagyon drága, így maximum *Kyorg ósmágus* mellett próbálnám ki.

Felszabadító kacagás (5): Side lap az amúgy sem verseny győztes blokkoló pakli ellen. Egyelőre nem hiszem, hogy használnám, hiszen szükség esetén *A tiltott könyv* is segíthet a blokkolás ellen, és annak más haszna is van. Persze ez olcsóbb, de túlzottan speciális. Később, ha a blokkoló pakli erősebb lesz, lehet szerepe a kiegészítő pakliban.

Kifejlett xenomorf (7): A xenók az etnikumokból egyelőre a hobbi oldalt erősítik. Dobatásként vannak jobb lapok náluk, lényekként ugyanez igaz. Persze ettől még lesz egy-egy xenó, amit érdemes használni. A *Kifejlett xenomorf* viszont nem tartozik ezek közé. Nem túl drága, tud nagyot is ütni, a kárpótlása is jó, mégis csak egy közepes lény marad amiatt, hogy nem repül, illetve lények viszonylag könnyen leütik.

Orgling szagparancsnok (6): Ez egy jó kis lénye lenne, ha nem orgling lenne, és ha az a sok lenne nem lenne benne. Sajnos az orgling pakli annyira gyenge, hogy még ez a lap sem segít rajta. Baráti játékra, áprilisi boldonságra és hasonló alkalmakra való.

Xenó atka (6): A dobatación kívül nem sok mindent csinál. A xenó pakliban benne lesz, mert olcsó lény, amúgy pedig kár is rá szót vesztegetni. Össze lehet azért rakni egy xenós-*Zarknod börtönös* paklit, ami nem is rossz, de a „hagyományos” spoileres börtön-pakli azért jobbnak tűnik.

Xenó élősködő (9): Ez az egyik legjobb xenó, amit más pakliba is érdemes berakni, nyilván a lapleszedő képessége miatt. A hátránya, hogy csak egy körrel később szedi le a lapot, előnye, hogy folyamatos lapleszedés, és ha kell, ütni is tud. *Zarknod börtönébe* mindenképpen beraknám.

Xenó féreg (6): Az atka nagyobb testvére. Többet üt, kellemes a büntetése is, mégis a véleményem ugyanaz, mint az atkánál.

Xenomorf királynő (7): Sokért, kijátszási feltétellel sok per sok, erős képességgel, gyógyít is. Ennek ellenére az első sok, mármint a 7 VP, a kijátszási feltétel, na meg az, hogy csak xenó pakliban jó, nem engednek nagyobb pontszámot adni neki. Ha xenó pakliban ki tudom rakni, akkor nagy lépést tettem a győzelem felé, csak az a baj, hogy a mai gyors környezetben általában előbb veszítek, minthogy ez kijöjjön.

DORNODON

A láng marása (6): A tűz pakli nem tombol manapság, így ez sem kaphat nagyobb pontszámot. Persze az, hogy húzhatok lapot helyette, sokat dob rajta, de ennek ellenére is csak a hobbi pakli szintjén marad. Nyilván tűzmágiákkal, tűz sebzésekkel érdemes kombózni. A verseny paklink tesztelése közepette, pihenésként kipróbálhatjuk egyszer.

Akmal (8): Jópofa kis lap. Önmagában azonnal ad kettőért négy varázspontot, ez gyenge. Ha várok egy kört, akkor kettőért ötöt, ez átlagos. Igazán jó akkor lesz, ha kombózom. Sajnos a legjobb kombókat, amiktől igazán durva lenne, levédtük, így nem lehet *Birtoklással* visszavenni, nem rakhatok rá ÉP növelő lapot, *Halhatatlanságot*, vagy élet jelzőt. Viszont *Támadó taktikával*, sebzést növelő szilmillekkel stb., elég jól működik. Egy ilyen horda jellegű pakliban az is előny, hogy nem varázslat, így lehet anti-mágiázni mellette, vagy szimplán csak nehezebb ellenvarázsolni. A másik lehetőség, az ÉP-it megnövelni, mondjuk *Védekező taktikával*, vagy egy varkaudar pakliban varkaudarokkal. A jelzőket is leszedhetjük róla, de akkor ez már egy több lapos kombó, és vagy egyszer működik (mert varázslattal szedem le), vagy egy *Kristályfolyadékhoz* és *Fürdőhöz* hasonló, másra nem jó lappal teszem.

Albínó varkaudar (9): Az egyik legtöbb vitát okozó lap. Megfelelő pakliban a sok verseny pakli ellen halálos fegyver, hiszen gyakorlatilag a győzelmet jelenti, ha el-



dobatunk, vagy leszedünk kettő-négy 0-2 varázspontos lapot. Csak pár példát említék, ami ellen nagyon jó: teknős, tárgy, *Manafonál pakli*, vagy bármi, ami sok olcsó ellenvarázslattal játszik. Mindössze azért nem 10 pontos lap, mert cserében nekünk sem egészséges ilyenekkel játszani, márpedig a mai versenylapok jelentős része ebbe a kategóriába esik.

Antimágustanonc (8): Erősebb lap annál, mint aminek kinéz. Konfigurálható anti-mágia, ez mindig erős. A nagy hátránya, hogy várhatóan nem tudom, mennyi lapot dobjak el. Ha túl keveset dobok, akkor a lényeges varázslat benn marad, ha túl sokat, az ellenfél nem tud dobni, így laphátrányba kerülök. Ennek ellenére ez a lap sok, az anti-mágiára alapozó pakliban fog megfordulni. Előnye a lapnak a kedvelt *Togya-orkhoz* képest, hogy ezzel olcsón (pl. második körben) nagyot tudunk anti-mágiázni, viszont nem kaphatunk nagy lényt, no meg nekünk is kell lapokat dobni.

Az olcsó büntetése (8): Az *Albínó varkaudarral* elkezdődött, ezzel pedig folytatódik az a tendencia, ami a Rhatt fénykorára jellemző: az olcsó lapok gyengítése. Ez egy olcsó lövés, amivel lényt vagy játékos is sebezhetünk. Az utóbbi esetben nem árt, ha mi sem játszunk ilyen olcsó lapokkal. A nagy előnye, hogy a nullás és egyes lapok csak az asztalon vannak jó helyen, így az olcsó counterek még a gyűjtőben is gondot okozhatnak.

Illúzióláng (8): Bár tűzsebzés, de nem csak *A láng marásával* fémjelzett tűzpaklit fogja erősíteni. A vízió pakli már eggyel jobb választás, de inkább *Dornodon követőjével és/vagy A fájdalom szépségével* érdemes kipróbálni. Figyeljünk arra, hogy ha valami növeli a sebzését, az növeli a gyógyítását is!



Maedin (8): Egy megfelelő pakliban ez a lap gyakorlatilag négyért jön, gyógyít hármat, húzat három lapot, és kapok egy 3/4-es lényt. Erősnek tűnik, de ugye a fel-tétele az, hogy nekünk legyen a legnagyobb idézési költ-ségű lapunk. Sajnos nem kalandozó, hanem avatár, ezen két ok miatt – bár nem rossz lap – nem soroltam a leg-erősebb lapok közé. Azért ha kyorgos paklival játszunk, ezt mindenképpen tegyük be!

Quwarg célpont (8): Szerintem a quwarg pakli sokat erősödik ezzel a lappal. Abban gyakorlatilag ingyen jön már a játék elején is, a képessége meg egyenesen ide-gesítő, ha ellene játszol, és szívet melengető, ha vele. Nem elég, hogy megakadályozza a legaljasabb varázsla-tot, de kellemesen tápolja a kinn levő milliányi apró, vagy nem annyira apró quwargocskámát.

Quwarg lidérc (8): A quwarg pakli erősen feljövőben van ezzel és a következő lappal. Ez is szinte ingyen jön, magában nem egy erős lény, de ha az ellenfél kijátszik egy-két olcsó lapot, akkor szépen fel tudja hizlálni a qu-wargjainkat.

Tűzkullancs (9): A brutálisan erős kezdeti tesztlapból egy simán erős lap lett. Ha egyszer aktivizálódott, akkor egy állandó, veszélyes lényleszedés, de négyért akár egyből leszedi az összes lényt, vagy kivégzésre is hasz-nálható. A zénben nemsokára megjelenő *Längelemen-tállal*, kiváló kombót alkot.

Tűzrakás (10): Az új *Villámhárító*. Egyesek szerint gyengébb mások szerint erősebb annál. A tesztelés alatt lénybe is ingyen lőtt, úgy talán erősebb volt a *Villámhárító*nál, így azonban egyértelműen gyengébb. A *Villámhárító*nak ugye nagy előnye, hogy egymást is erősíti, ki-sebb előnye, hogy más villámsebzésekkel kombózik. Sajnos ez itt hiányzik, a *Tűzrakás* viszont le tud szedni lé-

nyeket, ez jól jöhet. Elég jó tud lenni tár-gyakkal, vagy *A fájdalom szépsége* mel-lett, és még biztosan számos más pakli-ban, ami nekem most nem jut eszembe, de ti ki fogjátok találni. Gyakorlatilag bármilyen pakliba be lehet rakni, mindig hasznos lesz.

Varkaudar preventor (5): Sajnos ön-magában nem erős lény, a képessége pedig közös képesség, így elég korláto-zottan használható. Ha az ellenfél sok olcsó (0-ás, 1-es) lappal játszik, mi pe-dig drágábbakkal, akkor jól jöhet, de ez egy elég speciális eset.

ELENIOS

A csodák kútja (6): A gyűjtővel ma-nipuláló, onnan kijátszó lapok általában erősek szoktak lenni (ld. *Temető*, *El Miacchi*, *Fezmin gé-pezete* stb.). Ez annyival erősebb ezeknél, hogy nincs korlátozva az, milyen lapot játszhatunk ki onnan. Annyi-val gyengébb, hogy lapelőnyt nem ad. Ez utóbbi szerin-tem nagy hátrány, így csak egy minőségi lapelőnyt je-lenthet. Eppen ezért nem tartom jónak ezt a lapot.

A fonatok erősítése (5): Side lap a *Boszorkánykirály* ellen. Két ok is van, ami miatt marginális lesz a haszná-lata. Egyrészt a *Boszorkánykirály* az utóbbi idők korláto-zásaival sokat gyengült, másrészt, ha mégis szembeke-rülök vele, be is rakom a pakliba ezt a lapot, akkor sem biztos, hogy felhúzó. Manapság már az az igazán jó el-len lap, ami mást is csinál, hogy ha véletlenül nincs szükségem rá, akkor is tudjam használni valamire, vagy az, ami valami miatt nagyobb eséllyel feljön (előkereshet-em valamivel, őtöt rakhatok be belőle stb.).

Az Úrnő sárkánya (6): Csak sárkány pakliban érde-mes használni, oda viszont kötelező! Ha *Sárkány úrnő-vel* játszol, helyettesítheted a képességét. Ha kinn van egy *Sárkánylárva* is, amit feláldozol, kirepülhet a máso-dik körben, iszonyú nagy, counterelhetetlen, és ha leszedi, remek Kárpótlása megvigasztal.

Barlangtáncos (7): A manapság divatos átlagos sok féle dolgot tudó lap. A képességei egész jóra sikerültek, egyrészt tud olcsón jönni, bár az tény, hogy a galetki pakli nem arról híres, hogy három galetki figyel az asz-talon. A gyógyítása sokszor életet ment, ha lap kell, ak-kor húzhatok helyette, ha nagyot kell ütni, akkor sebzést adok neki. Összességében nem olyan rossz, de egyik sem olyan, amivel játékot nyerek.

Csáphegy (7): Galetki pakliban igen kellemes *Illúzi-ócsáp*-generátor. Pl. *Megsemmisítő* lehetet, vagy nagy sebzést adó testrészeket másolni remek érzés!

Elenios csodája (6): Ld. a *Felszabadító kacagás* elemzését, annyi kiegészítéssel, hogy Eleniosban nincs helyette *Tiltott könyv*, ráadásul ez akkor is csinál valamit, ha az ellenfél nem blokkol. Szóval annál egyértelműen jobb.

Elmeabroncs (8): Jó kis ölf lap bármilyen lefojtó pakliban. Mivel búbáj, ezért nyilván egy búbáj pakliban a legjobb. Pár *Agytaposás (új)*, *Agyzavarás (új)*, *A moák mesterkedése (új)* mellett nagyon hamar kivégzi az ellenfelet. Más varázspont elvevő lapokkal is kipróbálhatjuk, pl. *Manaszívó kullancs*, *Zirri átokmacska*, *Orzag manaömbje (új)* stb. A max. ÉP sebzés is igen fontos, ha pl. lesztedték a követőnket, vagy gyógyulgat az ellenfél.

Sárkányfióka (9): Ez a lap is nagyon sok változáson ment át a kezdetekhez képest. Először is lekerült róla egy képesség, mondván, hogy túl sok a lap szövege. Ezzel nem értettem egyet. Aztán megszűnt az, hogy ha meghal, ingyen játszhatok ki egy sárkányt, ez a 3 VP-s olcsóbbítás lett helyette. Ezzel egyetértettem, hiszen mondjuk egy *Árnyéksárkányt (új)* ingyen kirakni helyette, elég durva volt. Végül, a tesztverseny után, megváltozott az előkereső képessége is, régebben bármilyen sárkányt lehetett vele keresni, most már csak saját magát. Ha ez az utolsó változtatás nem lett volna, akkor 10 pontos lap lenne, a mostani formájában kicsit gyengébb, de még mindig a jó lapok közé tartozik. *Kragoru familirásával*, *Árnyéksárkánnyal (új)*, *Ködsárkánnyal*, *Kyorg szolgasárkánnyal* elég jó pakli lehet összerakni. Itt, ha kell, 2 VP-ért lapleszedés, ha kell, olcsón jövő üto vagy védekező lény, amivel varázspontot vagy lapot nyerhetünk. Elég kellemes lap.

Szilmill silbak (6): Korlátozott felhasználású lap, hiszen csak akkor marad életben, ha van ami ÉP-t ad neki. A legjobb esetben ez egy szilmill, ami +2/+1-et ad neki, ekkor elég jól járunk. Persze mivel sok esetben nem tudom kirakni, ezért egy szilmillis hordába is max. kettő használnék. Végső esetben persze lehet párbajozni vele. A tesztelés alatt még 3/1 volt, 1-es anti-mágiával. Nekem úgy jobban tetszett.

Szinaptikus kapcsolódás (8): Bár elég aljas mellékhatása van, de ennek ellenére túl drága ahhoz, hogy a hagyományos pakliba bekerüljön. A mai counter környezet max. 1 VP-s lapokból áll. Speciális pakliba viszont nagyon jó, pl. *Lassan járj!* Sajnos sem *Bűvös erdőben*, sem az ellen nem jó, hiszen a képessége nem



védi meg az erdő drágításától. Igazából most elgondolkozom azon, hogy mire jó benne az a rész, hogy az ellenfél forrásai nem drágitják. Mert ami varázslatot drágit, az ellen nem kell varázslat counter, mivel valószínűleg kevés varázslattal játszik. A *Bűvös erdő* az előbb kiháztuk, az egyéb szórványos drágítások pedig annyira nem jellemzőek, hogy ezt berakjam. Hirtelen a *Cselvetés* jut még eszembe, ami ellen jól jöhet.

Temporális gát (10): Igaz, hogy ez egy ellenlap, de annyira univerzális, hogy szinte minden versenypakli ellen jól jön. Az első képessége *A gyík lesújt*nak felel meg, annál eggyel olcsóbb, viszont én nem kapom meg belőle a lapokat vagy varázspontot. A másik képessége viszont nagyon fontos ellen lappá teszi a *Morq Fan Gor* pakli ellen. Szinte biztos, hogy a legtöbb verseny pakliban vagy a kiegészítőjében benne lesz ez a lap.

Tigroszlán karom (7): Ld. belső állkapocs. Annál eggyel olcsóbb, viszont eggyel kevesebbet sebez és hátránya is van (azért ez a hátrány nem túl jelentős egy galetki hordánál). Legalább cantrip maradt, ezért szerintem jobb a *Belső állkapocsnál*, mivel az kettőért cantrip, ez meg egyért.

Végzetes csáp (7): Nem haszontalan dolog az 1 VP-s cantrip testrészeinkkel vagy a 0 VP-s *Manaadó csáppal* lapokat leszedni, bár a már említett *Megsemmisítő lehelet* – *Csáphegy* olcsóbb, de az két konkrét lap, itt pedig bármelyik testrész használható (saját maga is), ráadásul egy körben több lapot is leszedhetünk. Ebben a kiegészítőben nem túl sok galetkis lap jött ki, de annyira erősek, hogy érdemes újra galetki paklikkal próbálkozni.

Dani Zoltán és Makó Balázs

Hány varázspontért játszom ki az Átokeltávolítót, ha játékban van egy Eldüeni vándor és úgy akarom kirakni, hogy ne lehessen rá reagálni? Négyért. Az előző számunkban tévesen hármat írtunk. Az indoklás jó volt, csak hát számolni nem tudunk néha.

Mi történik akkor, ha az ellenfelelnek van lénye játékban, nekem van egy Hydronom a gyűjtőmben, és ki játszok egy Zan detonációt?

Ezt a kérdést még nem vizsgáltuk meg alaposan, bár előfordult már ilyen kombós pakli a versenyeken. Minden problémánál az a legjobb, ha visszavezetjük valamilyen szabályra, vagy egy már tárgyalt esetre. A 109-es szám Kérdezz-felelek rovatában, a *Kirurgusnál* felmerült kérdésnél leírtuk, hogy a késleltetett hatás egy képesség. Ennek a képességnek a része az, hogy a lény jelzöt kap, és ennek a része maga a hatás is, amit a késleltetett hatás csinál. A *Hydronnál* a késleltetett hatás hátrány, azonban ebből a szempontból most lényegtelen, hiszen ha egy hátrány sebez, az ugye pont ugyanolyan sebződés mintha azt egy hatással értem volna el. A 96-os Alanori Krónikában pedig az alakváltó lapoknál azt írtuk a késleltetett hatásról, hogy ha másolok egy késleltetett hatással rendelkező lapot, akkor a másolt lap megkapja a jelzőket. Ezek alapján a fenti kérdésre egyértelmű a válasz: a *Zan detonációval Hydronná* változtatott lény megkapja a *Hydron* hátrányát, de természetesen a két késleltetett hatás jelzővel együtt.

Mennyiért játszhatom ki három Bűvös erdő mellett a Szellemi bűbájt?

A hagyományos HKK gyakorlat szerint 0-ért. Ha alaposan elolvasom a két lap szövegét, akkor a *Bűvös erdő* szerint, csak azokat a lapokat nem drágítja, amin szerepel a semmilyen módon kitétel, míg a *Szellemi bűbájon* ez nem szerepel. Azonban nem szeretnék változtatni a kialakult gyakorlaton, és eredetileg sem ez volt a célunk a lappal. Igyekszünk rá odafigyelni, hogy minden ilyen lapon szerepeljen a semmilyen módon kitétel, azonban egy-két lapnak sikerült átcsúsznia ezen a rostán. Elkerülve a további hasonló problémákat, leszögezzük tehát, hogy azokat a lapokat, amiknek az idézési költségét nem lehet módosítani, vagy nem lehet növelni, nem drágítja a *Bűvös erdő* sem.

Ha egy Magzatnak szkriter altípus választok, akkor az hegymélyi is lesz egyben? Lehet egyáltalán hegymélyinek megnevezni?

Hegymélyit nem lehet altípusnak megnevezni, ez biztos, hiszen ez nem tartozik az altípusok közé. A hegymélyi egy olyan tulajdonsága a lapnak (akár varázslat, akár lény), mint pl. a színe. Ez alapján ha a *Magzatot* szkriternek nevezem meg, nem válik belőle hegymélyi lény.

Olcsóbb lesz-e a Tükördémon kijátszása, ha thargodant másolok Torzak hercege mellett? Kapok-e erre szörnykomponenst?

