

ALANORI KRÓNIKA

127. szám
2006.
július

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Óriási hőségben ugyan, de újabb Beholder találkozón vagyunk túl. Az összes programról részletes beszámolót olvashattok, így fél év múlva remélhetőleg többen gondoljátok úgy, hogy érdemes lesz eljönni. A Legendák völgye, az új HKK kiegészítő is osztatlan sikert aratott. Öletes, jó lapjaival és szép grafikaival hamar elnyerte a HKK rajongók tetszését. Így, a találkozó után, most egy kis „nyári szünet” jön a számunkra, ahogy ez már szokás kis hazánkban. A strandolás, napozás közben sem maradhatunk azonban Beholder nélkül, így javasolom mindenkinek, hogy nézze ki kedvenc könyvét, és vigye el magával a nyaralásra. Van választék bőven: a humort kedvelők Marcus Meadow Neuralgikus pontyát, a Jordan rajongók Az álmok töre első részét, Feist megszállott hívei Az éjszólyom röptét, a csatamechek kedvelői A becsvágy hálójában, az RASZ nélküliek pedig a július végén megjelenő Született vadászt csempészhetik az úti-poggyász közé. Majdnem elfelejtettem megemlíteni, de gondolom mindenki egyből észrevette, hogy sok-sok év után megújult az Alanori Krónika borítója. Reméljük, elnyeri tetszésüket. Mindenkinél jó játékot és kellemes olvasást kívánunk!

Címlapunkon ezúttal Robert Jordan: Az álmok töre c. regényének borítóképe, Ruzsinszky Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 7. (127.) szám (2006. július) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszky Zsolt

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

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

Lapzárta: június 16. **A következő szám lapzárta:** július 14.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ROVARVÁROS

Chicago a felébredt világban

2

LAPELEMZÉS II.

Legendák Völgye

12

X. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Szabályok

21

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

ÚJ VERSENYEK

Júliusban és augusztusban

24

VERSENYBESZÁMOLÓK

Frissen bontott paklik versenyre

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

XXV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

Élmények és programok

33

OLIMPIAI PILLANATKÉP

A győztesek csatája az ŐV-n

40

LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a Hegyben

42

HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

UL írás

46

GHALLA NEWS

A TF hírei

49

OLIMPIAI PILLANATKÉP

49

AZ OLIMPIÁK FEJLŐDÉSE

50

REKVIEM

54

KINCSESTÁR

56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

ROVARVÁROS VÉGE

Az alábbiakban a *Threats* kiegészítő sorozat Chicagóval foglalkozó részét mutatjuk be. Az alapkönyvből és a regényekből már ismert történet szerint az Egyetemes Testvériség bukása után Chicago városát rovarszellemek szállták meg, mire a kormány vesztégzárat vont a város köré. A vesztégzárat csak két és fél évvel később szüntették meg, az Ares beavatkozása után. Erről szól a következő cikk.

FÓKUSZBAN

„(Közkívánatra egy trideo közvetítés szövege, amit nem sokkal Haeffner elnök bejelentése után adtak le. Holly, a chicagói NBS riporter elég ügyes volt, hogy exkluzív jogokat kapjon, így interjúját az egész államban levetítették. A teljes anyag a multimédia archívumban található.)”

- Káosz Kapitány

Holly: Köszöntjük nézőinket a *Fókuszban* ma esti különkiadásában. Holly Kazinsky vagyok, a műsor háziasszonya. Mint mindenki államszerte, mi is a chicagói eseményekre fókuszálunk, hiszen Haeffner elnök bejelentette a Lezárt Zóna megszüntetését. A következő fél órában azok az emberek lesznek a vendégeink, akik létfontosságú szerepet játszottak a döntésben, és megvizsgáljuk velük a döntés hosszú távú következményeit Chicagóra nézve. Nem túl korai megszüntetni a vesztégzárat? Az Ares Macrotechnology lépései valóban a legjobban szolgálták a javunkat, vagy ami még fontosabb, azoknak a szerencsétleneknek a javát, akik két és fél éve raboskodnak a városban? Ezekre, és további kérdésekre keressük a választ ma esti adásunkban: a *Fókuszban* a *Feledés Vége* különkiadásunkban.

Engedjék meg, hogy bemutassam ma esti első vendégünket, Andrew Kirkpatrick parancsnokot a Knight Errant Security képviselőjét, aki segít nekünk betekinteni a színpalák mögé, hogy részletesen megismerhessük a rémálmot lezáró akciót. Velünk van még Savannah Simmons, az Empowerment Coalition képviselőjében, akivel a folyamatosan gyarapodó metahumán jogi mozgalmak szemszögéből vizsgáljuk Chicago felszabadításának körülményeit. Mindkettejüknek köszönöm, hogy eljöttek ma hozzánk.

Kirkpatrick: Én köszönöm a meghívást, Holly.

Simmons: (Bólint).

Holly: Parancsnok, Haeffner elnök bejelentése mindenkit váratlanul ért, hiszen a Lezárt Zóna már több mint két éve létezik. Elmondaná nekünk, mik azok az események, amik ehhez a meglepő változáshoz vezettek?

Kirkpatrick: Nos... (megköszörüli a torkát) biztos vagyok benne, hogy tisztában van vele, milyen körülmények vezettek két évvel ezelőtt a chicagói Lezárt Zóna létrehozásához. Senki sem akarta karantén alá helyezni a várost, de ahogy mondják: nehéz idők nehéz döntéseket követelnek. Amint sikerült biztosítanunk a környező területek biztonságát, azonnal azon kezdtünk dolgozni, hogy mielőbb megszüntethessük a zónát.

Simmons: Nagyon könnyű kijelenteni, hogy a lakosság felszabadítása volt a művelet célja, és hogy az Ares, és a kormánya akciója szolgálta legjobban az érdekeinket. De ez korántsem jelenti, hogy a cél szentesíti az eszközt, Kirkpatrick parancsnok.

Kirkpatrick: Egyetérték az elveivel Miss Simmons, de szerintem ebben az esetben nem helytálló az összehasonlítás. Mielőtt a *Rovarirtás* hadműveletnek szabad utat adtunk volna, gondosan figyelembe vettünk minden lehetséges veszélyt. Végeredményben visszafoglaltuk Chicago városát a rovarszellemektől.

Holly: Említette a *Rovarirtás* hadműveletet, parancsnok. Tudna nekünk beszélni erről bővebben? Kik vettek részt benne?

Kirkpatrick: Az UCAS hadseregének egységei, valamint a Knight Errant különlegesen képzett rohamosztagai. Erőnk feladata az volt, hogy a kifejezetten rovarszellemek elleni különleges felszerelésükkel és varázstámogatásukkal, szisztematikusan tisztítsák meg a Lezárt Zónát a fertőzés-től.

„(Fenéket! Több KE cimboráim szerint is anélkül mentek be, hogy a kormány jóváhagyta volna, majd Haeffner úgy döntött, hogy jobb, ha ő is kap a hírnévből, mint hogy úgy tűnjön, az UCAS hadserege szart sem tett a helyzet megoldása érdekében.)”

- G-Man

„(Kisöpörték a bogarakat! Ki törődik azzal, hogy a kormány részt vett benne vagy sem?)”

- Machiavelli

„(Valószínűleg Haeffner is pontosan ezt gondolta, amikor utólag jóváhagyta a pecsétjével az akciót.)”

- Redfoot

Holly: Hogyan lehetnek biztosak abban, hogy a terület már biztonságos? Nem gondolja, hogy a kormány óriási kockázatot vállal azzal, hogy ilyen gyorsan dönt ebben a létfontosságú kérdésben?

Simmons: Pontosan! Mi alapján feltételezik, hogy a beavatkozás után a rovarszellemek fertőzése nem fog továbbterjedni az államokban?

Kirkpatrick: Állításainkat elsősorban a területen szétterített FAB 3-as törzsének 95%-os hatékonysága támasztja alá. Tudtuk, hogy a megmaradt bogarakkal a Zónába küldött csapásmérő csapatunk is végezhetnek majd. Az előzetes jelentések megerősítik a becsléseinket, a végeredmény alapján készített összefoglalást pedig továbbítottuk az elnököknek. Biztosítottuk, hogy a Zóna környékén élő embereket többé nem fenyegeti veszély. Mr. Knight azért javasolta a vesztegár megszüntetését, mivel a helyzet többé már nem tette szükségessé.

„(„Javasolta”, uramatyám! Damien Knight ott hagyta Chicagót, mint eb a szarát, és hagyta, hogy a kormány feltakarítsa a szemetet. Haeffnernek nem volt más választása, mivel az Ares segítségével fikarcnyi esélye sem lett volna a karantén felszámolására.)”

- G-man

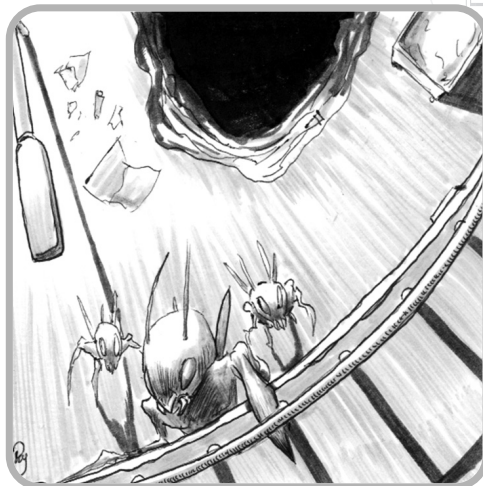
„(Hé, G-man, pénz beszél! Ha D.K. azt mondja, „tisztá a terep”, az UCAS azt kiáltja: „Igen, uram! Valóban tiszta, uram!”. Felfogtatók, hogy a Lezárt Zónában még mindig annyi bogár nyüzsgöghet, mint az atom felrobbantása előtt? Vajon ki meri megmondani a királynak, hogy meztelen?”

- Spike

Holly (bólint): Említette a 3-as béta törzssel történő elárasztást. Ezt nevezték az Ares bogarak elleni titkos fegyverének. Mondana nekünk pár szót erről?

Kirkpatrick: A 3-as béta törzs a FAB projekt folytatása, ami az Ares és a Bacteritech közös együttműködésével jött létre. A 3-as törzs egy asztrális entitás, ami rátapad a rovarszellemekekre, és elszívja mágikus energiáikat. Ez lehetővé teszi, hogy hagyományos eszközökkel is hatékony támadást indíthassunk a meggyengült bogarak ellen.

Simmons: Kicsit túlságosan is leegyszerűsíti a dolgot, nem igaz, parancsnok? A vírus nem csak a rovarszelle-



meket támadja, hanem az összes asztrális lényt és entitást is, elvégre egy vírus nem válogat az áldozatai között. Gondoljunk csak a Cabrini menedék temetőlidérc populációjára.

Kirkpatrick: Minden háborúban vannak elkerülhetetlen, járulékos veszteségek. Ahelyett, hogy mártírrá emelnénk a temetőlidérceket, próbáljuk csak összeszámolni, hogy hány UCAS állampolgár vesztette életét a Lezárt Zónában, rovarszellemekek keze által. Talán jobban szeretne volna Miss Simmons, ha fenntartjuk a karantént, és benn rekedt emberek ezreit áldozzuk fel?

Simmons: Az Ares gondolkods nélkül áldozta fel a temetőlidérceket!

„(Álljunk meg egy szóra! Mi történt a temetőlidércekkel?)”

- Tservo

„(Ahogy a hölgy is mondta, a 3-as törzs nem igazán válogatós, ha az ebédjéről van szó. A temetőlidércek ket-tős természetűek, és ugyanolyan izletesek egy asztrális baktériumnak, mint a rovarszellemekek... Hallottam pár történetet a zónában levő elementálokról és a természetszellemekekről is. Másrésztől nézve az Ares megoldotta Chicago ördögpatkány problémáit is.)”

- Phantom

„(Nagyon vicces, remélem a halott temetőlidércek családtagjai is jót nevettek rajta)”

- Luther

„(Családtagok... haha! Meséld már el, szerinted mikor gondol egy temetőlidérc másként a családjára, mint egy



fincsi delutánai uzsonnára? Nem tudom elhinni ezt a baromságot.)”

- Doc

„(Az UCAS kormánya már évek óta próbálja felszámolni a Cabrini menedéket, és végre talált egy módot, amivel minden gyanú nélkül megtehetette.)”

- Magányos Merénylő

„(Megjegyzem, nem végeztek az összes ördögpatkánnyal. Azok a férgek olyanok, mint a csótányok, néhány biztosan túléli, ahogy mindig is túlélte. Néhány temetőlidérc is túlélte. Ne dőljetek be a Temetőlidérc Felszabadítási Front propagandájának. A FAB 3-B egy ugyanolyan vírus, mint a többi, nem egy tömegpusztító fegyver.)”

- Naysayer (Állítsátok meg a világot, ki akarok szállni!)

„(Magyarázd ezt a bogaraknak. De most komolyan! A Koalíció és a metahumánjogi aktivisták mostantól éjjel-nappal a kormány arcába vágthatják a temetőlidérc ügyet. A kormány nem olyan hülye, hogy ilyen módszerrel próbálkozzon.)”

- Kafka

„(Utálok belerúgni a döglött CEO-ba, de ha Mr. Knight úgy dönt, hogy minden élő anyag elpusztult a Lezárt Zónában, még az elnöknek sem lehet ellentmondása. Az a helyzet, hogy Knight irányít – ő dönti el, ki éljen és ki haljon.)”

- Spike

„(Wow, Spike. Tudtad, hogy megfelelő tanácsadással le lehet szokni a műérzet chipéről?)”

- Gránit

Holly: Úgy tűnik ismét visszajutottunk „a cél szentesíti az eszközt” vitához. Azt azért el kell ismernie parancsnok, hogy a vírus hatékonyságát egy kicsit alábecsülték.