Jó a kérdés. Nézzük meg pontosan mi is történik egy lap kijátszásakor. Először kiválasztom a kijátszandó lapot: ez a *Tükördémon*. Ezután megnevezem a lap célpontját, vagy egyéb megválasztandó hatását, vagyis itt megnevezem milyen lényt akarok má-

solni. Ezután megállapítom a lap idézési költségét. Mivel még mindig *Tükördémont* játszok ki, ezért a *Torzak hercege* nem olcsóbbítja. Majd levonom az idézési költséget, és ha nincs reakció, létrejönnek a kijátszás utáni hatások. Ekkor a lap már thargodan, így a sikeres kijátszásakor létrejövő hatások is erre vonatkoznak (ld. Alanori Krónika 96. Kérdezz-felelek rovata), vagyis kapok érte komponenst.

Mire vonatkozik pontosan a Bűvös erdő drágító hatása?

Nos, a lap szövege szerint minden kijátszott lapot drágít. Nagyjából két éve fektettük le azt a szabályt, hogy bármilyen módon történő játékba hozatal kijátszásnak számít. Ezzel nagyon sok problémát megoldottunk annak idején, de persze nem sikerült mindent tökéletesen megoldani. Elsősorban a régebbi lapokkal vannak ilyenkor mindig problémák. Az előző számunkban a mostani szabályoknak megfelelően azt a döntést hoztuk, hogy a *Temetőlidércet* drágítja a *Bűvös erdő*, amikor a gyűjtőből hozom azt vissza. Azonban meghallgattuk a játékosok véleményét, újra átnéztük a szabályokat, és arra a következtetésre jutottunk, hogy a *Bűvös erdő* fogalmazása nem a mai HKK némenklatúrát követi, így pontatlan. Eredeti szándékunk szerint csak a kézből kijátszásra vonatkozna. Ezen okok miatt pontosítjuk a szöveget: csak kézből kijátszott lapokat drágít.

Profi pontok az amatőr versenyeken: Július 1-től a nem beholderes versenyeken az első helyezett 2 profi pontot kap, a második és harmadik helyezett csak egyet.



Dungeon

Kártya- és szerepjáték szaküzlet

**Megnyitottuk
új üzletünket
Balassagyarmaton!**

**HRK kiegészítők,
kockák, tartódobozok,
védőfóliák, mappák,
könyvek és egyéb kellékeket!**

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

H-P: 9-től 17-ig,

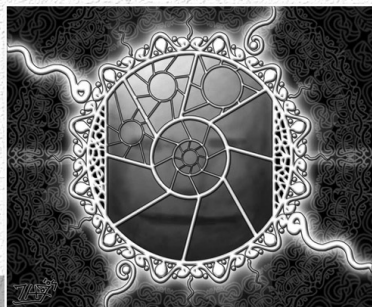
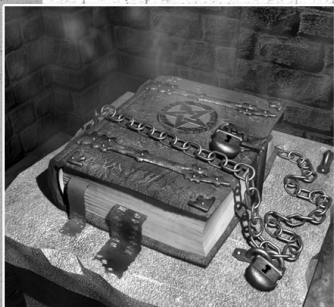
Szo: 9-től 12-ig

Tel.: (06-35) 301-035

e-mail: kbolt@enternet.hu

Honlap: www.dungeon.hu

Havonta rendszeres versenyek!
(A következő verseny július 3-án lesz.)



VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlelgyvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakizlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVASARHELY – Ifjúsági Park, Hódtó
u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvapak 2. emeletén
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a
Kálvín tértől 3 percre.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.
75.
PÉCS – Római udvar, Aggyvíhar szerepjátékbolt
SOPRON – New Ork Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyak-
lub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOB – Vasútállomás kultúrhelyisége
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncses M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerleai Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesti Szervezetének
Székháza) 1196 Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

ÚJ VERSENYEK

JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: június 25., 11 óra.
Helyszín: Nyírbátor.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl
üdítőt árát is.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axe-
ler.hu, 70-298-1175.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 25., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet hasz-
nálni a Rhatt Fénykora lapjait.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök in-
dulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub,
www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-
3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 25., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyek-
nek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Káoszatlan paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pi-
fu@nexus.hu, 30-600-9151.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 25., 11 óra, nevezés 10-től.
Helyszín: New Ork.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 cso-
mag Rhatt Fénykorából.
Nevezési díj: 3200 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

EGYEDI VERSENY

Időpont: június 26., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Nem lehet olyan lapokat, szabálylapokat
és követőket használni, melyek VP-t lopnak vagy csök-
kentik a kapottat. Nem használhatók VP-adó lapok,
sem illetve azok, amelyek bármilyen lapot bármilyen
módon ocsóbbítanak, drágitanak, húznak, keresnek
pakliból vagy kézbe, dobatnak (pl: izomjelző, antimá-
gia, büntetés, jutalom, hátrány).
Nevezési díj: 100 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, valamint a teljes ne-
vezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.
Érdeklődni lehet: Adám Norbert, 70-618-7787.

PÁROS VERSENY

Időpont: június 26., nevezés 9-től, kezdés 10-
kor.
Helyszín: Szentes, Deákpince.
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 500 Ft/ő.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Farkas István, 30-485-3160.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 26., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 cso-
mag Rhatt Fénykorából.
Nevezési díj: 3200 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritika.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 26., 10.30 (nevezés 10-től).
Helyszín: Szellemlovas.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft. Nevezés eljre az info@szel-
lemlovas.hu címen vagy személyesen! Legfeljebb 24 ver-
senyző indulhat, a nevezések időrendje szerint.
Díjak: A teljes nevezési díj kiosztásra kerül és levásá-
rolható a boltban.
Érdeklődni lehet: Rosenzweig László, info@szel-
lemlovas.hu, 302-2326.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 2., 9 óra.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott a Gyógyító
rakshallion is.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak 400 Ft. A
versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

KÖVETŐK HARCA

Időpont: július 2., nevezés 9-től, kezdés 10-
kor!
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: Tiltott az Ősi rúna és a Pihenő. Egyszerre
két követőt lehet használni, és nem lehet leszedni
őket.
Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero-
ooo@freemail.hu, 70-538-1069.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 2., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet hasz-
nálni a Rhatt Fénykora lapjait is.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és 15 000 Ft pénzdíj.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub,
www.abyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-
3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 2., 10.30.
Helyszín: Dungeon.
Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak
mellett tiltott még minden UR lap is. A versenyen már
használatos a Rhatt fénykora kiegészítő lapjai is.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játé-
kosok indulhatnak.
Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritika lap.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

SZABÁLYOK

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit. A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.

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

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

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

ÓSÓK VÁROSA: Csak az Ósók városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. *Tiltott lapok:* A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Örjüngó szimlil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók Városában is megjelentek.

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákát és ultraritkákát nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-találkozós lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak más, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg.

Tiltott lap még az Örjüngó szimlil és az Idegösszeomlás is. **TÜLELŐK CSATAJA:** Nem lehet használni az Ósók Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 2., 10 óra.

Helyszín: New Ork Sopron.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: július 2., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye.

Három csomag Rhatt Fénykorából.

Nevezési díj: 3200 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: július 2., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltotak az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft/□.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: július 3., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Rhatt Fénykorából.

Nevezési díj: 2400 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 3., 11 óra, nevezés 10-□□.

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltottak az ultraritkák is. Már használhatók a Rhatt Fénykora lapjai is.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amat□□r játékosok indulhatnak. A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 9., 11 óra (nevezés 10-□□)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség. Már lehet használni a Rhatt Fénykora lapjait is.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□□r-ök indulhatnak.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 9., 10 óra.

Helyszín: New Ork Tatabánya.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: július 9., 10 óra.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Rhatt Fénykorából.

Nevezési díj: 3200 Ft. A verseny helyszíne nem biztos, a verseny el□□tt egy héttel érdemes érdekl□□dni esetleges változások miatt.

Díjak: Káoszkatlan paklik és Univerzális megoldás.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 16., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott minden követ□□.

Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 d□□l ud□□ árát is.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

LOHD HAVEN VERSENYE

Időpont: július 16., 10 óra, nevezés 9-□□.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Tiltott minden lap (szabálylap és követ□□ is), aminek a nevében szerepel az R be-□□

Nevezési díj: 600 Ft

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, dexkill@freemail.hu, 70-293-6226.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: július 16., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: július 16., 11 óra (nevezés 10-□□)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszín□□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□□r-ök indulhatnak.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: július 17., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 100 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!
3 gyűjtődoboz Rhatt Fénykora az amatőr kategóriában!
42000 Ft pénzdíj a profiknál!

Időpont: július 23., 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: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

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



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

FANTASZTIKUS NYÁRI AKCIÓ!

A 600 Ft-nál olcsóbb ritka
lapokra 30% kedvezmény!

Rhatt Fénykora rendkívül
kedvezményes áron!*

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel.: 342-3870

www.abyss-klub.hu

*Az akció július 15-ig érvényes, más kedvezményekkel nem kombinálható össze.

** Bővebb információért keress fel minket!

IX. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. Ez persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féléves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklit versenyre is ingyenes.

A versenyt a Wekerlei Boccia Klubban rendezzük (1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.) Kezds minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy asztalt ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Káoszkatlant és két csomag Rhatt Fénykorát, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 26.): A sokszínűség jutalma: Minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok: A falak ereje, A fókusz megeléje, A halhatatlanság nagymestere, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Elenios követője, Gyógyító rakshallion, Idegösszeomlás, Kragoru familiárisa, Ősi bölcsesség, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

2. nap (augusztus 27.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A férgek védelmezője, A fűrfang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A holtak serege, A kockázat ára, A káosz igazi arca, A kincskeresés itala, A kigyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A múlt tükré, A pokol szeme, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizenegyedik, A végzet talizmánja, Apró kívánság, Asylux átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Björtjauk tréfája, Bri'thung a tolvaj, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, Energizáció, Élő bűbáj, Élőholt mágus (új), Fehér tigris, Fizelett tehetség, Gakk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkon öregkora (új), Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kamdemu, Katakizma (új), Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Különleges élvezet, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Magh-goth párdúc, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fürkész, Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Númak királynő, Okulüppaj kacagása, Orgling hasonállat, Orzag managömbje, Owotli trükk, Ördögi mentor, Ördögűző pálcá, Örgjongo szilmill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Pszionikus entitás, Ragadozó (új), Rothadó borzalom, Rovarsámán, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szikrázó manahal, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumurgia, Teknőscsapda, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükrősólyom, Vadászszark, Vészkiárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 29.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklit versenyen (Válogatáson).

**200 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 85 000 Ft
II. díj: 45 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 5000 Ft
IX-XVI. díj: 2500 Ft

VERSENYBESZÁMOLÓK

VÁLOGATÓS VERSENY ÉS ISTENI SZÖVETSÉG

Schwartz József győztes paklija:

Követő: A teknősök öregapja

- 5 Ifjú teknős
- 3 Teknős vezér
- 3 Tudós teknős
- 3 Haragos teknős
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Hebrenc teknős
- 3 Dj'arekh társca
- 3 Terror teknős
- 3 Teknős csapda
- 3 Földanya bölcsessége
- 3 Magzat
- 3 Kölyökteknős
- 3 Hívó kürt
- 2 Munkagép
- 2 Ösztön
- 3 Tleikan behemót
- 3 Tudatrombolás
- 2 Chosuga
- 2 A szkarabeuszok átka
- 2 Lord Fezmin (új)
- 2 Illúziócsapda

A Beholder Kft. legutóbbi, különleges versenyét május 21-én rendeztük. A profiknak, ahol persze szokás szerint bárki indulhatott, frissen bontott válogatós versenyt (booster draft) rendeztünk, míg az amatőrök kétszínű paklijaikat mérhették össze. A profik között 37-en, míg az amatőröknél 44-en indultak. A verseny a teknősök diadalmenetét hozta, mind az amatőr, mind a profi részen igen erősen szerepeltek. A válogatásnál négy asztalhoz (3 kilenc fős, és egy tíz fős) ültettük le a játékosokat, akik 2 csomag Károszatlanból és 1 csomag Múltidézőből raktak össze legalább 35 lapos, négy színű pakliikat. Minden asztalnál akadt 1 (peches esetben 2) vállalkozó, aki a teknős lapokat kezdte gyűjteni, elég sikeresen.

A profiknál Panyik Zoltán ünnepelhette első egyéni beholderes győzelmét, nem kevesebb, mint 22 teknős lappal játszva. A második helyen Szabó Csaba

végzett, aki szintén sokat használt e kedves kis úszó lényekből. A harmadik helyen a frissen bontott versenyeken hagyományosan jól szereplő Rém András lett, a negyedik Magyar Attila, az ötödik pedig Györki Dávid.

Az amatőrök küzdelmében pontvesztés nélkül Schwartz József diadalmaskodott, She-ran-Chara-din pakliját oldalt böngészhetitek. A második helyen Takács Mártont köszönthettük, aki *Ősi rúnával* megerősített, Fairlight-Dornodon *Hydron-Zan detonáció* kombó-kontroll paklival játszott. A harmadik helyen Drenkovics Attila végzett, Leah-Chara-din *Gyógyító rakhallionnal* és dobató kontrollal, a negyedik helyen pedig Pós László szintén Leah-Chara-din kontrollal, de *Manafamiliáris*al kiegészítve.

Sajnos, egy csalás-kísérlet is borzolta a kedélyeket: Huk Péter, miután kiderült, hogy profi, más néven indult el az amatőr kategóriában, őt emiatt kizártuk a versenyről, és 2005-ben nem indulhat semmilyen, a Beholder Kft. által támogatott HKK versenyen. Remélem, a jövőben mindenki igyekszik majd becsületesen játszani!

Mindenkit szeretettel várunk versenyeincken!

Makó Balázs

ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Györki Dávid *Sogján 7* csáp-entitás jelző csücsült. Sass Tamás lényei és az *Örvény a Semmibe + Pótlhatatlan veszteség* kombó segítségével 32-őt sebzett a harmadik körben.
- Csillik D. József a *Teljes fronttal* felálló ellenfelének örposztjába nem kevesebb, mint 5 *Tleikan árulót* helyezett el.
- Gellért Ákos egy meccsén az első 5 lapjából 4 *Arachnid* sámán volt.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. július 20.



Április feladványunk vagy nehézre sikerült, vagy a tavaszi fáradság jött elő mindenkin, mivel elég kevés megfejtést kaptunk. Nézzük csak, hogy is kellett volna megoldani!

1. Kijátszom *A tiltott könyvet*, és előkeresem vele a *Káoszurnát*. (-2 = 13 VP, -1 = 8 ÉP)
2. Lehozom a *Varkaudar tűzmágust*. (-4 = 9 VP)
3. *A halál nem válogat*, és most – a tűzmágust feláldozva – *Oppentrent* szemelte ki a pusztulásra.
4. A kapott szörnykomponensből kirakom a *Káoszurnát*, és eldobatom vele az ellenfél kezében levő lapokat. (-2 = 7 VP)
5. A Birtoklással visszaveszem *A tiltott könyvet*, újra kirakom, és előkeresem vele a *Dúvadat*. (-2 = 5 VP, +1 -1 = 8 ÉP)
6. Lehozom a *Dúvadat*. (-3 = 2 VP)
7. A könyvet áldozva kirakom a *Kisebb zant*, ami *Dúvadat* másol.
8. Lejön a *Békegalamb* is. (-2 = 0 VP)
9. A lényeim bemennek az őrszobba, a galamb támadja a *Viharidézőt*, a két *Dúvad* az ellent. A támadók kijelölése után

Rúnacsapással lelövöm a galambot. Mivel a galamb sebződik kettőt, ezért a *Dúvadjaim* kapnak két jelzőt. A galamb büntetése miatt sebződök ötöt, ami újabb öt jelző a szeretett kis thargodanjaimon. Szerencsére még mindig maradt legalább 1 ÉP-m akkor is, ha az ellenfél belém lőtte a *Rúnacsapását*. (-5 = 3 ÉP)

9. *Dúvadjaim* a harci fázis ütési részében szépen bevernek 7-et 7-et az ellennek. Győztem!

Szerencsés nyerteseink: Hajzer István Újfehértóról, Drávcuz Gábor Jászladányról és Kiss Zsolt Attila Egerből. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

Új feladványunk: A blokkolás erejét tesztelitek barátoddal. Ő már a kezében érzi a meccset, hiszen kevés az életpontod és van a kezében egy *Impulzus*. Te azonban nem adod fel, küzdesz a végsőkig. Neked 5 életpontod, 18 varázspontod és 18 max. varázspontod, az ellenfelednek 20 életpontja, 20 varázspontja és 20 max. varázspontja van, egykötőknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a fő fázisod. A kör végéig blokkold 0-ra az ellenfeledet úgy, hogy túlled a kört!

Beküldési határidő:
2005. július 20.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KIJÁTSZOTT LAPOD:

- Esszenciaőr (R)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Purifikáció (Rh)
- Illúzió láng (D)
- Bölc s látomás (Rh)
- Az akarat ereje (Rh)
- Az élet illúziója (R)
- Bally (Rh)
- Kisebb zan (D)
- A nyugalom pillanata (Rh)
- Furmányos pegazus (Rh)
- Hitchagott (Rh)
- Blokkoló tigris (Rh)
- Rhatt pillantása (Rh)
- Rhatt oltára (Rh)

GYÚJTÓDBEN LEVŐ LAP:

- Corlan (Rh)

Az *Esszenciaőr* a tartalékodban van aktívban.

ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Manafamiliáris

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Semmi trükk (B)
- Mágikus óra (Rh)
- Visszacsapó rúna (E)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Impulzus (Rh)
- A béke megőrzése (S)

Minden lapja aktív, a *Visszacsapó rúna* A *semmi trükkön* van.



6.Számleaszám: Név: Karakter száma: A kért tárgy neve:

Januártól új játék indult az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtve és postán beküldve beválthatod valamire a játékainkban (Túlélők Földje, Ősök Városa, Kalandok Földje). A kuponok sorszámozva lesznek, januárban 1-es, februárban 2-es stb. sorszámmal.

A beküldés feltételei:

A kupon értelemszerű és olvasható kitétel. Elég minden kért tárgyhoz egy kupont kitölteni, nem kell mindegyiket.

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Egy adott sorszámu kuponból egy számlaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számlaszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ÖV számlára már küldtél.)

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén értesítést kapsz róla a játékkvetői üzenetknél.

A 2004. december 1. után átadott karaktereknek nem váltható be kupon.

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

Amennyiben postán küldöd be, célszerű ajánlva feladni, mivel így kisebb az esély arra hogy elveszik.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat	Kelet
1 kupon	varázskő (+100 VP)	ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryuku 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 árnyszöttes (+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	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	cebtőr válltömés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
8 kupon	csillogó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)	tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	Martian tekerics (egy tetszőleges varázslat)

ŐSÖK VÁROSA

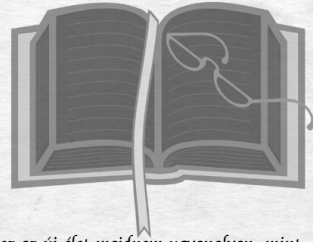
1 kupon	10 sáfránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyakra)
8 kupon	Mofisztor köve (4 TVP a gyógyítás)
10 kupon	nyálkafókusz (+3%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

KALANDOK FÖLDJE

1 kupon	Fenőkö (tárgyjavítás, 4 töltet)
2 kupon	Dimion platina amulett (max. ÉP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újratekérés 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 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

Leanthil naplója

18.



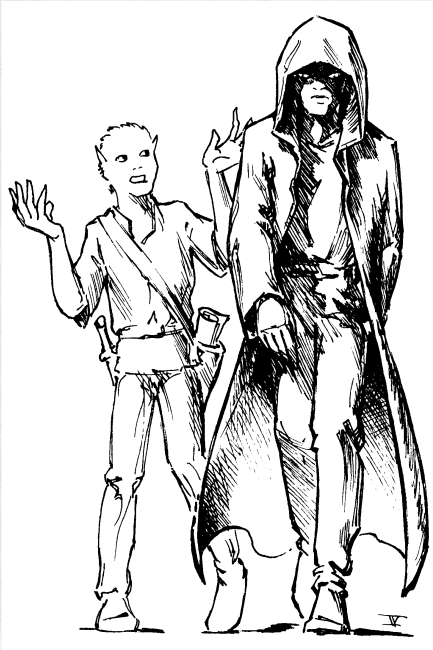
Elérkezett az idő, hogy új életem első naplóbejegyzését megírjam. Igaz, ez az új élet majdnem ugyanolyan, mint a régi, csak éppen megfogadtam néhány dolgot, melyek egy része átmeneti változást, másik része végleges változást jelent, de erről legutóbb már írtam. Az, hogy a szövetségi arénánkba újabban nem járok, különösebben nem hiányzik, egyébként is annyi hátránya van csak, hogy a vadonatúj szolgálmat lassabban tudom fejleszteni. Marad a hétköznapi harcok gyakorlata, meg az általam átadott lélekegyesség (szívom is a fogamat közben) egészen addig, míg fel nem épül a szövetségünk kiképzőközpontja, mert akkor már ott is gyakorolthatom házi kedvenceimet. Kivéve persze azt az orgling melákot, amelyik most is éppen egy kis dobozkában hever por formájában, mert hogy nemrég egy fürgling páros egyik tagja sikeresen annihilálta. Egyébként ezt a szolgálmat éppen ezért nem küldöm el, hanem mások szerint eléggé elítélhető módon minden alkalommal feltámasztatom a templomban, hogy egy következő fürgling őt annihilálja, és ne a kedvenc mutilátor kölykömet. Most a fürglingeken bosszulom meg minden korábbi sérelmeimet, akár ők okozták még régebben, akár valamelyik fajtársuk. Különösebben nem is érdekel. A lényeg, hogy az ezen a szinten tartózkodásom ideje alatt rám támadó fürglingekeket most újra felkeresem, és kiirtom őket. Ebben a frissen beszerzett gázelementál szolgálom igen hathatós segítséget nyújt, tulajdonképpen nélküle továbbra se volna esélyem a kis vacakok ellen. Aztán ha a hadjáratomnak vége, mehet az orgling melák is, amerre lát, de, hogy a gázelementál marad-e, az attól függ, hogy a továbbiakban mennyire tudom hasznát venni. Ka-Boom barátom persze sokkal szerencsésebb ezen a téren is (mint ahogy minden téren). Miután elvégezte a Halhatatlan klán azon feladatát, hogy ne vadásszon tizenöt hétig, és miután annak a feladatnak is eleget tett, hogy ne legyen szolgálja, nekilátott a korábban felderített szolgásterző helyeket végigjárni. Naná, hogy – ellentétben velem – rögtön pusztító szőjert talált, aztán hamarosan egy halál sekrestyését is. Mint azt korábban már írtam, én szőjerral egyáltalán nem találkoztam, és a sekrestyéseimet is csak sokadik próbálkozásra sikerült befognom. Valljuk be, egy kicsit irigykedem rá. De visszatérve az új élethez, hozzá kell tennem, hogy a szint központi arénáját azért nem kerülöm el. Igaz, hosszú idő kellett ahhoz, mire meggyőztem magam, hogy a soron következő ellensfél, a mutáns szőjer trió előtt minden felszerelésem otthon hagyjam, és így az oda- és visszauton teljesen kiszolgáltatott legyek a nekem minden rosszat akaró fajtársaimmal szemben (gyakorlatilag egytől-egyig ifyenek). Nem egy vágyakozó pillantást kaptam el út közben, de mivel kellően agresszívnek tettem magam, elkerültem az atrocitásokat. Miután a három mutáns szőjert a barlang padlójába döngöltem, gyorsan hazaszaladtam, és visszavettem mindent, hogy a következő ellenfelek ellen már teljes felszerelésben küzdhessek. A két gortangu legyőzése egyszerű feladatnak bizonyult, és talán még ennél is könnyebb volt a daergaoth lord eltángálása, pedig ez utóbbi-tól igencsak tartottam. Emlékszem még arra, amikor évekkal ezelőtt túl kellett élnem egy harcot egy ilyen lényvel (ami nagy nehezen sikerült), most meg könnyedén legyőztem. Hja, most jut eszembe, hogy egy hősnék ez semmiség. Megküzdöttem én már hatalmasabb teremtményekkel is.



A másik elhatározásom az volt, hogy nem járok többé a lakótársaimhoz „lopni”. Túl nagy volt a kockázat, és túl kicsi a haszon. Azóta első sorban pszionikus harcra hívom ki őket, így sokkal több a sikerélményem, ugyanis eddig még senki nem volt képes legyőzni. Lehet, hogy az olimpián helyezett leszek? Hamarosan úgyis itt a következő megmérettetés, és ha a harcokban nincs esélyem, legalább a psziben magam mögé utasíthatom a szintet többi lakóját. Amióta rendszeresen kutatok felszíni tárgyak után, duplán gyakorlom ezen képességet (mert ugye a galetkék ellen is), így ennyivel is több lesz az esélyem. Egyelőre ennyit az életmódváltásomról (nem volt valami sok, de hát újja csak nem születettek).

Vizont anyyi érdekes dolog történt mostanában, nem is biztos, hogy mindegyikre ki tudok majd térni. Meg kell állapítanom, hogy a galetki faj jelenlegi társadalmi berendezkedése igencsak az összeomlás szelén áll. Nem volt hiába életem utóbbi öt éve, végre talán itt a végkifejlet! Az első jel az évekkel ezelőtti klánok háborúja volt, amelyben köztudomásúlag igen nagy szerepem volt (az azóta már letelepedett Dart Mahullal együtt). Aztán jött az orgling lázadás, amelyet hivatalosan külső támadásként kezelnek, mégis sokan vannak, akik sötét galetki körök háttérből való irányításáról suttnognak. Szerintem nekik van igazuk, hiszen emlékszem, amikor hat vagy nyolc szövetség prominens tagjaival együtt magunk is az orglingok fellázításának lehetőségéről tárgyaltunk. Úgy tűnik, megfelelő fülékbe jutottak az ott elhangzottak, és valaki vagy valakik lépéseket tettek a megvalósítás irányába. És akkor érdemes megemlíteni, hogy a Fény Apostolain kívül hány szervezet törekszik a fennálló rend megdöntésére, elég, ha csak a Kos Rendet említem, de már itt a naplóban is írtam arról, amikor maga a helytartó kért fel, hogy segítek egy ilyen szervezet felszámolásában. Mindennek következtében a császári hatalom folyamatosan gyengül. Ennek jól látható jele (a fentiekben kívül) a szövetségek irányába gyakorolt kegyek szaporodó mivolta, vagy akár a legendás torzszülöttek elleni harc engedélyezése (bár a kettő valahol ugyanaz). Ha nem így volna, nem juthatott volna idáig a xenók hada, mert a felkészült és erős császári hadsereg még idejekorán (azaz időben, merthogy a kortárs galetkék jó része azt gondolja, hogy ez a szó azt jelenti: idő előtt) megsemmisítette volna. Feltételezve, hogy hittelt lehet adni

a xenók származásáról alkotott hivatalos verzióknak. Na persze nem így történt, úgyhogy most teljes a káosz. A minap éppen a helytartóhoz tartottam, amikor egy galetki csoportosulás állta el az utamat. Rövid párbeszéd után kiderült, hogy ők egy illegális xenó- és császárelenes társaság tagjai, és közölték, hogy a segítségemet szeretnék kérni egy rajtaütéshez. Mivel a dolog illegális volta miatt fokozottan veszélyes volt, két eshetőségre tudtam gondolni: vagy összekevertek valakivel, hogy csak úgy nyíltan megszóltottak, vagy pedig pontosan tudták, ki vagyok, így nem tartottak attól, hogy leleplezem őket. Végül is mindegy. Nem sokat haboztam, ráálltam a dologra. Felkerestem őket titkos barlangjártukban, ahol a vezérük, egy Samator nevű alak először a császárelenességemet tesztelte, mivel – úgy látszik – ő kevésbé volt tájékozott a kiletémet illetően. Aztán rögtön lehúzott tíz pirgamittal, ami egy saját fejlesztésű robbanóanyag alapját képezte. Szerencsére mindig hordok magammal tíz pirgamitot, hátha elkéri tőlem egy illegális szervezet vezetője, hogy bombát csináljon belőle, így most sem kellett csalódnom... Ez a xenók elleni harcban igencsak jól jött, igaz, mi is kaptunk a robbanásokból bőven. Nem is részletezem, elég anyyi, hogy nekem kellett Samatort is megmenteni a rátámadó idegenektől, de



végül győzelmet arattunk. Most már testvérüként kezelnek és, hogy felköltözés után fel tudjam venni a kapcsolatot az ottani szervezetükkel is, kaptam tőlük néhány ezüst xenó emblémát, amit majd odafönt kell felmutatnom. Vagy adhatok belőle azoknak a szerintem megbízható galetkiknek, akik valamilyen oknál fogva nem akadtak össze ezzel a bandával, és így nem tehetek nekik hasonló szolgálatokat sem. Ka-Boomot mindig győzködöm, hogy kutasson utánuk, de eddig még nem sikerült rájuk bukkannia, úgyhogy a végén még lehet, hogy az egyik emblémát neki kell majd adnom. Azért ezt nem reklámozom, nehogy azt higgye, hogy elég a sült denevért várnia.

Mostanában többen is látták Troy Archidót, a császár volt bárdját. Ez persze normál körülmények között egyetlen szót sem érdemelne, hiszen egy bárd lételeme, hogy minél többen lássák. Csakhogy a fent vázolt történések sorában nagyon is a helyén van a dolog. A főbárdot saját bevallása szerint maga a császár rúgta ki, mivel túlzottan szokimondó tartalmú művekkel szórakoztatta a nagyérdeműt, ami kényelmetlenné vált öfömlétsága számára. Hja, én ezt magyarázom már évek óta, de senki nem hisz nekem. Mellesleg az a csoda, hogy ez a Troy egyáltalán még életben van, bár ezt talán éppen az ismertségének köszönheti. Ha egyik pillanatról a másikra eltűnne vagy esetleg holtan kerülne elő, mindenki tudná, hogy mi történt vele, bár senki egy szót sem szólna. Ilyen téren tehát sorstársak vagyunk, hiszen magam is csak annak köszönhetem az életemet, hogy túl ismert vagyok. Ha már senki nem fog velem foglalkozni (odafigyelni rám), akkor kezdhetnek felni a császár szolgálótól. A főbárd valószínűleg ezért tart rendszeresen előadást a központi barlangban, meg talán azért, mert egy bárdnak ez a lételeme. Mindenestre legutóbb engem név szerint is megszólított (hiába, a népszerűség...), és felajánlotta, hogy elmond egy történetet csak nekem. Sajnos valahova nagyon kellett sietnie, mert mire előszedtem a kért drágakövet (ez lett volna a történet ára), már sehol sem volt. Kíváncsi vagyok, mit fog előadni, de abban már most biztos vagyok, hogy a rendszerre nézve nem lesz túl hüzelgő a mondanivalója. Mivel másokkal is láttam kettesben, semmi kétségem afelől, hogy mind több és több galetkit fog feltüzeltetni a császár ellen, így pedig végképp annyi lesz a rendszernek. Csak ne akarom annyira hajítani az időt... Le kell szögezmem, hogy én már most büszke vagyok arra, hogy a leghatalmasabb galetkikkal együtt törhetek sáfrányport a nyavalyás hazugok orra alá. Egy hónap múlva valószínűleg ezzel a témával kapcsolatban is többet tudok majd írni, de hát neked ott a jövőben úgyis csak percek kérdése elolvasni mindazt, ami nekem évekre telik, így hát hamarosan megtudhatod a folytatást.

Addig is szeretném még most lejegyezni néhány gondolatomat a felszíni tárgyak felbukkanásával kapcsolatban. Rögtön pontositanék is az elnevezésen, hiszen felszíni tárgyakat így is rengeteget találtunk már régészkedés közben. Magam sem tudnám megszámolni, hány törött fegyvert vagy rothadó páncéldarabot forgattam már ki a földből vagy a sziklák közül, de szinte egy sem volt olyan, ami ekkora varázserővel rendelkezett volna. Maradjunk tehát a „felszíni varázstárgyak” elnevezésnél. Nos, az utóbbi egy hónapban nem sok ilyenhez jutottam hozzá, azonban a környezetemben élő galetkiktől több olyanról is hallottam már, amit én még nem birtokoltam. Nem reménytelen tehát, hogy valaki összegyűjtse azt a tíz darabot, amit a remeténél elcserelhet egy minden eddiginél hatalmasabb dologra. Sajnos eddig még senkiről sem hallottam, hogy élt volna a lehetőséggel vagy akár rendelkezett volna egyszerre tíz ilyen holmival, így azt sem tudhatjuk, mi lehet az a „hatalmas erejű dolog”. Nekem persze megint megvan az émeletem ezekkel a tárgyakkal kapcsolatban, és élek a gyanúval, hogy a remete nem saját szakállára gyűjti össze őket, hanem felsőbb utasításra. Mindenesetre, amíg nem tudok meg többet, nem is találgatok. Majd egy hónap múlva.



Leanthil

ŐSÖK VÁROSA – KATONÁK SZINTJE III.

Változás van. Ez persze nem feltétlenül rossz, sőt, minden reményem szerint ez esetben kifejezetten jó nektek! Arról van szó ugyanis, hogy egészen eddig mint játékos írtam a szintleírásokat, fordulókból kiszedett információk alapján, mostantól azonban mint játékevezető fogom, minden titkos tudással felvértezve. Most az épületes kalandok lesznek terítéken, úgyhogy különösen érvényes az alábbi figyelmeztetés: FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TOVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!

Előző számunkban az akadémia küldetéseinél fejeztük be a cikket, úgyhogy most innen folytatjuk: következzen a többi épület küldetése.

A PALOTA (#7) KÜLDETÉSEI

20. küldetés: Valami csúnya fekete csápót kell elintézni, ennyi a feladat. Hát, ez nem sok eddig, úgyhogy fel kell derítenünk mi is ez az egész (19-es felderítés próba). Ha sikerült, rálelünk egy lyukra, ami valószínűleg a csápos ízé lyukja, le is mászunk gyorsan (25-ös mászás próba). Jó mély a lyuk, úgyhogy igencsak kitarótnak kell lennünk (35-ös szívósság próba). Lemásztunk, és bizony rá is lelünk az ocsmányságra, ami szemmel láthatóan nagyon gonosz, és hatalmas, és jobb előle elbújni (15-ös álcázás próba). Ha jól elbújtunk, megpróbálhatjuk kitalálni a szörny gyenge pontját (16-os auraészlelés próba), és ha sikerrel járunk, rájöhetünk, hogy a tűz bizony eléggé árt a drágának. Fogjunk hát 50 olajat, lopakodjunk oda a szörnyikéhez (20-as lopakodás próba) és öntsük rá! Már csak egy tűzpijcs varázslattal kell védeni magunkat (legalább 8-as szintűvel), nehogy mi is ott égjünk, és már gyújthatunk is! A megszenesedett maradványok között mindössze csak egy fiatalság italát találunk, ráadásul a helytartó sem ad nekünk semmiféle jutalmat, hiszen ezt nem beszéltük meg előre. Na szépen vagyunk, még szerencse, hogy a tapasztalattal 10 képességpont és 4 hősiesség pont is járt!

22. küldetés: A helytartó kicsit ideges, ugyanis az Ő szintjén nem tartózkodhatnak mindenféle nyápic alakok, mint például mi is ugye... ezért aztán elküld minket egy jó kis galetki utánképzésre, ahol egy valódi kiképzőtiszttel

gyűlik meg a bajunk. Bemelegítő gyakorlatnak máris lenyomat velünk két óra alatt vagy hétezer fekvőtámaszt (40-es erő próba), majd bekötött szemmel kell vámpírdenevéreket elkapnunk (40-es ügyesség próba). Ezek után a mocsárban való három napos virrasztás (40-es egészség próba) már meg sem kottyan, a gerpár elől való elfutás (40-es gyorsaság próba) pedig kifejezetten mulattató. Végül már csak a távolbalátás... akarom mondani távolba lövés táján kell remekelnünk (15-ös lőfegyver próba), és máris túl vagyunk a kiképzésen... legalábbis annak első szakaszán. Meg is kapjuk a 10 képességpontot és 5 hősiesség pontot, aztán várnak majd minket a következő szakaszon... a 23-as kaland kapcsán.

23. küldetés: Ahogy az előző kaland végén már utaltam rá, itt bizony folytatódik kiképzésünk. Kezdetnek széjjel kell lehelünk pár lidérclord bábút (40-es legnagyobb lehelet próba), aztán pedig végtagjainkkal kell szétszednünk egy torz orgling makettet (30-as legnagyobb végtagméret próba). A következő feladat is egyszerűnek látszik, főleg, hogy bármilyen harcmodort alkalmazhatunk. Egy taalru herceg bábú... azaz... izé... hiszen ez egy valódi, élő taalru herceg! Na menekülés van! Ha a 30-as gyorsaság-kudarc próbán sikertelenek vagyunk (azaz sikerül jó gyorsnak lenni), akkor elfutunk, és megmenekültünk a hercegtől (viszont nem tudjuk folytatni a kalandot). Ha viszont sikerül a gyorsaság-kudarc próba, azaz nem vagyunk elég gyorsak, akkor ott maradunk, és meg kell küzdenünk a taalru herceggel. (Aki egyébiránt nem is olyan komoly ellenfél, mint elsőre látszik.) Az első körben megidéz egy talriai behemótot, aztán pedig végtagjaival támad, ha még életben van.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A talriai behemót mindössze egy végtaggal támad, viszont ő jó nyagot robban halálakor! Na, ha legyőztük a szörnyeket, észrevehetjük, hogy már jó pár galetkit igencsak helybenhagytak előttünk, akik ott szenvednek vérezen a földön. Nem ártana meggyógyítani őket (legalább 10-es szintű kisebb gyógyítás varázslat). Sajnos még ez sem segít mindenkin, a többieknek valami erős gyógyító főzetre lenne szükségük (20-as varázsitalfőzés próba). Mivel minden feladatot teljesítettünk, és még a bajbajutottakon is segítettünk, a kiképzés véget ért, és ígéretet kapunk rá, hogy legközelebb egy speciális, komoly feladatot kapunk, szóval juhé! Jutalmat persze a mostani kiképzésért sem kapunk, de 10 képességpont és 5 hősieség pont azért most is jár a kaland végén.

taalru herceg (#107) adatai:

méret: 260-280
 erő: 25 IQ: 25
 ügyesség: 25 egészség: 25
 mágia: 25 gyorsaság: 25
 tűzimmunitás: 50 hidegimmunitás: 20
 savimmunitás: 20 elkt. immunitás: 50
 rezisztencia: 25 imm. méregre: 15
 jobb karom (méret: 20, szakértelem: 30, sebző méreg: 20)
 bal karom (méret: 20, szakértelem: 30, bénító méreg: 20)
 fark (méret: 25, szakértelem: 25, paralizáló méreg: 15)
 idézés: talriai behemót
 Étkezés:
 - micinista
 - zöldvérű

talriai behemót (#106) adatai:

méret: 300-350
 erő: 40 IQ: 5
 ügyesség: 5 egészség: 40
 mágia: 0 gyorsaság: 30
 vastag bőr: 20 tűzimmunitás: 20
 hidegimmunitás: 20 savimmunitás: 20
 elkt. immunitás: 20 imm. mérges gázra: 20
 imm. kontaktméregre: 20 bűz: 5
 fog (méret: 30, szakértelem: 30, roncsolás: 20)
 Speciális képességek:
 - robban
 Étkezés:
 - köveő
 - tejivó

24. küldetés: Avagy a rovarcsapda küldetés. A nem túl bőbeszédű kiképzőtiszt egy fontos feladatot bíz ránk:

egy quwarg őrparancsnokot kell élve elkapnunk, hogy kivallathassák. Nosza, lássunk neki! Szerencsére kapunk térképet, csak követni kell a bejelölt útvonalat (nyomkeresés próba 20-as küszöbre). Hamar rá is találunk a quwarg bolyra, sajnos egyből támadnak is a kis szörnyikék. Egy quwarg tűzköppével, egy quwarg behemóttal és két quwarg harcossal kell egyszerre megverekednünk. Ha legyőztük őket, nekiállhatunk a csapda összeszereléséhez, melyhez 4 kötélre és 12 nordkristályra lesz szükségünk. A csapda összerakása egy 22-es csapdakészítés próba megdobását igényli, és aztán már csak egy rovarfüvet kell találnunk (25-ös gyógyóvénnyek próba), hogy csaliként a csapdába helyezhesük. A csapda működtetése sajnos elég bonyolult, mindenképpen előre be kell tanulni (18-as tanulás próba). Ha ez megvan, jön a quwarg, mi elfogjuk, és visszük is haza. Persze jutalom megint csak semmi, most viszont elég jól fejlődöttünk csapdakészítés terén (+1 csapdakészítés), valamint persze a már megszokott 10 képességpont és 5 hősieség pont is feldob minket kicsit. Ami viszont komolyabb reményekre ad okot, a következő küldetés egy igazi, nagyszabású, nagy jutalommal kecsegtető akció lesz!