Kirkpatrick: Egyetlen laborvizsgálat sem képes előre jelezni mi fog történni valós körülmények között, a kinti világban. A legteljesebb K+F információk alapján arra számítottunk, hogy a baktérium a legpotensebb mágikus helyeken fog összpontosulni, vagyis olyan helyeken, mint például a rovarfészkek, s így minimalizálható lesz a járulékos veszteség.

Holly: Jelenthet a baktérium bármilyen veszélyt Chicago lakói számára?

Kirkpatrick (megrázza a fejét): Nem, teljességgel kizárt, hogy világi személyeknek bármilyen kárt okozzon, és a varázslók is megvédhetik magukat néhány egyszerű övintézkedést betartva. A vírus csak asztrálisan aktív dolgokat támad. A varázslók biztosíthatják saját épségüket, ha egyes területeken nem projektálnak, vagy érzékelnek asztrálisan. Ahogy megszűnnek asztrálisan aktívnak lenni, a baktérium továbbáll, hogy másik élelemforrást keressen magának.

Simmons: Jó tanács, kivéve abban az esetben, ha valaki kettős természetű. Mint például a szövetséges és szabadszelleme, a környező területeken honos paranormális vadvilág, különösen a paraállatkert, és természetesen a temetőlidércek... Amiről maga most beszél, az egy mágikus ökológiai rémálom!

„(Lefogadom, hogy Arthur Vogel nagyon nem örül ennek. Azóta próbálja az Arest az ökológia fontosságára nevelni, mióta a Nagy D ráhagyta a székét a tanácsban).”

- Birdwatcher

„(Nekem eddig nem tűnt fel, hogy az Ares a környezet megőrzésén fáradozna. Semmiképpen, miután egy rohadt atombombát robbantott fel Chicago belvárosában!)”

- Emissary

„(Mit csináltak? Milyen chipet futtatsz, Emissary?)”

- Sheri

„(Te minden bizonnyal új vagy errefelé Sheri. Olvass bele az archívumban a régi *Rovarváros* anyagba. Emissary chipje a tiszta igazságot mondja.)”

- Sage

„(Hé ti, akik a chiptiszta igazat mondjátok! Én lennék az egyetlen, aki úgy gondolja az egész interjú megrendezést volt? Ugyan már! Az NBS az Ares tulajdona, így nem valószínű, hogy kihagynák a lehetőséget, hogy jó színben tüntessék fel magukat a nemzeti csatornákon.)”

- Szkeptikus

„(Nos, bolondok lennénk, ha mindent elhinnénk, amit az arcunka vágnak, de személy szerint tudom, hogy Holly nem egy céges *Bólogató János*. Emlékeztek a tavalyi nagy Biggs beruházási botrányra? Nem örültek neki Mr. Knight emberei, mégis leadta az anyagot. Ez alapján hiszem, hogy nem csak Ares propaganda, amit itt látunk.)”

- Iceman

Kirkpatrick: Az Ares elsődleges szempontja a Lezárt Zónában rekedt emberek életének megmentése volt. Ezenfelül biztosíthatom Önöket, hogy a baktérium mellékhatásai minimálisak lesznek, és a Lezárt Zóna területére korlátozódnak.

„(Ja persze... és ha beveszi közületek ezt valaki, az jelentkezzon, mert van egy jó kis tengerparti ingatlanom, lowában, ami esetleg érdekelheti. Az Arest gondolom akkor is az emberek életének megmentése érdekelte, mikor fent ültek a falak tetején, és nézték a bent szenvedőket. A Knight Errant rabszolgák csak ültek a seggükön, és nem merték megszegni a szerződésüket, amikor szükség lett volna rá. Damien Knightot csak az összebevétel igaztja, más nem.)”

- Szkeptikus

Holly: Mi garantálja, hogy a vírus nem fog Chicago határain túl terjedni?

Kirkpatrick: Amint a baktérium kifogy az élelemből, semlegesül, majd nem sokkal később elpusztul. Kutatási elemzőink alaposan mérlegelték a lehetőségeket, mielőtt döntést hoztak volna, és elárastották volna a területet. Néhány héten belül a város kitisztul, és nyoma sem marad a vírusnak.

Holly: Itt az ideje, hogy bevágjunk egy kis reklámot. A következőkben a metahumánjogi mozgalmakról fogunk beszélgetni, melyek egyre inkább erőre kapnak Dunkelzahn elnök hónapokkal ezelőtti halála óta. Miss Simmons segít nekünk, hogy tiszta képet kaphassunk az Empowerment Coalition szerepéről az egyenlőségért vívott harcban. Maradjanak velünk, mindjárt visszatérünk a riport második felével. *Fókuszban: A Feledés Vége.*

AZ ÚJJÁÉLEDŐ VÁROS

„(Ebben a részben néhány hozzászólást gyűjtöttem össze, amik fényében megtudhatjuk, hogy zajlott le az



Ares akciója a falakon belül levők szemzögéből. Tanuljatok és olvassatok, gyerekek!)”

- Káosz Kapitány

ROVARIRTÁS HADMŰVELET

„(Egy rövid kivonat következik, mely Chicago egyik épen maradt helyi BBS rendszeréből került hozzánk 2058. február 22-én, vagyis a hadművelet kezdetének napján. A nyolc órányi anyagból kivágtam a „*Mi a fene folyik itt?*” témájú részeket, hogy könnyebben olvasható legyen. Ha elég türelmetek van hozzá, keressétek meg az eredetit az archívumban.)”

- Káosz Kapitány

„(Hé, hé, hé! Van itt valaki a tónál? Ezt látnotok kell! Valamilyen inváziós erő szállt partra az Oak Streeti parton!)”

- Domino

„(Látom őket... baszki! Katonák, tartálykocsik, helikopterek... mi ez? Partraszállósdit játszanak? Kimaradtam valamiből, és kitört a háború? Kik ezek a fickók? Cégesek? UCAS? Quebec?)”

- Elroy

„(Talán a kormány végre úgy döntött, rendet rak itt, és nem hagyja, hogy itt rohadjunk meg. Hé, Domino! Mi csinálnak most?)”

Max

„(Teherautókkal hajtának ki a hajókból... rohadt nagy tartálykocsikkal jönnek! Hatalmas vízágyúk vannak a tar-

tályok tetején, olyan, amit a tömegoszlató City Masterek tetején látni. A tartálykocsikon Ares felségjel van.)”

- Domino

„(Ó, de király! Ismét egy Knight Errant rovarirtó akció. Hát nem tanultak a két évvel ezelőtti leckéből?)”

- Callahan

„(Talán ezúttal jól végzik el a feladatot.)”

- Tran

„(Hajjaj! Sugárvédő ruhát vesznek fel! Ugye nem akarnak megint atomot robbantani? Ugye nem?)”

- Domino

„(Nyugalom, Domino. Azok inkább vegyvédelmi felszerelésnek tűnnek, bár nem vagyok teljesen otthon a témában. Úgy tűnik, indulni készülnek... összegyűjtik a teherautókat. Ezek a fickók aztán nyakig fel vannak fegyverkezve!)”

- Elroy

„(Merre indulnak?)”

- Xalor

„(Szétváltak különböző csoportokra, és más-más irányba indulnak. Ahogy ilyen messziről látom, szétszóródnak minden irányba.)”

- Domino

„(Az egyik mágus haverom most mondta, hogy nagyon különös az asztráltér arrafelé. Hogy a szavaival éljek,

olyan, mint az O'hare park hétvégenként. Annyi varázsló, elementál, és szellem nyüzsög arrafelé, hogy egy botot sem lehetne leejteni. Nem tudom, mi folyik ott, de nagyon nagyszabású. Valerie azt mondja, utoljára akkor látott ennyi varázslót egy helyen, mikor a MIT&T-n diplomázott.)”

- Max

„(Hé, néhányan errefelé tartanak! Nagyon nem tetszik, amit a hangosbeszélőn mondanak: „Chicago polgárai, a saját biztonságuk érdekében kérjük, maradjanak otthonaikban.” Biztosak vagytok benne, hogy nem akarnak atomozni?)”

- Hammerfist

„(Mi a franc? Az egyik osztag épp a sarkon levő, lakatlan házat locsolja. Nem látok semmi különöset, mintha csak vízzel locsolnának. Mégis, mi a francot akarnak ezzel? A katonák most szétszóródnak a környező utcákban, és a házra céloznak. Mintha várnának valamire az épületből. Mi a...”)”

- Bernie

„(Mi a...? Bernie, tudnál egy kicsit pontosítani?)”

- Greylake

„(Nálunk is ezt csinálják, csak a csatornába nyomják a vizet.)”

- Max

„(Tehát locsolnak? Ennyi az egész?)”

- Greylake

„(Valerie az mondja, úgy tűnik, mintha a tó vize lenne. Hurrá! Még jó, hogy vegyvédelmiben vannak, elszomrodnék, ha megfáznának.)”

- Max

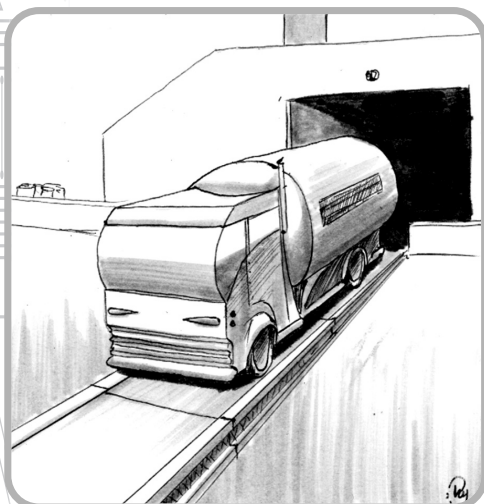
„(Szentséges Szűz Mária! Egy seregnyi bogár tépte szét az épület falait, és özönlötte el az utcákat. A katonák meg csak lönek! Jézusom! Ezeknek aztán van tűzerejük!)”

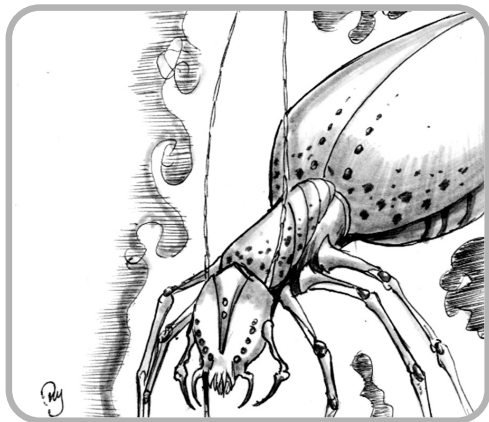
- Bernie

„(Szóval ennyi? Az Ares bevonul, és elárasztja a bogarakat? Ennyi az egész? A kopterek, a tűzerő, a nagy nyüzsgés az asztrálsíkon... De hogy jön képbe a tó vize? Megpróbálják vízbe fojtani a bogarakat?)”

- Greylake

„(Valerie újabb hírekkel szolgált! Közelebből is megérezte a „tó vizét”, és szerinte nem csak víz! Van benne valami, ami háttérzajt okoz. Olyan, mintha pára lenne az





asztrálsíkon. Bármí is legyen, tuti mágikus, és elég rosszul viselik a bogarak.)”

- Max

„(Hogy az a rohadt élet! Még egy bogár mászik ki a rak-tár maradványaiból... ez nagy... NAGYON NAGY! Egy királynő! Darabokra tépte a tartálykocsit! A katonáknak most már semmi esélyük!)”

- Bernie

„(Egy királynő? Húúú, király! Hol vagy? Tudod, még sosem láttam egyet sem. Baró lenne, ha láthatnék egyet végre.)”

- Hammerfist

„(Megjött az erősítés! Két helikopter érkezett és egyből nekítámadt a királynőnek. Tombol lent a banzáj, nincs ember, aki túléli ezt... Mi?! Ezt nem hiszem el! Kinyírták a királynőt!)”

- Bernie

„(Micsoda? Megölték? De hát azokat szinte lehetetlen megölni! A francba, hogy erről is lemaradtam.)”

- Hammerfist

„(Olyan biztos, hogy megölték, mint hogy innen dekázok a szomszédból.)”

- Bernie

„(Lövéseket hallok a blokk túloldaláról, de nem látok semmit. Mégis, mit akar az Ares? Egyesével csapkodják le a bogarakat?)”

- Greylake

„(Szent szar! Egy rajnyi Yellowjacket 'kopter húzott el a lakásom felett. A Grant Park felé tartanak... Úgy látom, lé-

gicsata van kialakulóban. Innen messziről nem látom tisztán, de mintha egy rakás darázsszellem kergetné egymást a harci helikopterekkel. A darazsak eltűntek!)”

- Sleeper

„(Fiúk, megint beszéltem Valerie-vel. Azt mondta, az asztrális pára ráragad a bogarakra, és elszívja az energiáikat. Nem tudom, mit tett az Ares a vízbe, de bármí is az, jelentős előnyöket nyújt nekik a tűzharcokban. Úgy látszik ma mégsem rúgják szét a katonák seggét.)”

- Max

„(Én azért még nem vennék rá mérget. A katonáknak is vannak veszteségeik, csak hatékonyabban vágnak vissza. Talán még lehet esélyük.)”

- Globe

Adás vége

„(Nos, lássunk neki. Ha jól értem, az asztrális pára a 3-as törzs, amivel az Ares elárasztotta a zónát, hogy végezen a bogarakkal. De mi van a vízben?)”

- Hal

„(Gondolkozz egy kicsit, Hal. A 3-as törzsnek nincs fizikai formája. Hogy szállíthatod oda, ahova akarsz? Kapcsolnod kell valamihez, ami élő, és amit könnyen szállíthatsz. Mondjuk a tó vizéhez! A vízben élő baktériumok és egysejtűek ideális szállítóanyaggá teszik a vizet.)”

- Duckie

„(Természetesen a baktériumok, és az összes többi cucc kifejezetten egészségtelenné is teszi a vizet. Ennyit az Ares hatalmas törődéséről. Most már érthető a vegyvédelmi felszerelések használata. Az Ares tudott a veszélyről, ami a helyieket fenyegeti, de figyelmen kívül hagyta. Elárasztott csatornák, járványok, ördögpatkány tetemek mindenhol – szép kis felfordulás lehet arrafelé.)”