quwarg tűzköppő (#400) adatai:

méret: 600
 erő: 1 IQ: 1
 ügyesség: 25 egészség: 35
 mágia: 15 gyorsaság: 35
 tűzlehelet: 80
 csáprágó (méret: 1, szakértelem: 1)
 Étkezés:
 - rovarrevő

quwarg behemót (#200) adatai:

méret: 144-153
 erő: 16 IQ: 1
 ügyesség: 8 egészség: 16
 mágia: 0 gyorsaság: 12
 vastag bőr: 18 hidegimmunitás: 6
 savimmunitás: 6 elkt. immunitás: 6
 imm. mérges gázra: 6 bűz: 6
 csáprágó (méret: 14, szakértelem: 24, paralizáló méreg: 13)
 jobb karom (méret: 11, szakértelem: 22, roncsolás: 8)
 bal karom (méret: 9, szakértelem: 18)
 Étkezés:
 - rovarrevő
 - micinista

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

quwarg barcos (#90) adatai:

méret: 65-71	IQ: 1
erő: 9	egészség: 8
ügyesség: 8	gyorsaság: 10
mágia: 0	hidegimmunitás: 14
vastag bőr: 15	elkt. immunitás: 6
savimmunitás: 6	bűz: 3
imm. mérges gázra: 6	
csáprágó (méret: 8, szakértelem: 10, kontaktméreg: 11)	
bal karom (méret: 6, szakértelem: 12)	
Étkezés:	
- rovarévó	
- micinista	

25. küldetés: A hegy egyik legnagyobb quwarg bolyának mélyére hatolunk be Dregver kiképzőtiszt elít öngyilkos alakulatával, hogy belülről égessük fel az egészet. Na várjunk, csak várjunk... áttanulmányozod részletesebben a terveket, és kiderül, hogy ez az akció bizony tényleg garantált halált jelent minden résztvevőnek. Viszont a hegy létét fenyegető boly kiirtása mindenképpen létkérdés, ráadásul, ha mégis túléli valaki, igencsak komoly jutalomra számíthat, hatalmas hős lehet belőle! Persze a biztos halál azért neked sem kell, így csakis akkor vállalkozol a kalandra, ha az előző szinten megszerezted az órsárcány áldását, és nálad van az amulettje. Ha van egy kis eszed (10-es iq próba), akkor rájössz ugyanis, hogy akire a vérvörös órsárcány vigyáz, nem halhat meg! Így már bátran vágsz bele a kalandba te is, melynek első lépéseként a bolyégetéshez szükséges anyagokat szeditek össze. Neked 8 pirgammal kell hozzájárulnod a dologhoz, aztán már mászhattok is le a bolyba. Ha ügyesen lemászunk (15-ös mászás-kudarc próba sikertelensége) akkor mire leéerünk, a lent figyelő quwarg felderítő már riadóztatta is a bolyt, szóval inkább sikerüljön az a kudarc-próba, tehát benázzuk el a mászást! Így jól lezuhanunk, egyenesen a felderítőre, akit jól összelapítunk, nem tud riadót fújni! Most jön csak a dolog neheze, ugyanis a bolyban való megfelelő elvegyüléshez quwarggá kellene változnunk. Ez persze nem is olyan nehéz, mint elsőnek tűnik, csak egy 19-es transzformáció próba megdobására van rá szükség. Azért nem árt, ha elaltatjuk az éber quwargokat egy speciális, rovar-agyhullám stimuláló nótával (27-es zene próba). Most már

csak el kell jutni a boly központjába, persze csak szépen, óvatosan, lopakodva (19-es lopakodás próba). Ha odalopakodtunk, szépen begyűjtjük a bombát, és várjuk a mártírhalált. Minden ég, a menekülés lehetetlen, a quwargok és mi is elpusztulunk. Illetve persze mi nem, hiszen megment minket a vérvörös órsárcányunk! Sajnos az órsárcány amulettje persze megsemmisült, és többé nem vigyáz ránk a sárcány, viszont hatalmas hős lett belőlünk! A helytartó a szint főterén tüntet ki minket, meg minden. Persze nem is ez a lényeg, hanem a jutalom, ami egy quwargölő érdemrend, egy császári dekrétum, 50 képességpont és 20 hősiesség pont. Az érdemrend egy ékszer, mely azon kívül, hogy minden tulajdonságunkat eggyel növeli, minden harci körben lakószint*2 sebést okoz minden quwarg ellenfelünknek!

A PSZI ISKOLA (#8) KÜLDETÉSEI

26. küldetés: A pszi iskola mentátjaira mindig asztrális szörnyetegek csapnak le kedvenc kirándulóhelyükön. Ezt a csúnya esetet kell kivizsgálnunk! Nos, nincs túl nehéz dolgunk, hiszen amikor ellátogatunk a kérdéses helyre, ránk is egyből lecsap egy myrakoid behemót! Nincs mit tenni, le kell győznünk, de mindenesetre érdekes... ezek a békés kis behemótok nem szoktak rátámadni az ártatlan asztrálutatókra. Valahol itt tartatunk gondolatban, amikor meglátunk egy gyanús alakot, aki az asztráletteret mérgezi. Gyorsan le kell rá csapnunk (18-as pszi támadás próba), majd minél előbb megtalálunk testét az anyagi világban (32-es gyorsaság próba). Sajnos csak a környékig jutunk, ahol a galetki lakhat, de nagyon sok a barlang errefelé. Valami jól etlalált átkot kellene a fejéhez vágni, hogy előbújjon (23-as átokszórás próba), csak az a baj, hogy egy igen erős mágusra találunk a személyében! Ha nem dobjuk meg a következő, 57-es rezisztencia próbát, komoly gondoknak nézünk elébe, mely a kaland sikertelenségéhez is vezet. Ha viszont sikeresen ellenálltunk a mágus próbálkozásainak, megszorongathatjuk a nyakát rendesen, és úgy megfenyegethetjük, hogy biztosak lehetünk benne, nem mérgezi tovább az asztráletteret! Ismét jót cselekedtünk, jár is érte 12 képességpont és 4 hősiességpont!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

myrakoid behemót (#360) adatai:

pszi támadás: 26 pszi energia: 28
 tudati méreg: 18 pszi acéltorony: 18
 pszi csáp: 18
 Nála található tárgyak
 - 1 myrakoid váladék (#398)

27. küldetés: Ez itt kérem a nagy selyembőr szüret ideje, melynek jutalma egy pszi kő! De hogy miről is van szó? Nos, három selyemvéreb bőrt kell összegyűjteni, ennyi az egész. A kaland első lépéseként le kell győznünk egy selyemvérebet, begyűjteni a bőrét, majd leadni 3 bőrt (ha van annyi). Ha nincs, legközelebb újra próbálkozhatunk, ha pedig van, már miénk is a jutalom, a pszi kő, 10 képességpont és 1 hősiesség pont.

selyemvéreb (#359) adatai:

pszi támadás: 24 pszi energia: 24
 pszi csáp: 20 sz.áll.roncsolása: 30
 agyvihar: 20
 Nála található tárgyak
 - 1 selyembőr (#424) – 50% eséllyel

28. küldetés: Szegény pszi iskolára nagyon rá jár a rúd mostanában, ezúttal egy ős-asztrálpók rongálta meg az iskola védőburkát, és mindig oda jár rabolni, fosztogatni. Tennünk kell valamit! Mivel az ős-asztrálpók köztudottan nagyon szereti a drágaköveket, először is kiválasztunk 5 szép darabot drágaköveink közül (23-as ékszerészet próba), meg persze kell, hogy legyen nálunk 5 drágakő! Elhelyezzük a csapdát, aztán már csak éberen kell örködnünk (22-es éberség próba)! Ha éberek vagyunk és megjött a pók, le kell rá csapni keményen (23-as pszi támadás próba), csak így van rá esélyünk, hogy megküzdhessünk vele! Ha a pszi csatában is legyőztük őt, akkor már biztosak lehetünk benne, nem jön vissza többé! Jutalmunk 20 képességpont és 5 hősiesség pont!

ős-asztrálpók (#401) adatai:

pszi támadás: 20 pszi energia: 28
 tudati méreg: 20 pszi acéltorony: 30
 pszi csáp: 20
 Nála található tárgyak
 - 1 asztrálesszencia (#154)

29. küldetés: Ha a 28. kaland során legyőztük az ős-asztrálpókot, már csak az iskola védőburkának kijavítása van hátra. A munka megkezdése sok koncentrációt igényel (25-ös pszi energia próba), de ha felkészültünk, indulhat a javítás (24-es javítás próba). Sajnos nem csak javítanivaló van, hanem sok mindent teljesen újra kell építeni (24-es építés próba). Végül az asztráburkot be kell vonni 10 asztrálesszenciával, és 3 asztrálgöngy segítségével ki kell feszíteni azt. Már csak meg kell várni, amíg megköt, az egyetlen fontos dolog, hogy addig nem érheti semmi baj! Sajnos nincs szerencsénk, pont erre téved két pyrk vipera és egy pszi entitás, akikkel bizony egyszerre kell megküzdőnünk, és nyernünk kell, ha meg akarjuk óvni a védőburkot! Szerencsére gyenge lények mind, viszont hárman vannak, szóval figyeljünk oda nagyon, mikor pszi technikánkat összeállítjuk! Ha győztünk, a burok megköt, az iskola mentátmestere pedig igen hálás, sok érdekes dolgot tanít nekünk (+1 pszi támadás, +1 pszi energia). Ezen kívül 5 képességponttal és 3 hősiesség ponttal is gazdagodunk jócselekedtünkért cserébe!

pyrk vipera (#54) adatai:

pszi támadás: 5 pszi energia: 6
 pszi csáp: 4 pszi acéltorony: 4
 tudati méreg: 6
 pszi entitás (#64) adatai:
 pszi támadás: 14 pszi energia: 10
 pszi csáp: 11 mentális robbanás: 9
 agyvihar: 9 tudati méreg: 12
 sz.áll.roncsolása: 10 pszi acéltorony: 9
 Nála található tárgyak
 - 1 asztrálgöngy (#233) – 25% eséllyel

A TEMPLOM (#9) KÜLDETÉSEI

30. küldetés: Miután a papok nem tudnak neked feladatot adni, kicsit elszomorodsz. Persze megígérik, hogy ha lesz valami feladatuk, neked szólnak először, de csak nem szólnak, úgyhogy meglátogatód őket megint, és megdöbbenve veszed észre, hogy épp a jutalmat fizetik ki valakinek egy jól végzett feladatért cserébe! Na jól megátokszórod őket (10-es átokszórás kudarc próba), és ha túl jó vagy az átokszórásban, olyan szavakkal illeted a papokat, amit nem köszönnek meg neked! Elhajtának a templom környékéről is, nem hogy feladatot adnának neked! Ha viszont nem vagy túl jó az átokszó-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE

rásban (azaz sikerült az átokszórás-kudarc próba, vagyis nem sikerül leátokszórni őket), akkor a pap csak megszólal végül, és kitalál neked egy feladatot: fogj be egy felszint járt földicápát, és engedd el a szint főterén. Az majd leharapja pár galetki végtagját, akik a templomban fogják visszánöveszteni, amiből neki pénze lesz! Micsoda üzlet! Kezdjük tehát felderíteni a terepet egy ilyen cápáért (19-es felderítés próba), és ha sikerrel járunk, akkor ha felszint jártat nem is, de sima földicápát találunk, méghozzá kettőt is, melyekkel bizony meg kell küzdenünk! Ha legyőztük őket, és szerencsénk van (10-es szerencse próba), akkor viszont a csata végére egy felszint járt társuk is előkerül, már csak be kell fogni! Nincs más hátra, meg kell próbálni megütni azt a bizonyos zenei hangot, mely köztudottan elbódítja a cápát (25-ös zene próba). Ha megvan, irány a főtér, zene leáll, mi meg elsurranunk gyorsan, egyenesen a templomhoz a jutalomért, mely a vitalitás gyűrűje és 5 képességpont. A gyűrű egyrészt ötlet növeli vitalitás szakértelmünket, másrészt az eddigi 8 helyett mindössze 6 tevékenységpontot emészt fel a gyógyítás parancs, ha viseljük!

szárazföldi cápa (#351) adatai:

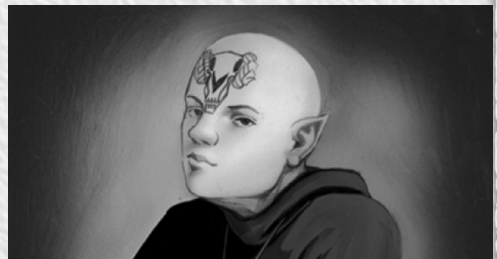
méret: 570-600	IQ: 3
erő: 45	egészség: 60
ügyesség: 5	gyorsaság: 3
mágia: 3	vastag bőr: 30
regeneráció: 50	hidegimmunitás: 10
tűzimmunitás: 5	elkt. immunitás: 5
savimmunitás: 15	imm. kontaktméregre: 10
imm. mérges gázra: 50	bűz: 10
rezisztencia: 10	méregelnyelés: 50
imm. méregre: 40	
fog (méret: 10, szakértelem: 10, rothasztás: 11)	
fog (méret: 30, szakértelem: 30, rothasztás: 30)	

Speciális képességek:
 - meglepetésből támad
 Nála található tárgyak
 - 1 szuvas cápafog (#416)
 Étkezés:
 - puhány

melybe belekötünk, egy galetki bandavezérből, egy galetki tolvajból és egy galetki bűnözőből áll. Hát, ha legyőztük őket, akkor ők már nem mondanak senkinek semmit, még szerencse, hogy egy kapualjban feltűnik egy fekete ruhás fickó! Odalopakodunk mögé (21-es lopakodás próba) aztán puff, lecsapjuk! Ha szerencsénk van (13-as szerencse próba), megtaláljuk a zsebében a jelszót egy cetlin! Hát így már nem lesz nehéz bejutni hozzájuk, persze azért némi álca nem árt (22-es álca próba). Be is jutunk simán, kár, hogy nagyon uncsi a dolog, igazán komolyan kell figyelniük (21-es éberség próba), hogy kiszédjük a lényeket, ami nem más, mint az, hogy egy csomó átkozott tárgyat akarnak szétszórni a galetkik között! Micsoda aljas terv! Jelented is a papnak, aki viszont úgy néz ki örül, hiszen az átkozott tárgyak megsemmisítéséből megint csak pénze van! Némi pénzt és drágakövet, valamint 5 fulcint kapunk az információért, ami mellé még 8 képességpont és 4 hősieség pont is jár.

galetki bandavezér (#402) adatai:

méret: 750	IQ: 20
erő: 35	egészség: 20
ügyesség: 35	gyorsaság: 35
mágia: 10	regeneráció: 10
mérg. lehelet: 35	vastag bőr: 32
tűskés bőr: 8	savimmunitás: 7
tűzimmunitás: 12	imm. mérges gázra: 15
elkt. immunitás: 9	rezisztencia: 45
imm. kontakt méregre: 12	lőfegyver: 15
bűz: 28	auraészlelés: 5
csapdaészlelés: 35	lopás: 35
ékszerészet: 20	
lopakodás: 35	
bal mancs (méret: 20, szakértelem: 20, bénító méreg: 20)	
jobb mancs (méret: 20, szakértelem: 20, paralizáló méreg: 20)	
titánok szele: 10	őrjöngés: 20



31. küldetés: Ebben a kalandban a híres, nevezetes fekete kos rendjébe kell beépülni, mert mint a papok megtudták, készülnek valamire... nem lesz könnyű a feladat, de talán a gyanúsabb bűnözők tudnak valamit... verjünk szét párat, hogy kifagghassuk őket! A banda,

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

galetki tolvaj (#167) adatai:

méret: 100-110
 erő: 8
 ügyesség: 16
 mágia: 6
 vastag bőr: 10
 hidegimmunitás: 5
 elkt. immunitás: 5
 bűz: 14
 jobb karom (méret: 15, szakértelem: 15, sebző méreg: 10)
 bal karom (méret: 8, szakértelem: 8, kontaktméreg: 7)

IQ: 7
 egészség: 8
 gyorsaság: 15
 tűzimmunitás: 5
 savimmunitás: 5
 imm. mérges gázra: 5

galetki bűnöző (#168) adatai:

méret: 120-131
 erő: 10
 ügyesség: 15
 mágia: 6
 mérg. lehelet: 20
 tüskés bőr: 10
 bűz: 3

IQ: 8
 egészség: 9
 gyorsaság: 17
 regeneráció: 10
 rezisztencia: 25

Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - szélpajzs (12. szint)
 Nála található tárgyak
 - 1 gázlehelet itala (#57)
 - 1 védelem itala (#59)

32. küldetés: Miután a papok semmit nem akarnak tenni fekete kos ügyben, nekünk kell kézbe venni az ügyet! A terv az, hogy egy giga-kineport varázslattal a fekete kos által összegyűjtött átkozott tárgyakat szépen eljuttatjuk a templomba, örüljenek csak a korrump papok! Ehhez azonban akkora kineport varázslat kell, ami nem létezik, így a kaland előtt mindenképpen egy rúvel fókuszot kell aktiválnunk. Na persze a kaland kezdetén még azt sem tudjuk, hol vannak az átkozott tárgyak, ezt ki kell nyomoznunk! Ha a 20-as IQ próbán megfelelünk, rájöhethünk, hogy a szint átkozott tárgy megsemmisítő rabszolgája nagyon sok átkozott tárgyat kap minden nap, csak tőle szerezheti be a rend ezeket! Derítsük hát ki, hol tartózkodik (15-ös auraészlelés próba), majd kínozzuk meg egy kicsit a hideg-meleg-hideg-meleg módszerrel (10-es tűzlehelet, majd 10-es jéglehelet próbák). Végre kinyögi, hol szokta leadni a tárgyakat, úgyhogy felmarkolunk nála pár átkozott tárgyat, és irány a találkahely! Persze a kapcsolatot meg kell győzni róla (23-as meggyőzőkészség próba), hogy beengedhet minket. Ha ez megvolt, bent már sajnos nagyon gyanúsak leszünk neki, ezért pár társával egyetemben ránk támad

(összesen 12 kos rend szerzetését kell egyszerre legyőznünk). Ha megvolt, jöhet a kineportolás! Ehhez csak varázspontra, legalább 1-es szintű kineport varázslatra, na meg persze a kaland elején aktivált rúvel fókuszra van szükség. A tárgyak elmentek a papokhoz, hehe! Növekszik is kineportunk szintje kettővel, valamint 20 képességpont és 10 hősiességpont is jár cselekedetünkért, amit csak az a hír ront el kicsit, hogy rájövünk, pár átkozott tárgy nálunk maradt a nagy sietségben...

kos rend szerzetese (#108) adatai:

méret: 28-32
 erő: 9
 ügyesség: 6
 mágia: 0
 tüskés bőr: 5
 hidegimmunitás: 3
 elkt. immunitás: 3
 jobb mancs (méret: 6, szakértelem: 9, roncsolás: 6)

IQ: 3
 egészség: 6
 gyorsaság: 12
 tűzimmunitás: 3
 savimmunitás: 3
 imm. mérges gázra: 3

34. küldetés: A templomi kórus vezetője kinyúvadt végelgyengülésben, így valakinek be kell ugrania helyette! Akár mi is lehetünk azok a valakik, ha a 20-as zene próbán megfelelünk! Sőt, utána még felajánlják nekünk azt is, hogy megkaphatjuk a zenetudás fakardját, csak előbb vigyünk nekik egy lantot, egy furulyát, egy molitár dobót és egy mandolint. Szép kis lista, de ha sikerül mindet beszereznünk, tényleg megkapjuk értük cserébe a kardot, melynek sebzése neveltséges 1d2, viszont zene szakértelmünket hattal növeli! 8 képességpont és 3 hősiességpont teszi még kellemesebbé a kaland végét...