- Birdwatcher

„(Még mindig nem értem, hogy miért kellett odaterelni a 3-as törzset. Miért nem engedték csak simán szabadon, és várták meg, amíg a felhő eléri a rovarfészkeket?)”

- Naysayer

„(Valószínűleg azért, mert nem lehettek biztosak benne, hogy a felhő nem dönt úgy, hogy inkább Detroit felé vándorol a Zóna helyett. Másrésről minél közelebb enged ki a baktériumot a rovarszellemelekhez, annál jobb a hatás.)”

- Reilly

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. AUGUSZTUS 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 könyvnek két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a www.beholder.hu 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), jutalompontokat kapsz. Az összegyűjtött pontokat beválthatod ajándékokra!

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VII.	15	150	1450
Kaoszkatlan	10	100	990
Rhatt Fénykora	10	100	990
Régmúlt	10	100	990
Legendák Völgye	10	100	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés torya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisérett a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Bujá dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengerre	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Beloran méreglabor	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakii	10	60	600
-----------	----	----	-----

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétellel 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 KEREKE SZOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
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 szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
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: Coupe	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
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy halójában	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

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

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

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei	50		990	800

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csíkos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Kí úti a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj 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 kárpótlás	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: Kiberverek	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
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 sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
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				
Nagybebecsült 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
A róka király	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor 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: Remálmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszámja	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

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 útközlet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközlet II.	18	180	1710	1530
A számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszezkesküvés I.	22	220	2090	1870
Őszezkesküvés II.	24	240	2280	2040

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

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530

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

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

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

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

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

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		890	890
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervízsga	4		1130	1010

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lassombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkav (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özegek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan 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
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Tim Waggoner:				
Középkor: Gangrel (Vampire)	6		1890	1690
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok töbolya (Vampire)	6		1800	1610
Greg Stolze: Ha mardos az éhség (Vampire)	6		1900	1700
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520	Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Margaret Weis: Léleklovás (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780	Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
Chris Pierson:					James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Chris Pierson:					Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Chris Pierson:					Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tavaszi hajnal sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Margaret Weis és Tracy Hickman: A tél éji sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Margaret Weis és Tracy Hickman: Az őszi alkony sárkányai (Dragonlance)	8		1990	1780	Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Nancy Varian Berberick: Viharpenge (Dragonlance)	6		1890	1690	Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Michael Williams:					Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
Menyét szerencséje (Dragonlance)	6		1900	1700	László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
Richard A. Knaak:					Fritz Leiber: Ejjasszonyok	8		2230	2000
Kaz, a minotaurusz (Dragonlance)	8		1890	1690	Gene Wolfe: A kiválasztott árnya	8		2230	2000
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	George R. R. Martin: Kőbor Lovag képregény	8		2800	2510
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Michael Moorcock: Az örökkévaló bajnok	8		1890	1690
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Paul S. Kemp: Alkonyat	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Szélfjáró	6		1800	1600	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Eitfal	4		1420	1270	Ejmaszkok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	Az elesett erőd	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	A kaosz átka	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Szerepjáték szabálykönyvek				
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
Elanie Cunningham: Varázskapó	6		1800	1600	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	Da! és Csend	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	A hit védelmezői	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	Vér és varázs	8		2370	2120
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	Faerún szörnyei	10		3320	2970
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15		4550	4070
R. A. Salvatore: Ezüst erek	6		1800	1610	Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
R. A. Salvatore: A felszerzet ékköve	6		1800	1610	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
R. A. Salvatore: A boszorkánykirály ígérete	6		1700	1890	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Ed Greenwood:					Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100	Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15		4740	4240
Ed Greenwood:					Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
A viharotony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	Klánkönyvek: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440	Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Gonosz fajzatok és csodás mágia	10		3320	2970
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Középfölde térképei	6		1890	1690
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	A harag műhelye				
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	D&D kalandmodul	4		1420	1270
David Gemmel: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600	Fénytelen citadella				
David Gemmel: A tél harcosal	6		1900	1700	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	Kard és ököl	8		2370	2120
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	D&D kalandmodul	8		2370	2120
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	Kövek körében				
Martin Delrio: A menny csönjde	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	Az Ejkarom-torony szíve	4		1420	1270
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520	7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
					7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

Legendák Völgye

LAPELEMZÉS II.



Ismét eltelt fél év, s megérkezett a várva várt HKK kiegészítő, a Legendák völgye. A kicsit gyengécskére sikerült Régmúlt után végre ismét egy jól sikerült szettet kapunk. A lapok kiegyensúlyozottak lettek, régebbi koncepciókhoz jelentek meg további lapok, illetve egészen újak is napvilágra kerültek. Szokás szerint pár új képességet is hozott magával a kiegészítő, további szint hozva a játékba. Most folytatjuk a lapelemző cikket, a maradék öt szín kerül felülvizsgálásra.

FAIRLIGHT

A gyengék összefogása (8): Roppant hasznos tömegirítás. Ha úgy rakjuk össze a paklinkat, hogy csak kis lényekkel játszunk (pl. *Rundhal*, *Gakk* stb.), akkor teljességgel hatástalan ránk a lap, s akkor igen effektíven működik. Azt se tartom túl nagy problémának, ha esetleg tőlünk is leesik egy-két jószág, ilyenkor vigasztaljon minket a tudat, hogy még így is jobban jártunk, mint pl. egy *Mentális robbanással (új)*. Nagyobb fejtörést okozhat, ha az ellenfél is csak kisebb lényekkel játszik.

A pénz dala (6): Egy gyengébb eresztés a dalok közül. Elvileg nem lenne oly rossz amit csinál, csak gyakorlatban előjön az a probléma, hogy túl lassú. A tárgypakli (mert nyilván oda érdemes használni) gyorsabb szeretne lenni annál, hogy kipakol egy lényt, két-három tárgyat, ráadásul úgy, hogy még marad is 3 VP-je a dalosckára. Ha ez össze is jönne, akkor is csak a kör végén húzunk. Szerintem tárgyasba mind csontermelés, mind húzás terén vannak jobb és hatékonyabb lapok (pl. *Kincskeresés itala*, *Kalmárok itala*).

A viharisten jele (4): A kiegészítő és egyben az utóbbi idők talán leggyengébb lapja. Önmagában nézve egész egyszerűen nevetséges, 2 komponensért és 1 varázspontért sebez egyet! Ha már párosul hozzá néhány tárgyunk, akkor már (realisan nézve) 3-4-eket is sebezhet. Ennél egy *Villámszimbólum* sokkal, de sokkal jobb, mert nemcsak olcsóbb, de önmagában többet sebez, ráadásul lénybe is tud lőni.

Az ősmágus (9): Nagyon kemény lap. Pofátlanul olcsón keres körönként egy nem túl specifikus lapot – egy varázs-

lapot. Kontrollba kötelező pár darab használata, hihetetlen előny tud csinálni pár kör alatt. Ha van olyan disznó mákunk, hogy *Ósi béklyóval* kijön (ez azért nem lehetetlen), akkor az ellenfél akár fel is adhatja, telekeressük magunkat mindenféle counterrel, az ellenfél minden próbálkozását elfojtjuk, majd amikor már öt-tíz lap előnyünk lesz, akkor a béklyót bedobjuk, s játszói könnyedséggel győzelemre vesszük az ügyünket.