35. küldetés: Előző kalandbeli nagyszerű előadásunknak köszönhetően felajánlják nekünk, hogy ihatunk a csengő hangok varázssitalából! Persze ez nem megy ilyen könnyen, ehhez tennünk is kell valamit! Egy újabb, remek előadást kell adnunk, ami előbb természetesen be is kell tanulnunk (14-es tanulás próba). Utána jöhet az ital, melynek megivásához kemény szervezet kell (25-ös egészség próba), aztán már csak zenélni kell (35-ös zene próba), meg odafigyelni rá, hogy a kórus tagjai is jól énekeljenek (12-es vezetőkézség próba). Ha minden passzol, a varázssital szépen beépül szervezetünkbe (+2 zene szakértelem)! Jár még 6 képességpont és 3 hősiességpont is.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE

A REMETELAK (#20) KÜLDETÉSEI

50. küldetés: A szint boltosát, mint mindenki, a remete is kedveli, ezért megkér minket, óvjuk meg őt az aljas konkurenciától, a dukátkereskedőtől, aki bizony mostanában nagyon bántja szegény boltosunkat. Összefogtok hát páran, és amikor egyikőtöket felkeresi a dukátkereskedő (természetesen ezt a TK 50 kiadásakor fog megtörténni), riasztjátok egymást, és utána ólálkodtok (60-as lopakodás-összeg próba). Sajnos a rejtkehelyénél már nem tudtok tovább lopakodni, észrevesz benneteket, és egy baromi nagy nyílpuskával akar leteríteni valakit. Itt a csapat legvastagabb bőrű tagjának kell 40-es vastag bőr próbát dobnia, hogy kineveti-e a nyílveaszőt, vagy sem. Ha kineveti, akkor a dukátos menekülőre fogja a dolgot, és nektek nagyon hamar (2 körön belül) le kell győznötök a verőembereit, 2 zoriádot, ha követni akarjátok. Ha sikerült elkapni, már csak meg kell győznünk róla (70-es meggyőzőképesség összeg próba), hogy hagyja békén a boltost. Igazán kitartónak kell lennünk (80-as szívósság próba), de még így sem sikerül teljesen meggyőzni a dukátost. Szerencsére valakinek, aki megdobja a 25-ös gyógynövények próbát, feltűnik egy gyógynövény, amiből ki lehet főzni a meggyőzés italát (ehhez csupán egy 25-ös varázsital főzés próba megdobjása kell). Lenyomjátok a dukátáros torkán, aztán kész, úgy bólogat, mint a kisanagy. Nem fogja már bántani a boltost, ráadásul találtok nála fejenként 3 fekete dukátot is. 20 képességpont és 10 hősiesség pont jár még a jócselekedetért.

zoriád (#315) adatai:

méret: 330-360
 erő: 14
 ügyesség: 22
 mágia: 28
 csapragó (méret: 14, szakértelem: 20, sebző mérge: 20)
 mágikus úr: 40
 direkt kontaktus: 30
 Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - szélpajzs (25. szint)
 - ellenállás megtörése (25. szint)
 - a forrás érintése (25. szint)
 - nagyobb erőpajzs (25. szint)
 Nála található tárgyak
 - 1 bíbor golyó (#396) – 3% eséllyel
 Étkezés:
 - zöldvérű
 - mágiafaló

51. küldetés: A szinten egy tlyxcet rovarpár szabadult el, őket kell legyőzni. Szépen összedugjuk a fejünket, és rákoncentrálunk, hol lehetnek (90-es auraészlelés-összeg próba). Sajnos a helyszínrre érve egy kőomlás zárja el az utat, amit egy építőmester tud csak hatékonyan lebontani (30-as építés próba). Ha ez megvan, már itt is vannak a rovarok, adjunk nekik! Amikor legyőztük a két rovar, megdöbbenve vesszük észre, hogy egy árnymanó lelépett az értékes pajzsukkal! Nosza, utána, adjunk neki! Ha legyőztük, megvan a pajzs is, de sajnos csak egy darab, ezen kell osztozkodni. A remete kifizeti nekünk a fejpénzt, 3000 aranyat, valamint jár 10 képességpont és 5 hősiesség pont is, meg persze a csapat szerencsés tagjának a tlyxcet pajzs.

tlyxcet barcos (#367) adatai:

méret: 2000
 erő: 60
 ügyesség: 55
 mágia: 28
 regeneráció: 20
 tűzimmunitás: 20
 savimmunitás: 20
 imm. mérges gázra: 20
 rezisztencia: 20
 imm. mérge: 35
 szívósság: 40
 csapragó (méret: 40, szakértelem: 35, bénító mérge: 25)
 jobb karom (méret: 22, szakértelem: 32, roncsolás: 20)
 bal karom (méret: 22, szakértelem: 30, sebző mérge: 20)
 Speciális képességek:
 - mellette nem lehet animálni
 Étkezés:
 - puhány
 - tejvíó
 - zöldvérű



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

gyorskezü árnymanó (#404) adatai:

méret: 500
 erő: 15
 ügyesség: 40
 mágia: 16
 regeneráció: 15
 tűzimmunitás: 20
 savimmunitás: 20
 imm. mérges gázra: 20
 rezisztencia: 20
 imm. méregre: 25
 csapdaészlelés: 20
 auraészlelés: 12
 álcázás: 20
 jobb mancs (méret: 25, szakértelem: 30, kontaktméreg: 20)
 bal mancs (méret: 24, szakértelem: 28, kontaktméreg: 18)
 Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - gránitbőr itala (11. szint)
 - szélpajzs (30. szint)
 Nála található tárgyak
 - 1 Tlyxet pajzs (#440)

52. küldetés: Ez egy viszonylag egyszerű küldetés, csak pár szörnykomponenst kell szállítani, mégpedig 40 szkriter kitinpáncélt, 40 tőzeget, 120 wobramung szívet, valamint egy vérgőlem kart. Az első hármat nyilván már a kaland előtt be kell szereznünk, a vérgőlem karját viszont a kaland első lépéseként. Nem túl nehéz, csak le kell győznünk a vérgőlemet! Ha ez megvolt, miénk a karja, már csak le kell adni a többi komponenst, és meg is kapjuk a jutalmunkat, egy őskövet és egy fekete dukátot.

vérgőlem (#403) adatai:

méret: 4000
 erő: 200
 IQ: 1
 egészség: 200
 gyorsaság: 1
 regeneráció: 150
 imm. kontakt méregre: 200
 imm. méregre: 200
 bal mancs (méret: 40, szakértelem: 50)
 jobb mancs (méret: 40, szakértelem: 50)
 bal láb (méret: 80, szakértelem: 80)
 jobb láb (méret: 80, szakértelem: 80)
 Étkezés:
 - kőevő

53. küldetés: Az arénamester megtréfálására bízta minket a remete, azt kéri, raboljuk el annak kedvenc brekrek szobrát a jól őrzött arénájából. Nosza, rajta! Az arénaraktár aijtája elég erős, 30-as zárnyitás próbával lehet csak kinyitni. Sajnos hiába nyílt ki a zár, a bejutáshoz az ajtót meg is kellene tudnunk mozdítani, de mivel egy iszonyúan vastag, és erős ajtóról van szó, ez csak azoknak sikerülhet, akik megfelelnek a 88-as erőösszeg próbán. Bent 3 quwarg testőr vár minket, akiket le kell győznünk, majd mehetünk is tovább, ahol sajnos egy óriás kétfejű vérfarkasba botlunk. Ha ezt is legyőztük, már léphetünk is le a szoborral, jutalmunk pedig 8 képességpont mellett egy véletlenszerűen választott egyedi káosztárgy.

quwarg testőr (#377) adatai:

méret: 360-396
 erő: 20
 IQ: 12
 ügyesség: 24
 egészség: 36
 gyorsaság: 26
 mágia: 12
 vastag bőr: 40
 imm. kontakt méregre: 20
 rezisztencia: 15
 imm. méregre: 30
 méregelnyelés: 30
 csáprágó (méret: 20, szakértelem: 24, bénító méreg: 15)
 csáprágó (méret: 16, szakértelem: 20, bénító méreg: 14)
 Étkezés:
 - rovarévő
 - micinista

óriás kétfejű vérfarkas (#290) adatai:

méret: 1500
 erő: 30
 IQ: 2
 egészség: 30
 gyorsaság: 35
 regeneráció: 30
 vastag bőr: 30
 savimmunitás: 150
 imm. mérges gázra: 150
 imm. kontakt méregre: 40
 rezisztencia: 10
 bűz: 3
 imm. méregre: 40
 fog (méret: 40, szakértelem: 40, vámpirizáció: 40)
 fog (méret: 40, szakértelem: 40, vámpirizáció: 40)
 Étkezés:
 - piromád

Nos, úgy látszik ezt a szintet is kivégeztük végre, jöhet a következő...

Szeitz Gábor

A HEGY LEGJOBB GALETKIJEI

Egy galetki erejét legjobban talán az há-
tározza meg, hogy eddigi élete folyamán
összesen hány képességpontot gyűjtött
össze, melyet teste fejlesztésére tudott
használni.

Listánkban az első 166 legtöbb képes-
ségpontot gyűjtött karaktert láthatjátok.
(Figyelem, a karaktereknél számolt KNO
érték nem csak a karakter által már fel-
használt KNO-kat jelenti, hanem a nála
lévő őskövek, varázskövek stb. is bele-
számítanak az erejébe!)

1	22523	Handur (7500)	45	13018	Stanislava (6585)	106	11228	Duin Arkh, a Magiszter (7243)
2	19873	Lady Lucitania (9745)	46	13015	Pannonica (3586)	107	11207	Hydron (9871)
3	19816	Faylande (5685)	47	13006	Endyr (5118)	108	11159	Xavier (9507)
4	19051	Lóarcú Vaszil (2375)	48	12985	Nephillis (7548)	109	11150	Abdullah (7934)
5	18691	Lord Khalel (5286)	49	12951	Mutaito (4756)	110	11128	Maxigáz (6676)
6	18232	Lolita de Lago (6853)	50	12918	Bean-Sidhe (5566)	111	11111	Sárkány (7524)
7	18128	Morq Fan Gor (4401)	51	12905	Dark Selina (8299)	112	11083	Tomi (5069)
8	17645	Scythlag (5863)	52	12823	Errtu (5274)	113	11065	Shackallor (2148)
9	16741	ÁlomVándor (5941)	53	12813	Athlan (6180)	114	11054	Redswift (8248)
10	16669	Bhilatungli (3287)	54	12810	Rudas Matyi (8800)	115	11033	Smaragd szemű Wynia (6069)
11	16110	Baltazár (4270)	55	12727	Morkvor (6509)	116	11022	Csillagszemű (3780)
12	15587	Fikusz Kukisz (7780)	56	12723	Norillia Gwillenlath (6260)	117	11009	Zordon (9953)
13	15163	Proteus (8037)	57	12609	Kelewen Gwillenlath (6250)	118	11007	Amorthis (7237)
14	15127	Ren (6876)	58	12570	Obszidián Oyin (9523)	119	10960	Reptile (5086)
15	15072	Alba Regina (4381)	59	12513	Dark Valek a Renegát Elf (6264)	120	10953	Theo (6384)
16	15019	Sub-Zero (8856)	60	12512	Nosean (5828)	121	10938	Pusztító Végzeted (4792)
17	14847	Corvus (5430)	61	12456	Belcazar (6944)	122	10936	Sárkány Xiesis (7297)
18	14672	Alfred (4985)	62	12362	Luther Frostbringer (3226)	123	10921	Nemesis (9186)
19	14534	Edil Ves Ybesel Tal Ular (2372)	63	12357	Tűfok Klood (6563)	124	10913	Ambassador (9106)
20	14506	Aranea (2967)	64	12319	Fenix (7369)	125	10890	Asmodeus (7817)
21	14412	Piomaca (2448)	65	12254	Brancaleone da Norcea (5455)	126	10861	Maláta Vilmos (4781)
22	14297	Standard Graun (8840)	66	12177	Hunter Killer (3225)	127	10857	Szenyveslelkű Kazimir (7922)
23	14241	Ádáz (7568)	67	12177	Jose D'Brison Baro (4612)	128	10854	A Mágus (6435)
24	14193	Nomis Leinád (8881)	68	12170	Compo (3508)	129	10829	Snick (8527)
25	14167	Rozsdamentes acélpatkány (5165)	69	12155	Kulimász (9239)	130	10825	Phom Chemoppo (5627)
26	14087	Akadil Tel Kator (9548)	70	12149	Mya (8901)	131	10807	Klogd Syslogg a démon (9910)
27	14068	Darton Anassix (4783)	71	12127	Arhippa Pertunen (3537)	132	10761	Xabran (7775)
28	14053	Torz Talbot (5362)	72	12115	Rafflesia (2379)	133	10757	Maximilian Übertáp (7865)
29	14044	Zorander, a mágus (4191)	73	12064	Ankheg (7888)	134	10747	Pepe (3293)
30	14006	Roxána (4926)	74	11978	Pyramid (5200)	135	10705	Fürge Rhemedyl (3504)
31	13868	Alystair D'Brison (9973)	75	11971	Ahriman (2230)	136	10690	Ark'ish (3932)
32	13828	Aranyszemű Reglinde (4692)	76	11965	Aquinnas Dha'khana (8655)	137	10674	New York City Boy (8914)
33	13798	C'Archie (6748)	77	11862	Lelkes Nyuszifül (8754)	138	10568	Draco (4249)
34	13723	Gondol-Kodó (9703)	78	11770	Zuck (5586)	139	10566	Szárnyaszegett Bolhedor (7266)
35	13646	Nyafogó Nefelejcs (2309)	79	11762	Jégkirálynő (2015)	140	10561	Bazaltzabáló (4433)
36	13571	Szarkaagyú Siraka (8212)	80	11692	St. Lopez (9073)	141	10524	Méregcsók (2639)
37	13511	Dark Melon (2577)	81	11682	Morgana D'Brison (9307)	142	10509	Balszerencse (5257)
38	13459	Varázslatos Mirella (9480)	82	11622	Liana (5162)	143	10493	Kaméleon (5717)
39	13442	FloMo Belaxus (7978)	83	11593	Magika Turmix a Remete (7868)	144	10485	Signy Mallory (4912)
40	13358	Brutus (7052)	84	11573	Jaffar (7062)	145	10406	Eroskező Edward (5168)
41	13189	Kronx (3372)	85	11571	Don Juan Gomez dela Vega (4929)	146	10406	Ki Hara Pom-pom (5955)
42	13177	Kay az Engesztelhetetlen (8645)	86	11538	Toxi (4239)	147	10399	Aaron Boone, a Rontó (2689)
43	13121	Éjfény (9329)	87	11516	Vega (2208)	148	10395	Callisto (8791)
44	13070	Korillion Gwillenlath (9060)	88	11500	Leanthil (7945)	149	10370	Demorkisz (6558)
			89	11488	Fürge Rövingör (7732)	150	10369	Minor Death (5226)
			90	11482	Zorg (6352)	151	10348	Árnyék (7283)
			91	11470	Next Generation (3561)	152	10331	Csagataj (5734)
			92	11462	Samael (6343)	153	10330	Zander (2048)
			93	11454	Eleminaló, a Mágus (4950)	154	10324	Brumi (3838)
			94	11403	Fortian (3253)	155	10318	Szent Adalbert (5166)
			95	11400	Rahedlee az Antropológus (5643)	156	10307	Popey a Mágus (8554)
			96	11374	Ka-Boom (5758)	157	10300	Galmusz (6956)
			97	11368	Raiden Nagyúr (6957)	158	10274	Battle Beetle (6090)
			98	11345	Lobo Xalel (2902)	159	10258	Téhácé (6218)
			99	11327	Karomhalom (8534)	160	10249	Medusa (7520)
			100	11316	Tigirl (6541)	161	10184	Helior (9428)
			101	11313	Felhö Riamon (9516)	162	10181	Komor Void (8890)
			102	11291	Zuckuss (8951)	163	10148	Il Shen Long (7701)
			103	11253	Clow (7552)	164	10118	Neftali (4273)
			104	11230	Félkarú Bandita (7759)	165	10107	Mefisztó (2355)
			105	11230	Amorpheus Amorpea (9400)	166	10071	Woland, a Felfedező (3236)

Ghalla News

138

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. június



STATISZTIKA

Ember	14.9 %
Elf	13.7 %
Törp	7.9 %
Árnymanó	7.1 %
Troll	9.2 %
Gnóm	6.2 %
Alakváltó	16.2 %
Kobudera	16.9 %
Mutáns	7.7 %

LEAH:	11.0 %
átlag hit	püspöke
DORNODON:	12.0 %
átlag hit	főpapja
RAIA:	16.1 %
átlag hit	főpapja
ELENIOS:	7.2 %
átlag hit	püspöke
SHERAN:	13.3 %
átlag hit	püspöke
THARR:	24.4 %
átlag hit	főpap-jelöltje
FAIRLIGHT:	11.3 %
átlag hit	püspöke
CHARA-DIN:	4.8 %
átlag hit	főpapja

Leggazdagabb	326587
Max Hp	3608
Legtöbb skalp	68
Összes skalp	1190
Legtöbb szörny	11557
Összes szörny	5283288
Legtöbb varpont	6671
Legnagyobb hit	
<i>lényeként az univerzum felett uralkodó ősisetség</i>	
Legtöbb tudatpont	105
Összes halhatatlan	1035
Legnagyobb halhatatlanság	59
Legtöbb pszipont	2018
Legtöbb tapasztalatipont	171029491

Rejtőzködés	157
Nyomkövetés	245
Lopás	213
Mászás	79
Csapdakészítés	89
Csapdaészlelés	80
Gyógyítás	199
Titkosírás	51
Felderítés	133
Szörnyidomítás	68
Teológia	520
Taumaturgia	388
Szerencsejáték	31
Harcművészetek	65
Szkanderozás	78
Zene	511
Szörnyismeret	162
Pszí	175
Zárnyítás	79
Vadászat	243
Bányászat	69
Testépítés	138
Úszás	135
Ordítás	137
Versengés	35

Jó	17.8%
Semleges	61.8%
Gonosz	20.4%
víziharc	34
ökölvívás	64
szűrőfegyver	71
vágófegyver	70
ütőfegyver	68
lőfegyver	54
dobófegyver	53

Erő:	167
IQ:	151
Ügyesség:	121
Egészség:	120
Szerencse:	160



2005 MÁJUS 30

A TUDÁS SZENTÉLYE

Ha kérdésed van, azaz hasonló jellegű, a fordulóból közvetlen ki nem derülő titkokat szeretnél megtudni a játékunkról, ird meg azt az ak@beholder.hu címre. Amennyiben hajlandók vagyunk elárulni, mi is a válasz a kérdésekre, ezt az Alanori Krónika következő számainak valamelyikében, ugyanebben a rovatban, tesszük majd közzé.

A minap elfogott valaki egy élőholt sullárt, az egyetlen állatot jelenleg a Túlélők Földjén, amelynek segítségével 11-et képes a karakter lépni egy fordulóban. Számíthatnak hasonló képességű szörnyre a jók is?

Való igaz, hogy egy jó jellemű karakter, a fény és az igazság követője igencsak furcsán festene egy efféle, rothasztó leheletű pokolparipán. Aki közülük az enciklopédiában közölt elborzasztó leírás ellenére hajlandó egy ilyen sullár hátára ülni, majd tapasztalni fog ezt-azt... hogy konkrétan mit, azt itt nem áruljuk el, nehogy az olvasást félbehagyva most rögtön letegyétek az újságot.

A 10-nél többet lépő szörnyek játékba történő bevezetését a ryuku kontinensre szántuk, az csupán egy szerencsétlen véletlen (vagy kigondolt éleselméjűség?), hogy Beren Peredhil pont most, sikeresen elfogta ezt a Sötét Földön csak szörnykereséssel található bestiát. Már a csapdaállításnál sincs egyszerű dolga annak, aki a nyomába akar szegődni, (mivel SZK csak fordulóban egyszer használható, és csak %-os eséllyel lesz sikeres a találkozás e szörnyrel). A sullárkereskedelem szintűgy bonyolultnak tűnik (mivel a Sötét Földön nincs szörnypiac, amivel e szörny átpasszolható másik karakternek, így legközelebb Alanorban eladható egy ilyen példány), így nem félünk attól, hogy az élőholt sullár – mely mint mondjuk – a szörnyek új generációjának hírhozója lett e játékban, felborítana bármilyen játékegyensúlyt.