Bábmester (7): Elsősorban side-ban érdemes használni. Sok lapot asztalra pakoló paklik ellen kiváló, remekül el lehet költeni az ellenfél erőforrásait mindenféle hülyeségre, pl. önmagukat leszededgetik a lapok, vagy a gazdjukat sebezgetik. Egy biztos, ellenfelünk nem fogja díjazni, hogy kicsúszik a kezéből az irányítás, de akkor lesz igazán mérges, ha a saját lapjait kényszerül leszededgetni, mert csak úgy ússza meg élve a dolgot.

Bobó, a tőzegelementál (7): Tihor Miklós, a játék atyja, egy bohókás elefánttól kölcsönözte a tőzegelementálok urának nevét, mellyel nyaralása során találkozott (mármint az elefánttal). Szigorúan csak legendás pakliba jó Bobó, bár ott is inkább jobb híján rakjuk be. Félreértés ne essék, nem arról van szó hogy teljesen hasznavehetetlen lap, hanem hogy vannak nála sokkal jobb legendás lények (másfajtákról nem is beszélve). A körönkénti tőzegdarabka termelés nem jelenti a legnagyobb fenyegetést, viszont gyakran jól jöhetnek, ha egy *Szmoggyert* kell átlapátolni a másvilágra.

Energiapréselés (7): Egyszerű, de nagyszerű; olcsó lapleszedés, kis hátránnyal. Frissen bontott paklik versenyére készült lap, ott kiváló lesz, más versenyeken pedig *Halászatot* fog mindenki használni, az sokkal jobb nála, ráadásul a színük is ugyanolyan.

Felhízott manavortex (6): Kragoru és legendás pakliba is egyaránt adja magát ez a lap. Bár jobban megvizsgálva kiderülhet, hogy maximum helykitöltőnek férhet el a pakliba, hisz nem túl nagy táp. Igaz, hogy viszonylag jól védett, ráadásul manát is termel nekünk, én mégsem érzek vágyat arra, hogy egy olyan lényvel játsszak, amely még egy *Quwargot* is nehézkesen tud két vállra fektetni, ráadásul semmi offenzív képessége nincs, leszámítva a legendás képességét, ami nem egy nagy durranás.



Gyorskező Trix (8): A sokat emlegetett legendás pakli kiemelkedő alakja. Hamar megérkezik, kis szerencsével sokat lehet vele húzogatni, csak sajnos ütnie kell hozzá. Várhatóan rövid idő alatt elmegy majd a gyűjtőbe. A célozhatatlansága nagyon jól jöhet, szinte tényleg csak a lényektől kell félteni.

Héteoszix, a sógólem (6): A Legendák völgye ezúttal nem nagyon kedvez Fairlightnak. Ez mondjuk nem véletlen, így is az egyik legerősebb szín marad, nem kell folyamatosan tovább tápolni, így sincs okunk a búslakodásra. Egyedül Héteoszix búslakodik, hisz tudja, rá nem vár túl nagy szerep a HKK színpadán. Szerencsés pakliba egy próbát megér (bár ezt már sok legendás lapra mondtam, egyik se olyan rossz, hogy azért ne érje meg kipróbálni legalább egyszer), bár nem a legjobb, hisz semmilyen komoly képessége nincs. Gólem pakliba viszont már érdemesebb lehet betesztelni, hisz ez az egyetlen „repülő” gólem, ráadásul négyet üt, pont annyit, amennyiben marad az ellenfél, ha leszedi a gólem követőt.

Kisebb kincsfutár (7): Vannak lények, melyekről ordít, hogy repülnie kéne. Ilyen jószág a *Kisebb kincsfutár* is. Ha csak kettő legendás lényünk van vele együtt, akkor kb. egy *Börtnyauk tréfa* erejű lapot lóttünk el, ráadásul meg kellett szörnünk, míg felkel a futár. Szerencsés esetben persze egy igen izmos erőforrássá fejlődhet, feltéve hogy van elegendő lényünk, csak sajnos az ellenfél nem fog spórolni a leszedéseivel, ha látja, hogy mennyit tud termelni majd a futárunk. A kárótlása ilyenkor különösen jól jön, annyira az se rossz, ha 1 VP-ért húzunk 2 lapot, ráadásul az ellenfélnek elment egy leszedése.

Komponenspuffancs (7): Tárgy, goblin és thargodan pakliba igencsak kívánczó lényecske. Ha elkezdjük pakolászni a tárgyainkat, akkor villámgyorsan megdagad, talán el se hisszük mekkorára. Szomorú eset, hogy először kell leraknunk a puffancsot, hogy optimálisan működhessen, ezzel viszont a koncepciónkát lassítjuk, körrökkel később jönnek a kulcsfontosságú lapjaink. Meggondolandó tehát, hogy kirakjuk-e a puffancsot. Ha viszont jó ütemben tudnak jönni a lapok, akkor nagyon

megéri. Figyeljünk arra, hogy nem csak a mi tárgyaink után kapja meg a +2/+2-t!

Managorn manafaló (5): Sajnos egyik kiegészítőből se maradnak ki a gyenge lapok. Valamiért mindig bemászik néhány darab a szettbe, gyökeret vernek s kiirthatatlannak bizonyulnak. Kiváló példa erre a manafaló, aminek legnagyobb érdeme az anti-blokkolása, ami bizonyos formátumokon hasznos lehet (side-ba, persze). Lénynek nagyon gyenge, manatermelésnek meg nagyon bonyolult és hosszú távú projekt, egyszerűbben is lehet varázsponthoz jutni.

Manapoid főfelügyelő (7): Úgy tűnik a *Tollaskígyó*nak titokban valami hatalmas, átütő sikere lehetett, hogy meg kellett ismételni ezt a fantasztikus lapot. Ráadásul mindezt picit erősebb formában. Nagy előnye a kígyóhoz képest, hogy varázspontért is tud ellenvarázsolni, igaz picit drágán, viszont a feláldozáshoz aktívna kell lennie. Legendás pakliba már kellemesen olcsónak mondható, és ehhez még hozzá jön a legendás képesség, bár nekem az kicsit erőltetettnek tűnik.

LEAH

A csontkupola ura (7): Nekromanta és élőholt paklik kaptak most egy hatékony, permanens lényvisszahozót. Például *Lidércszellemmel* és *Nekromanta enyészúrral* körönként elsüthetünk egy *Lidércszellem* hatást, mindössze 4 varázspontért (vagy olcsóbban, ha van kinn *Hívó kürtünk* vagy *Csontkupolánk*). Persze nemcsak erre az egy kombóra jó, rengeteg felhasználási módja van még. Nagy kár, hogy a visszahozott lény képessége nem sül ki.