A lényeg a lényeg, JÓK ti se csüggedjétek, hamarosan az élőholt sullárnál barátságosabb kinézetű, jobbnál jobb szörnyek közül is válogathattok majd. Beszerzésük persze nem lesz sokkal egyszerűbb az élőholt sullárénál.

Mi a varázslatot lövő fegyverek varázslatsebzésének pontos értéke?

Ezeknek a fegyvereknek fix varázslói erősségük van, mindegyiknek más. Hogy konkrétan melyik milyen varázslói szinten lövi a benné rejlő varázslatot, azt a szokásos formában – egy táblázaton keresztül – mutatjuk be nektek.

(A táblázatban csak az eddig ismert varázslatot lövő fegyverek vannak felsorolva. A negyedik oszlop azt tartalmazza, hogy amikor a karakter a fegyverrel üt/vág/szúr, hány százalékos valószínűséggel sül ki a varázslat.)

Tárgy	Varázslat	Erősség	Valós.
Pusztítás Botja (#316)	tüzeső	60	100%
Baghar korbácsa (#357)	izomernyésztes	40	100%
vámpirkard (#358)	vámpirizáció	15	100%
vámpirtör (#364)	vámpirizáció	15	100%
Tilnetor kardja (#474)	élőholt pozdorja	100	100%
Fairlight botja (#476)	villámsújtás	30	100%
pásztorbot (#513)	lángcsóva	60	100%
Tharr kalapácsa (#520)	gigaököl	30	100%
mágusbot (#521)	villámcsapás	30	100%
Halálpörölő (#635)	sötét halál	55	20%
Végítélet (#636)	armageddon	50	10%
Fényhozó (#637)	pszionikus ragyogás	55	33%
Káoszkygyó (#638)	nekromanta csókja	50	18%
Fókuszpenge (#639)	háló	50	20%
Thór pörölye (#640)	villámsújtás	60	30%
bronz taider (#641)	puha ütés	50	15%
otagi csap (#725)	halálvarázslat	50	15%
Zarknöd szeme (#740)	káoszcsapás	30	100%
cápafog (#833)	méregfelhő III.	30	30%
nitmák penge (#837)	villámsújtás	30	30%
Din cséphadarója (#840)	tüzeső	30	30%
rakshallion jogar (#864)	sivatagi vihar	40	50%
dalebtag kristályáldzsa (#945)	tűzgolyó	30	100%
Daramoula pálcája (#950)	nekromanta csókja	30	100%
vámpírlő (#951)	nekromanta csókja	30	100%
kigyópenge (#955)	méregfelhő II.	57	100%
tleikan nyárs (#964)	jégcsóva	30	100%
varkaudar che-kard (#1112)	ösvillám	40	30%
energialáldzsa (#1227)	energicsóva	32	100%
mőszehat pajzs (#1231)	féhérlálomány roncsolása	9	100%

Az „érj el dobogós helyezést az Alanori Olimpián” isteni küldetését valóban teljesíteni lehet a csodák kútjával? Állítólag van ott egy olyan effekt, hogy „átéled a dobogóra lépés élményét” vagy ilyesmi.

Mi még nem hallottunk ilyesmiről, hogy ez bárkinek sikerült volna. Egyébként sem tűnik túl valószínűnek, hogy a csodák kútja szelleme képes legyen átvérni a Túlélők Földje mindenható isteneit. Szóval a válasz nem, ez a feladat csak egy kiemelkedő olimpiai teljesítménnyel (dobogós helyezés 5. vagy magasabb kategóriában), vagy az isteni küldetés varázslat elmondásával teljesíthető.

Az a szörny, amely nincs beidomítva, adhat-e bármilyen dolgot extra takarmányért?

A karakter bármelyik szörnyét megetetheti extra takarmánnyal (ahogy etetni is kell őket), így a koloncként hordozott, semmire se jó szörnyikékből is szerezhetőek tollak, szőrök stb.

Az Olimpián az egyes versenyszámokban milyen szakértelmek/tulajdonságok számítanak?

Most (a nyári olimpia után) ezt mind eláruljuk nektek. Azt, hogy melyik tulajdonság/szakértelm milyen milyen osztóval, szorzóval, mekkora maximummal számolandó, azt a hely szűke miatt inkább nem írom le (meg azzal a céllal is, hogy hadd maradjon az olimpiában egy kis misztikum). Vesszővel választottam el a különböző próbákat az egyes műsorszámokban, ahol pedig több tulajdonság is latba esik, azt + jellel jelöltem. Utóbbi esetekben egyébként próbáltam a sorrendben a tulajdonság beszámolásának mértékét alapul venni, tehát pl. a mászópróbán a mászás számít leginkább, az erő a legkevésbé. A felsorolt tényezőkön kívül persze még némi random is szerepet játszik a végeredmény kialakulásában.

Mászóverseny: mászás + ügyesség + erő.

Futás: egészség + ügyesség + magasság + erő. Speciális bónusz jár az alakváltóknak.

Tolvajverseny: rejtőzködés, nyomkövetés, csapdaészlelés, zárnyitás + ügyesség.

Főzőverseny: főzés, főzés + vitalitás. Utóbbinál speciális bónusz jár a trolloknak.

Királylányos műsorszám: gyógyítás, felderítés, zene, titkosírás.

Intelligencia verseny: ismert tárgyak száma, ismert épületek száma, bányászat, ismert szörnyek száma. A bányászatpróbánál a törpék, a többi próbánál a gnómok kapnak speciális bónuszt.

A ryuku szigetek fejlesztése hogy áll?

Valamikor két számmal ezelőtt már volt egy helyzetjelentés az elkészült dolgokról. Hát azok az adatok jócskán elavultak, azóta befejlesztettünk még több tucat dolgot, ami induláskor várhatja a karaktereket ebben a térségben.

Időközben szövegírási segítséget is kaptunk egy lelkes játékosától, Jancsár Jánostól (alias Trollkien, biztosan jól ismeritek már nevét, hiszen az Alanori Krónika hasábjain rendszeresen jelennek meg írásai – pl. A kalózherceg legendája novellasorozat második részét a mostani számban olvashatjátok), ami hatékonyabb és gyorsabb munkára ösztönzött bennünket. Persze hiába támadhatna az az elvetemült ötletetek, hogy még nem ismert dolgokról kérdezgetitek őt – egyrészt ő sem jutott minden információ birtokába, másrészt az általunk rámondott Hallgatási fogadalom nevű varázslat meggátolja mindennemű pletykálgodásban.

A ryuku szigetek egyébként készen vannak, a project tesztelési fázisában tartunk, várhatóan még a nyár első felében behajózhatják az első karakterek. (Legalábbis most, május második felében, amikor e cikket írom, úgy tűnik.)

Persze Toborzásgátló Vlagyimirt nem előzheti meg egyetlen játékos karakter sem, ő már járt ott, legalábbis erre utalt, hogy legutóbb Alanor főterén látták, vadiúj, ryukuhonban szerzett relikviáiban feszítve.

Farkas Zsolt



KALANDOZÓ KALAUZ

A Borzalom Fellegvára

A Sötét Földön, minden Thargodan város közepén áll egy-egy Borzalom Fellegvára, az éppen legerősebb Thargodan herceg lakhelye. A trófea vadászokat azonban már itt az elején el kell keserítenem: ha magas agresszióval lépsz be, nem a herceggel, csak az ajtónálló Thargodan légióssal fogsz küzdeni. A semleges és gonosz jellemű trófea vadászoknak további rossz hír, hogy a légiós elkalapálásáért öt jószágpont jár. Van arra is mód, hogy a herceg színe elé kerülj, ha békés szándékkal mész be, elvezetnek hozzá, persze ilyenkor nem harcolni fogtok, hanem küldetéseket ad.

Az első alkalommal 24 mópat tetemet kér, mond valami átlátszó indokot is hogy miért, de szerintem nyilvánvaló, hogy valami ocsmány rituáléhoz vagy egyszerűen csak étkezési célra kellenek. Persze Thargodanokról lévén szó, a kettő nem sokban különbözik egymástól. Akárhogyan is van, 5000 tapasztalati pont (ez természetesen Luthius karkötője nélkül értendő, mint ahogyan az írásban később felmerülő értékek is) és egy tudás gyöngye értük a jutalom. Mivel ez a játékban az egyik legkorábban beszerezhető tudás gyöngye, egy időben előszeretettel használták fel mithril kard készítésére. Manapság persze rengeteg remek vágófegyver áll rendelkezésre, így talán ez a felhasználási módja már nem annyira népszerű. Visszatérve a mópat tetemekhez, mópat fatty csordá-

ból három is kiszedhető, még hozzá vágófegyverrel, ami azt jelenti, hogy szörnyidézéssel szaporíthatjuk őket. Ez azért is jó ötlet, mivel a behálózott/puha ütött csordából jóízűt lehet vámpirizációval gyógyulni. Szereshetünk még mópat bolynál is tetemet, ha a boly mezején állva fegyvert használunk, de ezt nem javaslom, ugyanis így 24 parancshelybe és 48 TVP-be kerül a kérdéses mennyiség összeszedése. A legegyszerűbb módszer persze az, ha egyszerűen megvesszük őket valamelyik Thargodan vegyesboltban, amire igen jó esélyünk van az aranytermő ládikó működésének megváltoztatása óta. Szóval a tetemek beszerzése nem jelent nagy gondot, de arra figyelj, hogy darabjuk két kiló, ezért a leadásig érdemes őket bankban tárolni (és a BE parancs előtt nem elfelejteni a kivételüket), a tudati adogatásuk pedig egyáltalán nem ajánlott.

Ezt követően 24 mutáns csont a herceg kívánsága. Nos, hogy miért és hogyan ennyi, annak története van. Eredetileg 30-30 tetem és csont kellett, de annak idején még elég nehezen lehetett mutáns csontot hozni, így az ára hamar az egekbe szökött (én pedig a fejemet fogtam, mert már pár darabot eldobáltam előtte, hallgatva a tárgy enciklopédiájára). Azonban, nem sok idő elteltével, szemfüles játékosok rájöttek arra, hogy a kreáció nevezetű varázslat segítségével is elő lehet mutáns csontot állítani, majd ipari méretekben kezdték azt gyártani (ha jól emlékszem valami rabszolgázásról is szó volt) a minél nagyobb haszon reményében. Természetesen ezt a játékvezetés sem nézhette tétlenül, válaszul a kreáció le lett korlátozva fordulónkénti hat tárgyra, valamint a mutáns csont (és ha jól emlékszem a mópat tetem) eladási ára fel lett emelve négy aranyra (legfeljebb három arany értékű tárgyat lehet kreálni). Emellett, hogy a küldetés azért ne lehetetlenedjen el, a küldetésben szereplő mennyiségek le lettek csökkentve 24-re és a mutáns csontok bekerültek több helyre kincsként. Jelenleg főleg másznivalókban és csatamezőkön lehet őket megtalálni, de például szörnyek-





ből is kinyerhető mint kincs, így mire idáig elér egy átlagos karakter, már körülbelül meg tudta szerezni a szükséges mennyiséget. Ha mégsem, aukción vagy nagy valószínűséggel a boltban is meg tudja vásárolni a hiányzó néhány darabot. Ha ezeket is leadod, kapsz 10000 tapasztalati pontot, három angyalok gyűrűjét és egy újabb küldetést. Természetesen a Borzalom Fellegvárára is érvényes a küldetést adó épületek szabálya: ha 24-24 mópat tetemmel és mutáns csonttal a zsebedben mész be, egyetlen BE parancsral teljesítheted mindkét küldetést.

Mint látható, az eddigiek elég könnyen teljesíthetőek, ezért azt javaslom, hogy minél előbb kezdjétek neki (a Sötét Földre már 20. tapasztalati szinttől át lehet menni, de úgy gondolom, hogy a királyi palota labirintusai után illetve az invázióügyi minisztérium küldetéseinek teljesítése során a tipikus), hiszen a nem vágósoknak is jól jön az a tudás gyöngye. A másik ok, amiért érdemes hamar nekilátni az az, hogy a következő küldetés teljesítése valószínűleg elég sok időnket fel fogja felemészteni.

A rutinos játékosok hátán nagy valószínűséggel feláll a szőr a gyémántkoponya szó hallatán, márpedig ez alkalommal azt kell megszereznünk a hercegnek. Habár elmondása szerint egy rivális Thargodan, az egyik környékbeli Notermanthi báró rabolta el tőle távollétében, én az örök kétkedő azon a véleményen vagyok, hogy sose volt az övé, csak a segítségünkkel akar mindenfélet összeharócsolni. Mindenesetre az igaz, hogy gyémántkoponyát Notermanthi bárónál találhatunk (mondanom sem kell, hogy miután végeztünk vele), de csak akkor, ha aktív ez a küldetés, és akkor is csak 20 % eséllyel. Ha pedig Notermanthi bárót akarunk találni, mászni kell, ugyanis ében sziklatornyokban, a Sötét Földön található másznivalókban

lagnak. Na de vegyük sorra a gyémántkoponya megszerzésének buktatóit!

Először is, legfeljebb négy ében sziklatornyot tudunk útbá ejteni egy fordulóban (optimális tápsoron járva pedig esetleg csak kettőt vagy hármat), feltételezve a körönkénti tíz lépést és a tiltott teleort használatát, a legjobb útvonal tekintetében pedig ne kezelőorvosodhoz vagy gyógyszerészedhez fordulj, inkább kérdezz meg tapasztalt játékosokat vagy nézd meg a map programot. Ha rátaláltunk vágyaink tornyára, szükségünk lesz egy mászó karperecre és legalább 17-es mászás szakértelemre. A karperec elkészítéséhez 60 polip szívóka és 40 TVP kell, de borsos áron vehetünk az aukcióról is. Mivel ott többnyire enyveskező árnymanók árulnak ilyen portékát (vajon honnan lehet nekik?), tanácsos táborozáskor a bankban vagy a csuklónkon (ugyanis karkötőként KF-elhető) tartani a miénket, ha el akarjuk kerülni, hogy jó pénzért kelljen visszavásárolni a tulajdonunkat. Ami a mászást illeti, ekkorra elég nehéz elérni a 17-es szintet (nem lehetetlen, de ahhoz meglehetősen elkötelezettnek kell lenni), de ezen egy Bufa páncélja (+2 mászás) és/vagy némi tudatturbó, súlyosabb esetben KNO-zás segíthet. Egyébként talán az ében sziklatornyok az első másznivalók, amik miatt igazán megéri a mászásunkat fejleszteni. Ha sikerült feljutnunk, először két szörnyet kell leküzdeni, egyet a káosz bajnok – ében hadúr – ében halálhajcsár trióból majd egy drakónt, csak ezután jöhet egy Notermanthi báró, ugyanis ő ott az egyik főszörny. Mint írtam, csak az egyik, rajta kívül kaphatunk még sötétség hercegét és taalru herceget is (meg néha Ylgorothot, de az nagyon ritka). Ezen szörnyek leverése már igényel némi harci képzettséget (érdemes fellapozni a krónikában nemrég megjelent szörnylistát hogy tájékozódj a szörnyekkel kapcsolatban), amit azért egy királyi labisort leküzdött karakternek körülbelül birtokolnia kell, azaz egy bő 30-as fegyverszakival már lehet próbálkozni. Az esetleges harcbéli nehézségeken túl van még a báró úrnak egy kellemetlen szokása: mágiatörést szokott lőni, aminek a mentéséhez legalább 80-as taumaturgia szakértelem kell (igazából ez egy szájhagyomány alapján terjedő, valószínűsített érték, jómagam egyik karakteremmel sem mertem ennél kisebbel tornyozni). Ha ez nincs meg, két dolgot tehetsz: vagy minden torony után, a biztonság kedvéért megújítod a vámpirizációt és az egyéb fontos varázslatokat, vagy öltözködsz taumaturgiára. Én ez utóbbit javaslom, valószínűleg egy tűzúr csizmája és egy lidérckorona,



amelyek nem elérhetetlenek manapság, elég lesz. Ebben az esetben arra kell figyelni, hogy ha sisakot cserélsz és leveszed a Morgan sipkáját, az esetleges komponensek híján gond lehet a védekező varázslattal, valamint a butaság ára beállítását sem árt a magasabb szinthez igazítani.

Tekintetbe véve az esélyeinket befolyásoló tényezőket (körönként legfeljebb négy torony, háromféle főszörny, 20 % kiesési esély), még ha mindezt sikerül összehoznunk sem dőlhetünk hátra. A koponya megtalálási esélye növelhető ugyan a megfelelő eszközökkel (kincskeresés szakértelem, omlós szerencsemassa, játékmesteri palást, smaragd karkötő stb.), de mint látható, el fog egy ideig tartani a beszerzése, a matematikában nálam jártasabbak számolgathatnak százalékokat, de az biztos, hogy átlagosan 5-10 fordulót igénybe szokott venni. Azért ha kicsit tovább tart, ne keseredjétek el, halottam már szélsőséges esetekről. Alapvetően kellemes dolog a Sötét Földön tápsorokat járni, de úgy 30 forduló után elkezd unalmassá válni. Azért kitarítás! Ráadásul a gyémántkoponya, nem jó semmire azon kívül, hogy küldetéstárgyként leadod. Ha ezt megtetted, 12000 tapasztalati pont, 1 % halhatatlanság, és ami a legfontosabb, a 97-es labirintus térképe a jutalmad.

A herceg története szerint egy másik Thargodan lord, bizonyos Eruol mostanában egyre nagyobb hatalomra tesz szert, ami bizony aggasztja a herceget. Elmondása szerint az illető az Őrület Kelyhéből meríti erejét, ezt kellene nekünk megszerezni a már említett labirintusból. Hát, nehéz a Thargodan lordok élete, az a folytonos stressz és az a sok aggódás a riválisok miatt, mindenesetre mi megígérjük neki, hogy segítünk. Persze nem emberbaráti (vagyis

Thargodan-baráti) szeretetből, sokkal inkább a megszerezhető kincsek reményében.

Magának a labirintusnak a bejárását teljes részletességgel (LM parancsok, kulcsok) nem fogom ismertetni, csak azon dolgokat, amire érdemes odafigyelni. Az első ilyen az 1. szint 30. pontján lapuló, felerősített banyapók, ami a gyengébb ütőfegyvereseknek jelenthet gondot. Szerencsére egy sebző varázslat és jobb távfegyver használatával megölhető, vagy ha mégsem, semmit nem veszítünk (csak két dízen kulcsot és némi toxylt), a legyőzése nélkül is teljesíthető a labirintus. Viszont a „felerősített szörny” fogalma valószínűleg néhányatoknak magyarázatra szorul. Képzeljétek el, hogy minden szörny összes adata (szint, védelem, életerő, támadás, sebzés stb.) egy táblázatban, amolyan „karakterlapon” van tárolva. A TF programozója fogja ezt az adatlapot, és minden értéket megszoroz benne egy általa jónak látott számmal (mindet ugyanazzal), majd berakja az így kapott lényt valamelyik labirintus egy referenciapontjára, hogy legyen egy kis kihívás a kalandozók életében. Tehát a lény minden tulajdonsága erősödik a kigondolt mértékben, így a védelmei (ez akkor lehet veszélyes, ha nem minden fegyverre azonosak) és az életerege, azaz nehezebb lesz legyőzni, a szintje, vagyis szükség lehet T parancsra a megtámadásához, valamint a sebzése és a speciális képességei is, hogy minél több kellemetlenséget tudjon nekünk okozni. A banyapók csak egy bemelegítő példa volt erre, fogunk még pár erősített szörnyrel találkozni a küldetés során. Mindenesetre az 1. szint bejárása nem nehéz, csak végig kell szépen rajta menni, nem kihagyva az egyes szobákat, ahol némi kincs és szörnyek várnak ránk.

A második szinten először át kell gyalogolni pár lszonyat Citadellájából már ismert szörnyön, de inentől kétféle irányban indulhatunk el a végcél, a 9. pont felé. A térképre tekintve a 6-7-8 irány tűnik egyszerűnek, de nem biztos hogy mindenkinek az, lásd lentebb. A másik, mindenkinek ajánlott eljutási mód szerint elsőnek az 5. pontra kell mennünk és meghúzni az ottani kart, ami valószínűleg csak KPCS 3 segítségével fog menni, akárcsak a szinten lévő többi kar esetében. Ezután a 17. (ide lehetőleg a 10. pont érintésével menjünk) és a 19. pont kapcsolói jönnek, majd a 24. pont, amin egy VP-szívó csapat található. Nekem 26-os csapatádszéléssel és OV 5-el sikerült kikerülnöm, azonban a hyper szerint ez kevés kellene legyen, tehát elég bizonytalan, hogy megtalálod-e a csapatát, így azt javaslom, hogy hagyj ezt a pontot a

forduló végére, mielőtt rálépnél varázsold el az összes VP-dét, majd táborozz ezen a ponton. Ebben az esetben, ha bele is esel a csapdába, nem fogsz varázspontot bukni. Innen a 26. ponton lévő teleponton keresztül juthatsz el a 27. pontra, miután pedig leverted a 29. ponton levő felerősített zinthurgot (könnyű lecsapni, csak 42. szintű, lehet, hogy T kell rá), irány a kincseskamra. A kincset (9. pont) ugyan őrzí egy viharóriás sámán és egy Notermanthi báró, de ők már nem jelenthetnek gondot. Maga a kincs többek között a küldetéstárgy, ami nem jelenik meg a tárgylistádon, egy Tudás Könyve, hogy azok is teljesíthessék az isteni küldetésüket, akik esetleg hamar leadták a királyi palotában az előző kötetet és egy változó mágikus fegyver. Ez lehet vámpirkard, halálpöröly, végítélet, fényhozó, káoszkigyó, fókuszpenge, Thór pörölye, bronz taider vagy Huddens kesztyűje, azaz az „SF-es jellemfegyverek” néven elhíresült tárgyak egy példánya. Aki Huddens kesztyűjét talál itt, az örülhet, ez az egyetlen, amelyik még ma is komolyabb piaci értéket képvisel, a többiek iránti kereslet erősen csökkent a 220+-os területek megjelenésével, a halálpöröly pedig az általános nézet szerint teljesen használhatatlan (a Mjölborg kalapácsa simán jobb nála), így azt leginkább a boltban fogod tudni eladni. Van ezeken kívül még egy-egy mihlanil, eknozol és iknegurin is itt. Ha ismerős lenne ez az összeállítás valahonnan, az nem a véletlen műve, ugyanis a királyi palotában kérték tőled ezeket a tárgyakat, miután készre jelentetted a Citadella kipucolását. Ha eddig nem tetted volna meg, most add le őket a palotában, hogy megkaphasd azt a küldetést, amiben Sir Argothius felkutatásával bíznak meg. Hogy ez miért olyan fontos, nemsoká meglátod.

De most foglalkozunk a már említett másik útvonalal! Ott tartottunk, hogy a 4. pontról kellene a 6-os-



ra menni. Ezt a hatoson lévő kilenc halálelementál igyekszik megakadályozni, amelyek egyre erősödnek, az utolsó már kb. 42. szintű. A legyőzésük nem olyan nehéz, de szükség lehet a T halálelementál beállításra, valamint egy rakás angyalok gyűrűjére, ti. sok halálelementál még több halálvarázs II-öt eredményez. Innen ellátogathatunk a 14. pontra, ahol egy bőhöm nagy talriai behemót lakik, aminek a megtámadásához T parancs, a legyőzéséhez pedig valami izmos sebző varázslat (mondjuk pusztító végzet) kell, mivel 2500 ÉP-je van. Ha ez nem menne, egy sárkánytörrel leszel szegényebb. Ezek után a 8. pont következik, ahol a „turbósárkányok” néven ismert lénycsoport vár bennünket. Az elnevezésből kitalálható, hogy erősített sárkányokkal lesz dolgunk, igaz rajtuk kívül található itt még más szörny is, de nyilván ők a legveszélyesebbek, több szempontból is. Először is magas védelmük és életerejük miatt nehéz őket leverni, de szerintem egy jégoszloppal (természetesen jégmágiával megtámogatva) még egy nem túl erős karakternek is van esélye ellenük. A következő a durva sebzésük, ami (és a rubin sárkány elég hatékony hálója) miatt valószínűleg többször neki kell mennünk a referencia pontnak. Aztán ott van a megnövelt lehelet, amit ha nem mentünk, búcsút mondhatunk tárgyaink egy részének. Ebből a szempontból a smaragd, a márvány és a rubin sárkány a veszélyes, mivel ellenük nem tudunk elemi védelmet húzni. Végül a szintjük is magasabb, ezért elképzelhető, hogy egy rakat T parancsot kell kiadnunk. Sorrendben ezek a szörnyek jönnek (zárójelben leírom az erősítési szorzó értékét, ezzel mindenki beszorozhatja az egyes szörnyek krónikás táblázatban leközölt adatait, majd mérlelgetheti hogy van-e esélye illetve melyik lényre kell a T): Thargodan mágus (1,25), sötét ölész (1,1), Rémm (1,3), márvány sárkány (1,19), smaragd sárkány (1,17), zafir sárkány (1,18), ében sárkány (1,32), rubin sárkány (1,29), hamupók (30). A póktól nem kell félnetek, elég komolytalan és még csak T sem kell rá, mivel eredetileg 0 a szintje, ami még harminccal szorozva is 0, ennek ellenére nála van az, amiért megérte testünk és tárgykészletünk épségét kockáztatva átverekedni magunkat a sárkányokon: egy-egy manakristály, tudás gyöngye, Elde-reth szilánk és vörös zyel.

Mindezek után, ha visszavágtatsz a herceghez a kehellyel, 15000 tapasztalati pontban, 1 % halhatatlanságban valamint egy dörgedelmes letolásban részesülsz, ugyanis nem a jó kelyhet hoztad el, csak egy megtévesztésnek szánt másolatot. Hogy visszanyer-

hesd letört önbizalmadat és megszerezhed végre a jó kelyhet, megkapod a 98. labirintus térképét. Ez a 97-essel egy mezőn van, ugyanis a történet szerint a 97. Eruol palotája, míg a 98. annak a pincéje.

Még mielőtt belépnél a labirintusba, ki kell adnod néhány T parancsot, ugyanis az alábbi szörnyekből található odabenn felerősített példányok: fekete amóba, halálmadár (ebből négy is lesz, a smaragd karkötőre vágyók itt jó eséllyel találhatnak Morgan kristályát), rőtmanó berzerker, láplidérc. Szerencsére csak a szintjük magas, egyéb gondot nem jelentenek és rajtuk kívül más felerősített szörny nem fogja az ideginket borzolni.

A labi optimális bejárásához mindjárt a második referencia ponton érdemes megállnod és lerakni egy pörhemór körét, majd a 36. ponton kell egy kart meghúzni, hogy eltűnjön a 7. és 26. pontok közötti faldarab. A 15. ponton találkozhatsz először Zinthurg börtönőrrel, aminél fixen Zinthurg pallos található. Ez egy elég nehéz tárgy, amiből még jó párat fogsz idebenn találni, ezért érdemes rá HU parancsot kiadni. A 22. pont meglátogatását nem ajánlom, ott csak egy Thargodan mágus bújik meg egy drakolder kulccsal a zsebében, de egy igen nehezen kikerülhető VP szívó csapda van előtte. A 23. pontot pedig végképp kerüljük el, mivel ott egy triklem drakolder riogatja az arra tévedt turistákat. Ha véletlenül bármi baki folytán mégis elmennének oda, csak T parancsral támadható a drakolder, ami viszont könnyen bent maradhatott még a királyi palota küldetéssorozatából, ezért nyomtatékosan felhívom a figyelmeteket, hogy ellenőrizzék a feltételes támadási listákat és az esetleges T 275 parancsot töröljék! Ellenkező, igaz szélsőségesen szerencsétlen esetben előfordulhat, hogy szembe kell néznetek a legendás árnyéktűz varázslat káros mellékhatásaival (összes taumaturgiás varázslat elfelejtése, mentő nélkül). Ha ezt a részt kitarítottátok, vissza kell ugrani a körre, majd a 31. pont lépcsőjén lemászhatunk a második szintre. Útba ejthetjük közben a 30. pontot, ahol egy robbanó (OV 5 kell hozzá) ládában némi, nem túl jelentős kincsre lehetünk. Itt említeném meg, hogy talán nem mindenki által ismert és első ránézésre nem is egyértelmű tény, de a pörhemór körére ugrás előtt nem kell a felszínre ugranunk.

A második szint nyolcas pontján vár bennünket az a szörny, amiről ez a labirintus nevezetes, egy Thargodan berzerker. Az alap harci adatai: 120/30/120 védekezés szűrő/vágó/ütőfegyver ellen, emellett akár 1100

életerő, amiből mindjárt látszik, hogy vágósoknak könnyű feladat a legyőzése, a többieknek viszont kemény dió, persze nem lehetetlen, csak kicsit fel kell készülni. Az egyik lehetőség az, hogy van egy tűrhető másodlagos vágófegyveres képzettségünk, mondjuk legalább 13-as. Ekkor a 7. ponton levő karral megölve a nyolcason levő berzerkert, szabad (legalábbis berzerker-mentes) lesz az út a 45. pontig, ahol megkapjuk a csillagrubint. Ez egy fülbevaló, amit ha felveszel, kapsz plusz 15-öt a vágófegyver szakértelemre, de csakis akkor, ha Thargodan berzerkerrel harcolsz, ami azt is jelenti, hogy nem vehetsz a kezedbe olyan vágófegyvert, amit a rubin nélküli szakértelemmel nem használhatnál. Például ha 23-as a szakértelem, rubinnal annyiszor fogsz támadni, mintha 38-as lenne, de mondjuk egy varkaudar che-kardot nem fogsz elővenni még feltételes fegyverváltással sem, mivel ahhoz legalább 26-os vágó kell, azonban egy óriásöltőt igen, aminek 20 a korlátja. Szóval a füledbe akasztod a rubint, a berzerkerre beállítasz egy erős sebző varázslatot, ami életereje azután marad, valószínűleg leverhető a rubin és az általad használható legjobb vágófegyver segítségével. A sebző varázslat általában tűzmágiával megerősített armageddon szokott lenni, de hallottam már energiaspirálról is (nem tipikus ezen a szinten, de a legjobb talán a bo'adhun csapás), mindenesetre arra számíts, hogy a mentői az egekben vannak, ezért simán felezi a varázslatok sebzését. Ezen okból nem érdemes pusztító végzetet és hasonlókat sem löni rá, mert hiába sebeznének sokat, de mentve nem csinálnak semmit. Igaz nem támadó varázslatok, de némi extra sebzést jelenthetnek harc közben a fény/pestisaura valamint a lidércidézés, ha rendelkezel ilyenekkel, használd! Érdemes arra is ügyelni, hogy a berzerkernek védelme mágikus, ezért



szükség lehet ellenük mágikus ütés felrakására, ha másért nem a távfegyverek miatt. Ilyen eset lehet az, ha dobós vagy, ekkor érdemes bumerángot hajítanod, ugyanis az vágóként sebez, de mindenképpen kell mellé a mágikus ütés. Az imént vázolt módszert akkor ajánlom, ha az elsődleges fegyverszakid már elérte az 51. szintet, így nem jelentene plusz fejlődést neki a berzerkerekkel folytatott harc, vagy nem tudod teljesíteni az alább leírt feltételeket.

A másik lehetséges módszer az elsődleges fegyver használata a harc során. Ez esetben a siker biztosításához jégoszloppal kell nyitnod, majd ha eléggé megnövelted a sebzésedet és a támadásodat, gyerekjáték a berzerker legyűrése. A jégoszlop sebzése jégmágiával, Rughar gyűrűjével és egyéb, varázslat sebzést növelő praktikákkal (agvari manafókusz, varázslat sebzés FNO-s képesség stb.) erősíthető. A közelharc sebzésünket elsődlegesen óriásérővel és csupasz izommal tudjuk növelni, ha ez nem lenne elég, viseljünk plusz sebzést, erőt adó tárgyakat (adamantit páncéldarabok, halálhozó karkötője, ogre öv, hókereszt, óriások öve stb.) és/vagy kortyoljunk a megfelelő varázssitalokból (csalánkoktól, kreommat varázssital). A támadásunkat áldomással (ha lehet, a kettesel), varkaudar pálinka iszogatásával, továbbá a megfelelő varázstárgyak (óriás fülbevaló, Ovgun nyaklánc, bo'ad-hun gyűrű, che-vállszalag stb.) felvételével tudjuk megturbózni, de ingyencek fogyaszthatnak zsíros cápa-levest is. Hasznos továbbá, ha olyan fegyverrel harcolunk, amely sebző varázslatot lő használatakor, mivel annak a sebzését nem befolyásolja a magas védelem. Legcélszerűbb a vámpírólő (ha nem tudnád megfizetni – jelenleg elég magas az ára – biztosan van olyan KT- vagy szövetségi társad, aki kölcsönadja az övét egy-két fordulóra) vagy a Daramoula pálcája használata, nem csak azért, mert a nekromanta csóka-ja ellen nincsen mentő, hanem a belőle jövő gyógyulás is jól jöhet, mert bizony elég nagyokat ütnek ezek a dögök. A fentebb említet, a bumeránggal és a mágikus ütéssel kapcsolatos dolgok természetesen itt is érvényesek. Én is így próbálkoztam, olyan 60-as támadással és 51-es ütővel, Daramoula pálcájával, bumeránggal, a csaták többsége egy körösre sikeredett.

A fentebb leírt praktikákkal felvértezve minden biznnyal át tudod magad verekedni a második szinten, hogy az 51. pont lépcsőjén lejusni a harmadik szintre, de mielőtt áttérnél annak az ismertetésére, van némi hozzáfűzni valóm még ehhez a szinthez. Mint látható, ez egy pincebörtön sok kis cellával, a sikeres tovább-



jutáshoz ugyan nem kell mindegyikbe bemenned, én azonban ajánlom, igen jól lehet itt a zárnyitást fejleszteni. Emellett mindenképpen javasolom a már említett 45. szobát, ahol a csillagrubint (amely akkor is kellhet – lásd később – ha nem használod fel a berzerkerek legyőzéséhez) magától Sir Argothiustól kaphatjuk meg, aki khm... egy bizonyos testüregében rejtette el azt megkínzói elől (azért ne legyenek fenntartásaink, megtörölgeti, mielőtt átadja nekünk). Nos, aki figyelt, az tudja, ezt a szórt nem leborotválni kell, hanem ő az, akinek a felkutatását a királyi palotában ránk bízták. Itt kitérnék arra, hogy az öreg fellelése után Techiulan legyőzését fogják kérni tőlünk a palotában, ami tulajdonképpen a Techiulan amulettje leadását jelenti. Ezért nem érdemes egyből a felszínre rohannunk a jóhírral, előbb lássuk el a Thargodan főnök baját, mert ha az amulettjét is visszük, amely egyébként mindig megtalálható nála és nem átadható, egy BE parancssal (és persze egy Ghallára ugrással) megúszhatjuk a két küldetés leadását. A 13. szoba a labirintust kulcsokkal bejáróknak lehet lényeges, mivel az itteni Thargodan berzerker zsebében egy KIJ minta lapul. Végül a nagy öldöklés közepette ne felejts el beleülni a 12. ponton levő nekrofon trónba!

Az utolsó megpróbáltatások a harmadik szinten várnak ránk, ahol feltétlenül meg kell húznunk a 11. ponton levő kart, majd a 16. ponton levő VP-szívó csapda következik. Ezt 16-os csapdaészleléssel és csapdaészlelés varázslattal ki tudtam kerülni, ha neked kisebb észlelésed van, javasolom a másik VP-szívó csapdánál már leírt módszert. A végcél a 25. pont jelenti, ahol az első akadályt (persze a 24. ponton lakó három berzerkeren felül) egy dupla ajtó képviseli, amely kinyitásához a hyper szerint (nekem szerencsére minden esetben jóval nagyobb volt) legalább 21-es

zárnyítás szakértelem kell, vagy két darab lélekkulcs, alapanyagot (egy-egy KIJ formázó minta és lélekesszencia) viszont csak egyhez találunk a labiban. Emiatt akik itt kulcsot kényszerülnek használni, idejében gondoskodjanak egy lélekkulcs beszerzéséről, ami nem is olyan nehéz manapság, hiszen a KIJ minta, vagy éppen a kész kulcs gyakori és nem túl drága tétel az internetes aukción.

Az ajtókon túljutva egy újabb Thargodan berzerker, egy sötétség hercege majd maga a rettegett Eruol igyekszik utunkat állni. Eruol legyőzése a berzerkerek és a turbósárkányok után egyszerű rutin feladat, csak közben hajlamos velünk mindenféle ocsmányságot művelni: armageddonnal nyit, öregit és kritikus ütésre képes, így a magtámadásához T parancs kell vagy a megfelelő lénycsoportokra, vagy magára Eruolra. Említté érdemel még, hogy tűz ellen védekezik és meglehetősen sokat sebez, leginkább a közelhercban használt fehérállomány roncsolása pszi képesség segítségével. Trófea sajnos nemigen lesz belőle, ugyanis mindössze 14600 TP-t ér, ami még annál is kevesebb, mint amit egy egyszerű sárkányért kaphatunk, ebből a szempontból ő a leggyengébb neves Thargodan. Ha lemészároltuk, megtalálhatjuk nála a labirintus talán legértékesebb kincsét, az ősmágus fülbevalóját, aminek segítségével képesek leszünk antimágikus aurával védett lényekre varázsolni. Ezen varázstárgy nélkülözhetetlen például az éjfattyak elleni harcban, más fellelhetőségét pedig egyelőre nem ismerem. A Thargodan főúr egy nekrofون trónon ücsörgött eddig, amit ha maximális határfokon akarunk mi is kihasználni, tegyük a következőket: először számoljuk ki, hogy a trón előtti szörnyekkel folytatott küzdelem hány VP-t igényel, majd azt VPS-el rakjuk el. Ezek után használjuk el az összes varázspontunkat, majd a



megspóroltat szabadítsuk fel és menjünk be a 25. pontra. Ha mindent jól csináltunk, pontosan nulla VP-ről tudunk feltöltődni a trónon.

A trón mögött, egy erő tulajdonságot szívó csapdával védett ládában egy rakás értékes kincset találhatunk. A csapdát valószínűleg alacsony csapdaészéssel ki lehet kerülni, de az OV 5 beállítás mindenképpen kell hozzá. Itt van a keresett küldetés-tárgy (szintén nem jelenik meg a karakterlapodon) társaságában egy szellemalak, aki a minta formázása nevű mágiát fogja nekünk megtanítani, amely használatával egy galachmitot lehet átalakítani például a már említett KIJ formázó mintává.

Ezek után már csak a felszínre kell ugranunk, majd irány munkaadó, a herceg vára. Itt kapunk a serleg megszerzéséért és Eruol elpusztításáért 20000 tapasztalati pontot és +1 % halhatatlanságot, majd jól lebukunk, hogy nem is vagyunk igazi Thargodanak, csak álcával férkőztünk a herceg balmazába. Megijedni nem kell, bajunk nem történik, csak a herceg elkéri a csillagrubinunkat, amit nyugodtan odaadhatunk (figyeljünk arra, hogy ne legyen KF-elve), hiszen egyrészt a berzerkerek elleni harcban kívül úgyse használható semmire, másrészt 8000 tapasztalati pont és még 1 % halhatatlanság jár érte. Teljesen átlagos életmódot folytató karakterek nagyjából ezzel érik el az ominózus 10 % halhatatlanságot, amit istenük kér tőlük ilyen tájt.

Miután a rubint leadtuk, már nem kapunk itt több küldetést, de még két apróságra felhívnam a figyelmeteket. Az egyik az, hogy természetesen a Borzalom Fellegvárára is igaz a küldetést adó helyek azon szabálya, hogy az egyik helyen megkapott küldetést leadhatjuk bármelyik másik fellegvárban is. A másik az, hogy jelenleg sötét földes város mezőn nem jön szörny, emiatt ha a nagy optimalizálgatás közepette el akarjuk kerülni a fölösleges „üresjárásokat”, érdemes a fellegvár látogatását összekötni boltozással vagy varázslat tanulással.

Körülbelül ennyi lett volna a témával kapcsolatos mondanivalóm, remélem elég informatívra, ugyanakkor nem túl szájbargósra sikeredett. Zárásként valami jókívánságot szokás írni, azt hiszem a következő lesz a leginkább ide vágó: találd meg minél hamarabb azt a gyémántkoponyát!