A halál dala (5): Ismét egy gyengébb dallal hozott minket össze a sors. Ezt már tényleg sehova nem tudom elképzelni, sok egyértelműen jobb leszedés van nála (főleg mivel általános). A körberöhögéstől egyedül a frissen bon-



tott menti meg, ott egy nagyon jó irtás, mivel akár kétszer is használható.

A sárkány születése (8): A lényirtások közül kiemelkedő darab. Igaz kicsit drágán szedi le lényeket a többi irtáshoz képest (pl. *Gakkot* egy *Impulzussal* 1 VP-ért szedhetünk le, ezzel meg 3-ért), viszont van még egy igen kellemes képessége. Ha van a tarsolyunkban elég mana, akkor bármit el tudunk kapni, bár a gazdaságossága már elég kérdéses, ha pl. egy *Csáp-istenségről* van szó. Az X/X-es lény sokszor jól jöhet, főleg mert sok lap nem hat a jelzőkre (pl. a *mogokok törvénye*, *Halászat*, *Áldozat az ősi isteneknek*). Adott esetben a saját lényünket is lelőhetjük vele, így jutva egy nagyobb lényhez. Ha a lelőtt lényünknek még életjelzője is volt, akkor egy életjelzőért kaptunk egy nagy szörnyet.

Árnyéksólyom (5): Habkönnyű lap, elsősorban frissen bontottra. Ütlegelés mellett még passzvizálgatásra is használható, kár hogy csak a tartalékban lévőket tudja megcsipni. Ami még sajnálatosabb, hogy az *Árnyéksólyom*-ot is hátul kell hagyni, hogy ezt a képességet használhassuk.

Fekete féreg (6): Féreg pakliba egy kellemes erőforrás. A hatékonyabb működéshez még meg kell oldani, hogy minden körben gyűjtőbe kerüljön. Ehhez remek lehetőséget nyújt az *Albínó féreg*, amivel szépen leszedegethetjük a zavaró lapokat. Talán elérkezett a férgek ideje, hogy leszámoljanak mindenkivel.

Felföldi árnylepe (4): Hát igen. Kevés gyengébb lapot láttam. Igaz, hogy olcsón repül, viszont semmit sem csinál. Varázspontot nem éri meg költeni a visszavételére, hisz ezt nem érdemes visszavenni. Esetleg valami kombót lehet rá találni, sajnos a legerősebb, a *szithurenás* nem működik, hisz az izomjelzők nem sülnék ki árnyéknál.

Gigantikus lovas (8): A lovas pakli eddig se vágatott az élvonalban, valószínűleg a *Gigantikus lovas* megjelenésé-

vel se fog ez megváltozni. A többi lovas nem tápolja halálra, ráadásul ő sem a legnagyobb darab. Egyedüli előnye a keresés, ha sok varázspontunk van, akkor akár egy körben két-három gígalovas is előmászhat a pakliból. 14 VP-ből előjön három 7/4-es lovas, melyek egy kör alatt elpa-

kolásszák a tisztelt ellenfelet, már csak a manát kell megoldani. Érdemes lehet még *Illúzióharcosokkal* kombinálni, úgy csak 7 VP-ért ütnek 21-et.

Jégféreg (6): Újabb remek lap a féregpakliba. Eddig igen nehézkesen lehetett megoldani a nyerést ebben a koncepcióban, de ez most dob rajta valamennyit. Nagy kár, hogy ha két *Jégféreggel* szeretnénk ütni, akkor jó eséllyel leesik az összes lényünk, lévén majd mindegyik lényünk 1 ÉP-s (persze a féreg követő ad nekik +1/+1-et).

Kísértés (7): Olcsó, speciális keresés. Egyelőre még nem tudom, hogy mihez lesz elengedhetetlen a *Kísértés*, de nem tartom valószínűtlennek, hogy valaki összerak egy erős élőholtas kombó dekett, pl. *Zombi mesterre* építve.

Korrupt árnykufár (6): Tesztelésen sokáig betoneros kombólap volt, míg – elsősorban a biztonság kedvéért – megdrágult az árnyék képessége két nekronra. Így már jóval gyengébb lett, nem lehet vele eljátszani azt, hogy egy lapot, ami kijátszásakor csinál is valamit, sokszor visszavesszük és lerakjuk. Így már kétségek nélkül állíthatom, hogy a *Vészkijárat* sokkal erősebb nála.

Nagyobb cafatrobbanás (5): Lényirtás frissen bontottra. Ott jó eséllyel eltakaríthat két-három lényt is. Sajnos más környezetben nem nagyon használható, maximum ha nem akad kezünkbe más.

Nederothi árnymágia (8): Roppant sokoldalú kombólap. Ha csak önmagában nézzük, akkor egyért húzunk egy lapot, ami nem olyan nagy szám, de azért jelentősen dob a lapon. Az árnyék képesség adása sok lehetőséget tár elénk. Egyrészt a lapjainkat vissza tudjuk venni, s még egyszer kirakni (nyilván olyannal érdemes kombóználni, aminek van kijátszáskori képessége). Másrészt terülős pakliban védelmet is nyújthat nekünk az asztaltakarítások ellen; szépen visszamenekülnek a lapjaink a kezünkbe.



Robbanó birkák (7): Sajnos mostanság nem számítanak túl életképesnek a hordák. Ezen a problémán próbálnak segíteni a birkák. Egyrészt az irtások ellen úgy funkcionál, mintha adna kettes büntetést, viszont kivégzésnek is tudjuk használni. Lehet még kombinálni feltámadó lényekkel (pl. *Sebzett vérfarkassal*), amit mindig visszahozva, majd feltámasztva sokat lehet sebezni. *Nerub pakliba* (lásd később) is kellemesen működik, igen sokat lehet vele sebezni.

Sagarothi árnyéktaló (3): Nagy, buta lény, gyakorlatilag képességek nélkül. Igazából semmilyen pakliba nem tudom elképzelni.

Sírrabló (9): A régi *Lélekgyűjtő* érzését hozza vissza nekünk. Bár itt az ellenfél lapjaira is kell építeniünk, de ez általában nem annyira nagy kaland, hisz a legtöbben játszanak sok-sok counterrel és egyéb azonnalival. Ha a mi pakliban is szerepet kapnak az azonnaliak, akkor nincs gond, biztosra vehetjük hogy tudjuk használni. Kontroll-kontroll elleni küzdelemben rövid idő alatt a mi oldalunkra billentheti a mérleget.

Szmoggyer (9): Hosszú idő után a fekete ismét kapott több igazán tápos lapot. *Rundhal* és *Palabadanavakri* jó barátja, ám rajtuk jócskán túlést. Ritka esetektől eltekintve mindig tud keresni, ha mást nem az ellenfél gyűjtője alapján. Az, hogy kisémmizi a lapot, gyakran jól jöhet, ha például az ellenfél játszik *Rhatt papjával* vagy *Sírrablóval*. Kontrollban, kombópakliban egyaránt ajánlatos használni. Az egyik legerősebb kombót az *Apró kívánsággal* alkotja, pár kör alatt minden kulcslapunkat az asztalra tudjuk teremteni.