Kozma Mihály (Daddy)



Trollkien:

A Kalózherceg legendája II.

6.

Az izzadt, bűzös tömeg izgatottan tülekedett. Mindenki igyekezett a lehető legjobb pozíciót ki-harcolni magának. A tajtékpipa füstje, és a nehéz italok párája megülte a levegőt, és a kormányke-rékből fabrikált gyertya-csillár fénye alatt, a har-sány kalóznépség gyűrűjében már eldőlni látszott a párviadal. A lila taréjú méregzsák már több seb-ből vérzett, és rohamosan fáradt, míg bíbor-kék tollazatú fajtársa egyre nyilvánvalóbb fölénybe ke-rekedett. A legyőzött madárszörny síkváltásai egy-re lassabbak, az érzékesei pedig egyre pontatlan-nabbak lettek.

– Hatot az egy ellen, hogy a Halálbáró madara győz! – A ricsajból kihallatszó reményvesztett hangra csak öblös röhögés volt a válasz, mert Khai kapitány méregzsákja épp ebben a pillanat-ban adta meg a kegyelemdőfést az ellenfelének. Villámgyors csórvágásával átszakította a másik koponyáját, aztán eltűnt. Az eleddig lelkes közön-ség, mintegy varázsütésre, egy emberként vetette magát hasra, hátra (kinek, hogy sikerült), és bi-zony jól tették. A halálra sebzett madár ugyanis puffadni kezdett, és hirtelen szétrobbant, szerte-fröcskölve a begyében felgyülemllett bitang-erős mérget. Néhány óvatlannak így is a bőrét érte a gyilkos matéria, de a vonaglásukra senki sem fi-gyelt. A méregzsák-viadal már csak ilyen. Veszé-lyeket hordoz magában...

Xhe-po-khai kapitány távol a hangoskodóktól, a félemeleti karzaton talált helyet magának. Asztala mintegy két méterrel állt az odalenn ricsajgók feje felett. A kalózherceg hátát a nyirkos kőfal védte, és örök éber tekintetét semmi sem kerülte el. Szeret-te ezt a helyet, mert innen jól átláthatott mindent, ami a csehóban történik, szemmel tarthatta a be-járatot, és duhajkodó legényeit. A kincsal Triton-hoz címzett fogadó földszinti ivója ezen az estén is zsúfolásig megtelt zajos banditákkal.

Az asztal közepén kissé csapzottan, de roppant büszkén anyagiasult Doappy, a kis kedvenc. Khai minden méregzsák-viadal előtt úgy búcsúzott el madarától, olyan fájó szívvel, mintha a biztos ha-lálba küldené, és minden diadala után úgy örült neki, mintha amaz újjászületett volna.

– Ügyes voltál, kis viadorom! Jól elbántál velem! – dicsérte meg, és odanyújtotta neki a tányérjáról a legjobb falatot. – Ma már nem engedlek harcolni. Néma Hzeu madarával majd legközelebb küzdesz meg... – A húsz kilós madárszörny okos szem-eivel a gazdáját figyelve elégedetten habzsolta be a félig sült rozsomák-szeletet, aztán eltűnt, és az asztal alatt, Khai lábánál jelent meg ismét.

– Ezt a sértést nem fogom lenyelni, te ficsúr! – fröcsögte a herceg asztalára támaszkodó, sötét bőrű, kopasz fickó. – Bárkitől... érted? Bárkitől el-fogadnám a vereséget, de egy *ilyentől*, mint *te*, so-ha!

– Foglalj helyet, barátom! Nyugodj meg, és fala-tozz velem. A méreg árt a gyomornak, a végén még úgy jársz, mint a madarad... – somolygott Khai, és lábával kitolt egy kis lócát az asztal alól. – A tetedre nem tartok igényt, Báró, tartsd csak meg magadnak a koszos térképedet. Viszont ezt a han-got nem tűröm! Még téled sem.

A Halálbáró mögött két kigyúrt legénye tűnt fel. Khai újabb cupák után nyúlt, de közben lopva kö-rülsandított. A kopasz kapitány egészen közel ha-jolt hozzá. Súlya alatt megnyekkent az asztallap.

– Hát jól figyelj a szavamra, te nyikhaj! Nem ér-dekel, hány legényed van, és azt sem, hogy mi-lyen gyors a hajód. Ha reggelig nem húzod el a beled a kikötőből, halomra ötlek titeket, és a nyavalyás madaradat lábbal előre tömködöm a torkodba!

Xhe-po-khai ajkait finomkodóan egy kendőbe törölte, elmosolyodott, és belebámult a Báró ké-pébe.

– Ha nem ereszted el rögtön az asztalom, félek, aztán már nem teheted meg... – Hangját fokoza-



tosan erősítette fel, hogy az utolsó szavakat már szinte kiáltotta. Odalenn elcsitul a tömeg, és minden szem a karzatra tapadt.

Halálbáró, a *Vesztéglő* kapitánya, a Fájdalom tengerének legismertebb kalózvezére szélesen elvigyorodott, két fogdmege pedig hahotázni kezdett. Aztán csak egy éles *klikk* hallatszott, és a Báró üvöltése megremegtette a falakat. Khai nem várta meg, amíg múlik a sok hatása. A Báró még a késeket és az asztalhoz szegezett két kezét bámulva ordított, de Khai már villámgyorsan felrántotta a lábát, és letaszította a karzatról az alkalmatlóságot. A bőven mázsza feletti súlyú, fekete férfi átszakította a korlátot, és asztalostul a tömegbe zuhant. A *Hajóvadász* legénysége azonnal kijózanodott. A kavarodás zajaiba a hüvelyéből előrántott kalózszyablyák hussanása keveredett. A testőrök csak most érkeztek közbeavatkozni. Előre lendültek, de elkéstek egy ütemmel. Khai már oldalra hemperedett, és ügyesen talpra szökkent kissé távolabb.

Xhe-po-khai, Hwui-fex Nagyherceg kuzinja, nem csak törvényen kívüliként szerzett tapasztalatokat, de megjárta a Császár kadétiskoláját is, ahol a leendő kapitányokat alapvető varázstrükkökre is megtanítják. A közönséges tengeri bűnözők közt ritkán akad mágiahasználó, ezért többnyire nem is számolnak vele, hogy az ellenfél varázsolni fog. Pláne nem egy kocsmai összetűzésben. Mikor Khai kihasználta a neki megadatott egyetlen üres pillanatot, és a levegőbe írta a *bénítés* rúnáját, a két mezítelen felsőtestű izompacsirta már nem tudott kitérni, és belefutottak a semmi-ből keletkező erőbuborékba. Gyengécske varázslat volt, hisz csak egyetlen támadásra elegendő időt adott a használójának, ám egy halálíg tartó viadalban ennyi általában pont elég. Khai azonban

nem szívődésre, hanem menekülésre használta a kicsikart haladékat, és lerohant a lépcsőn.

A *Hajóvadász* kalózái már javában aprították a kocsmá tőrsközönségét, mire a földszintre ért. Kiáltása nyomán legényei gyorsan a kijárat felé húzódtak, sebesülteket, és hullákat hagyva maguk mögött, aztán, néhány perc múlva már együtt loholt a kis csapat a kikötő irányába. Khai nem akarta megkockáztatni, hogy legénysége javát elveszítse egy ostoba kakaskodásban. A Bárónak legalább kétszer annyi martalóca volt, mint neki, és a kisebb hajók kapitányai is mind az idősebb banditával szimpatizáltak. Egy nyílt összecsapásból várhatóan komoly vérfürdő származott volna.

7.

– Hányat veszítettünk? – kérdezte Khai, és a hajnali derengést kihasználva, aggódva szemlélte látcsövével a távolodó kikötőt. A hátsó fedélzet korlátjánál csak egy valaki állt mellette.

– Négyet. Két zsoldost, azoknak a nevét nem tudom. Aztán meg ott maradt Bolyhos Goo, és Rekenő is. Ők ketten már túl részekek voltak, uram. Nem volt esélyük – mondta szárazan a kalózken-dős, borostás fickó.

Khai szó nélkül eltette a távcsövet, és lecsatolta válláról a halálfejes köpenyét. Mélyen az elnyítt ábrázatú férfi szemébe nézett, és odanyújtotta neki.

– Zhex, ha jól számoltam, ez volt a harmincharmadik összecsapásod. Derekasán helyt álltál, ezért fogadd el tőlem, ami neked jár! Mostantól a másodtisztam vagy. Még ebéd előtt megtartjuk a ceremóniát, készülődj!

– Köszönöm, kapitány! – hajolt meg derékból Kakas Zhex, és keblére ölelte a drága holmit. – Ígérem, hogy nem fogsz csalódní bennem!

– Tudom, barátom, tudom.

Mikor Khai egyedül maradt a gondolataival, leemelte nemezkalapját, és hagyta, hogy a pirkadattal együtt érkező szél kiséperje szeméből a fáradtságot. Hosszú, fekete haját szorosan lesimítva hordta, de a hátrakötött varkocsok csaknem a derekáig omlottak. Nem csak büszke tartása, és nemesi arcéle tette őt valódi herceggé a kalózok között, de a benne ötvöződő kegyetlen határozottság és az úri elegancia is. Egy jó óra telt el így, a korlátnak támaszkodva, néma szemléléddel, és lassan megvirradt.

– Kapitány! Hajót látok szél felől! – rikkantotta az árbockosárból a figyelő. – Úgy vélem a Császár cirkálója, uram. Látom a tatvitorláját!

Khai eltűnődött. Egy kisebb, légiós karavella, ami északnak tart. Vajon mit kereshetnek ennyire távol a kontinentstől? Biztosan pont a fajtájára vadásznak, kalóz-lesen vannak. A herceg eljátszadozott a gondolattal, hogy a Rettegés Szirtjéhez csalogatja a hadihajót, aztán jót kacagnak majd, mikor az megfeneklik. Aztán felidézte a legutóbbi macska-egér játékot, és inkább letette a tervéről. Ha a hajón véletlenül egy *Dwayghou*-papnő is helyet kapott, csúnyán pórul járhatnak. Az élők Nagyistene, a fény, a lég és minden vizek ura sajnos túlságosan is komoly hatalommal bír a tengeren, ezért felkent papnőivel is számolni kell.

A fedélzeten nagy sürgés-forgás kezdődött, hisz mindenki hallotta a figyelő szavait. A legénység máris tette a dolgát, minden utasítás nélkül. A matrózok a vitorlázat köteleihez szaladtak, és néhányan máris nekiláttak, hogy előkészítsék az orrkatapultot, meg a robbanó golyóbisokat.

– Neeem! Nem támadjuk meg a cirkálót! Az irány: dél-délkelet! Meglátogatjuk Zartgedh szigét! Folytassátok a készülődést a ceremóniára, és pihenjétek! – A kiáltást némi morgással vette tudomásul a rablónépség. Úgy tűnt, nagy kedvvel tanították volna mőresre a Császár katonáit, de az is lehet, hogy az egyik legnagyobb tengeri bázis említése csalta elő a nemtetszés jeleit belőlük. Persze Khai-nak esze ágában sem volt a hadikikötőbe hajózni, vagy ujjat húzni a híres Gyémánt Flottával. A sziget északi csücskébe tartott, hogy lerója tisztelét valakinél, akivel már nagyon vágyott újra találkozni.

A legénység rezzenéstelenül felsorakozva, hősiesen tűrte a délidő izasztó hevét. A szél elállt, és csak a tenger moraja verte fel a csendet. Khai kapitány a kormányfedélzet korlátjának támaszkodott, és büszkén tekintett le kalózáira. Egy kívülálló szemében talán szedett-vedett társaságnak tűntek volna, főleg, hogy mindegyikük igyekezett saját egyéniségét túlhangsúlyozni mind a felszerelésében, mind a ruházódásában. Kényszerűségből tettek így, mert hitték, ha valakire nincs miért emlékezni, azt hamar el is felejtik társai.

A tiritarka ruhák és drága ékszerek mögött olyan férfiak rejtőztek, akikért Xhe-po-khai a tűzbe ment volna, és jól tudta, legényei is habozás nélkül dobják el az életüket érte. A ritka fegyverek, furcsa hajviseletek és tetoválások rideg szívet tartak, kegyetlen, kíméletlen gyilkosokat, akiket azonban a vér szerinti testvéreknél is szorosabb kapcsolat kötött össze: az egymásra utaltság.

A zsoldosokból lett féltucatnyi zöldfűlű kissé távolabb húzódtok a többiektől. Bár elszántságban,

és elvetemültségben cseppet sem maradtak el tőlük, nekik idegen volt ez a világ. Hosszú utat kell még bejárjanak együtt, amíg be tudnak majd illeszkedni a kalózok közé.

Khai kihúzta magát, és kesztyűs hüvelykjét széles derékszíjába akasztva, belefogott:

– Mint bizonyára tudjátok, Kakas Zhex az éjjel nevet szerzett magának. Kívívta elismerésem, és ezzel együtt kiérdemelte a megbecsülésemet is. Én felajánlottam neki a köpenyemet, s a jobb kezemmé fogadtam őt. A mai nap legyen hát az öröme, és a büszkesége! Mostantól Kakas Zhex nincs többé! Kakas Zhex a múlté, mert immár nem közönséges gonosztevő, aki névtelenül hull el, ha gyilkos lövés éri a szívét. Kakas Zhex immár a *Hajóvadász* másodtisztje lett. Ő a *tora-gaehr*, a jobb kezem, és így utánam a ti első parancsnokotok.

A kalózok lecsaptak a hatásszünetre, és olyan heves üdvivallásban törtek ki, mintha soha nem akarnák abba hagyni. Khai egy percig várt, aztán felemelte jobbját, és a haramiák elcsendesedtek.

– Jer ide mellém, Zhex! – intett a herceg a fejkendő kalóznak, aki engedelmesen felfelé indult a kormányállásba vezető lépcsősoron. Minden lépését örömteli hörgéssel jutalmazta a martalócok csapata. – Rég volt már, hogy elvesztettük elődödet, Zhex, és régóta támasz nélkül állok előttetek. Ideje volt, hogy valaki megossa velem e terhet, és legyen, aki vita nélkül lép majd a helyembe, ha egy nap, elhagyja a fő szerencsém.

A középkorú férfi magasabb volt valamivel, mint Khai herceg, és a testalkata is robosztusabb volt, de a feltétlen tisztelet csak úgy sugárzott belőle az ifjú kapitány felé. Miután felért, lekapta fejéről a kendőt, és térdet hajtott. Köpenyge hátáról a kék égre vigyorgott a himzett halálfej.

Khai a *tora-gaehr* fejére tette a kezét, és lehunyta szemét. Ő volt az egyetlen a hajón, aki némileg járatos volt a mágiában, és tudománya neki is kiemelt néhány párharcos trükkben, az egyszerű levitációban, és a láthatatlanság bűbájában, a legényei mégis úgy tekintettek rá, mint *Hgoomlh* Nagyisten beavatottjára. A herceg elmormolta a Voltak urának legismertebb áldását, és hagyta, hogy erejéből egy kevés Zhex testébe áramoljék.

Eltelt egy hosszú perc, aztán a kapitány visszafordult a kalózához.

– A neved legyen ezentúl Jobbkéz Zhex! És most, lássuk, vajon ki méltó elfoglalni a Kakas helyét a fedélzetmesteri poszton? Hadd halljam, kinek van elég bátorsága, hogy kihívjon bárkit? Hogy helyt álljon, nyerjen és előre lépjen? Nos? Lássuk!

Zartgedh még kétnapi hajóútra volt, és a leghétséget teljesen kimerítette az egészen napnyugtáig eltartó birkózással, fegyveres párviadalal és erőfítogtatással járó megmérgetetés. Khai elégedett volt az eredménnyel. A zsoldosok már az első körben elvérezték, amint az várható is volt, hisz hiába ismertek jó pár alantas trükköt, a tengeri haramiák precizitásával szemben esélytelenek voltak. Végül egy bivalyerős albinó, bizonyos Vullzou nyerte el a fedélzetmesteri rangot, és vált ezzel Jobbkéz Zhex helyettesévé. A kalózok rumot, és szakét ittak, a jókedv pedig igencsak magasra hágott mire lement a nap. Az őrszemek éberem figyelték a távot, és persze fenemód bosszúsan, amiért kimaradtak a mulatozásból.

A láthatár lassan egybefolyt a tintává sötétülő tengerrel, és a *Ther-gu-fe*, A Csillaggyújtogató, a tengerészek körében tán legismertebb kisebb isten, nekifogott, hogy elvégezze dolgát aznapra. Minden olyan ártatlan volt, olyan békés. Ám Xhe-po-khai kalózherceget nyugtalanság kerítette hatalmába, *Hgoomlh* ugyanis nem válaszolt a hívására, és ez csakis bajt jelenthetett!

Aztán, mikor Khai épp eldöntötte, hogy mégis erőt vesz magán, és ledől aludni pár órácskára, bekövetkezett a legrosszabb, ami csak megtörténhetett. A figyelő hisztérikus sikitása bejárta a hajót:

– Oktopuuuus! Oktopuuuuuus! – A hajó pedig meggingott, ahogy az iszonyatos mélytengeri polip megkapaszkodott, és lassan felvonszolta gigászi testét a fedélzetre...

Khai szeméből azonnal kiröppent az álmoság. Talpra szökkent, és a méretes utazóládához ugrott. Bár nem szívesen mutogatta féltve őrzött kincseit, most nem volt más választása. Az olajjal átítatott rongyok közül két csontnyelű titanitszablyát göngyölt elő. A legendás Dhougá-pex kifejezetten páncélnyitásra tervezte egykoron e csodálatos fegyvereket, de a herceg tudta, hogy az oktopusz ragyás bőre legalább olyan kemény, mint a jóféle kvazárvért. Az őrszemeknek nem volt esélyük megsebezni a bestiát könnyű, ívelt pengéikkel, így neki kellett közbeavatkoznia. A dhougá-szablyák mintha csak édes fivérek lettek volna. Súlyuk egyezett, de azt, amelyiket Xhe-po-khai futtában a bal kezébe kapta, egy arasszal rövidebbre, ám némiképp szélesebbre készítette a mesterkovács, mint jobbkezes testvérét.

A kapitányt a fedélzeten szörnyű kavarodás fogadta. Részeg, félmeztelen kalózok vagdalták az izmos csápokat minden különösebb eredmény

nélkül. Az oktopusz épp akkor ragadott fel egy félig öntudatlan, támolygó zsoldost, amikor Khai előbukkant a fedélközből. A csápon sereglő, borotvaéles szívókák az artikulátlan ordító szerencsétlen húsába vájtak, a szörny magasba emelte, egyet csavarintott rajta, és úgy tépte ketté, olyan élvezettel, ahogyan a foszló kalácsot szokás a tejebe áztatás előtt.

– Hátraaaa! Hgoomlh barmai, hátraaaa! Zhex! Ijászokat az orra! Túnjetez már onnan!!! – Véreső permetezett az üvöltő kapitány arcába, amint a polip a szájszervéhez rántotta az ingyencfalatot. Félelem nélkül trónolt a középfedélzeten, annak jelentős részét elfoglalva. Láthatóan nem tartott a hangyányi lényektől, akiket kedvenc csemegjeként, nagy kedvvel fogyasztott. A kalózok végre felfogták, mit üvölt a kapitány, és eltávolodtak a szörnyetegtől, Xhe-po-khai pedig ott maradt egyedül, hófehér, vérpettyes ujjasában, meztelen pengékkel a kezében. Összpontosított, felvetette fejét és felidézte a szerzetesektől tanult egyetlen varázsigéjét. A következő pillanatban velőtrázó üvöltés hagyta el a torkát. Olyan erős volt a *hangcsapás*, hogy a tengeri banditák a fülükre tapasztott kézzel omlottak térdre a hallatán.

Nem tudni, vajon hallanak-e az oktopuszok, de hogy a varázs fájdalmat okozott neki, afelől nem lehetett kétség. A lény megrázkódott, dühösen elhajította a zsoldos maradványait, és ablak méretű szemével Khai kapitányra bámult. Szögletes, éjfélete pupillájában a férfi meglátta védtelen önmagát, s a bestia mintha csak azt kérdezte volna: Ugyan ki vagy te, kicsiny lény, ki fel mersz így ingerelni?

folytatása következik