Thrax halálcsapás (9): Úgy tűnik így Leah vége felé megsűrűsödtek a tápok, egymás után három jó lap is jött. A halálcsapás pillanatnyilag az egyik legjobb lapleszedés. Igaz van egy-két apró hátránya, de az nem vészés. A legtöbb használt lap szövege jóval több mint három soros, tehát ezzel nem lesz gond. Az hogy Raia lapot nem szed le, már érdekesebb probléma, de egyelőre nem tombolnak az asztalon maradó fehér lapok, így ettől sem kell megijedni.

RAIA

A bátorság dala (6): Sokban hasonlít *Az örület dalához*, adott esetben akár bőven túl is tehet rajta. Persze van egy igen zavaró tényező, hogy az ellenfél lapjaitól függ, mennyire effektív. Ez nekem roppant mód nem tetszik, sose jó, ha a saját előny termelő lapom attól függ, hogy az ellenfél épp mennyire áll jól. Ráadásul másodsorra szinte sose fogjuk kijátszani, ritkán vannak olyan esetek, amikor megéri. Viszont a frissen bontott versenyek egyik legerősebb lapja.

A verekedők szétválasztása (7): Érdekes lapleszedés. Igaz, hogy általános, és van egy kis feltétele és hátránya, de mégiscsak két lapot szed le. Legtöbbször nem lesz probléma az, hogy különböző színű vagy típusú lapot kell leszedni, hacsak nem egyszínű versenyről van szó. Inkább lehet bajunk abból, hogy mindenképpen két lapot szed le, tehát ha csak egy lapja van az ellenfélnek, kénytelenek leszünk egyet a sajátjaink közül kiszemelni. Nagy előnyének tartom még, hogy ósmágiás, így a guztustalan *Bűvös erdő* ellen igen kellemes lehet.

Ébredés (8): Olcsón, laphátrány nélkül felpumpálja a lényeink sebzését, ráadásul a frissiben lehozott lényünket is elküldhetjük csatába, tehát ideális kivégző lapnak tűnik. Ráadásul elég univerzálisnak mondható, hisz sok pakliba belefér. *Az erdő dalával*, *Ghallai falóval* kombózza nagyon gyilkos tud lenni.

Hiei (8): Az izomjelzőkkel manipuláló lapok eddig se voltak rosszak, de most már egy teljes koncepciót össze lehet hozni belőlük. Az új üdvöske, *Hiei* hamar be tud indulni, már önmagában se rossz, persze akkor az igazi, ha hullanak körülötte a lapok. Ezt könnyen elősegítheti a méregjelző osztásával. *Mandulanéktarral (új)*, *Gakkal*, és *Hiei ellentámadással* egy kellemes izmos kombópaklit lehet összerakni. Érdemes a pakliba *Ósi rúnát* is használni, hisz



Szélsikló (6): Újabb gyöngécske lap.

Sok apró, néha hasznos képesség egybe gyúrva, de valahogy mégse lett az igazi. Sajnálnék egy lapot csak arra elpazarolni, hogy aktivizáljam egy lényemet és némi kamu védelmet adjak neki. Egyedül az árnyék, ami még egy kicsit jól hangzik, de hamar rájövünk, hogy kombózni vannak jobb lapok (pl. *Vész-kijárat*, *Nederothi árnymágia*), illetve védelemből is láttunk már használhatóbbat (pl. *D.E.M. (új)*, *Szent pajzs*).

Thu'zad utazása (10): A kiegészítő egyik legvitatottabb lapja. Tesztelésen szinte késhegyre menő összeszólközősok alakultak ki, hogy vajon ki szabad-e adni így ezt a lapot. A főfejlesztők éltek a gyanúperrel, hogy túl erős lesz, felboríthatja a játékegyensúlyt. Szerény véleményem szerint egyáltalán nem lett az, sőt még magamban a 10 pontot is megkérdőjelezem egy picit. Ennek a legfőbb oka a szingularitás. Ez az egy szócscsa nagyon böki a szemem, miatta sok szituációban nem fogjuk tudni kijátszani, mivel az adott pillanatban fontosabb teendőink is lehetnek. Ezt leszámítva meglehetősen költség-hatékonynak mondható a lap, és nagyon gusztustalan tud lenni. Kontrollon kívül nem könnyű elképzelni más koncepciókban, oda viszont több mint optimális. Érdemes mellé *Az erős erejét* használni, hogy meg tudjuk védeni a második körben, mivel akkor a legoptimálisabb kijátszani.

SHERAN

Az erdő dala (7): Hordákba, mindenféle gyorsan ütegelős lénypakliba könnyen beférhet. Ha van három lényünk, akkor 6 VP-ért a lényeink sebzését megnégszerezhetjük (tehát, ha eddig ötöt tudtunk volna ütni, akkor már meg is van a győzelemhez szükséges 20). Emellett persze nem elhanyagolható, hogy közben igen sokat gyógyulunk. Érdekes szituációt eredményezhet, ha van mellé egy *Ghallai falovon* is, úgy már megnyolcszorozhatjuk a sebzést.

Békés izoláció (9): Ha *Az erős erejét* spoilernek tarjuk, akkor mindenképpen erről is érdemes így vélekednünk. Az első körökben általában 0-2 varázspontért tud elkapni a lapot, ami nem varázslat, ez igen optimálisnak tűnik. A játék későbbi fázisában – vagyis a harmadik kör után – se her-

az izomjelzőkkel nem megyünk túl sokra, ha *Zarknod bilin-cse* ellen küzdünk.

Hiei ellentámadása (9): A counterekből sosem elég. Minden kiegészítőben jön pár újabb darab. A fehér mostanában gyengébbeket kapott (pl. *Légy méltó magadhoz*, *Az ünnep nyugalma*), tehát illetet végre egy táposabbanak megjelennie. A kijátszási feltétele elég bagatell, legalább fürkéssel szinte minden pakliban találkozhatunk, ráadásul mi valószínűleg sok lényvel játszunk, hogy véletlenül se legyen haszlatlan a *Hiei ellentámadása*. Ha már megoldottuk a feltételt, akkor a jelző biztos hasznos lesz, a saját lényünkre mindig elfér egy izom vagy élet, vagy kis szerencsével eltávolíthatunk egy lényt.

Hozsi (8): A kalandozó horda rendszerint kap újabb és újabb lapokat. *Hozsi* a jobbak közé tartozik, alapvetően (*A kalandozók védőszentjével*) háromért 4/3, és ha még egy szintet rakunk rá valahogyan, akkor már 7/6 és repül. *Borax királlyal (új)*, *Királyi palástartal*, szintlépésekkel és izomjelzőkkel hatalmasra tud hizni.

Nevelő (5): Meglehetősen gyenge lény. Harcolni nem nagyon érdemes vele, ahhoz túl kicsi, az első jöttment lény összecsomagolja. A képessége már érdekesebb, megnevelni a buta, tárgyhasználatához nem értő lényeket. Ez nem lenne rossz, de kicsit kilóg a lóláb, ugyanis az őrsosztból nem távolít el senkit, így igencsak felejtethető a képessége. Pedig igen hasznos lenne a xenókat kiebrudalni az őrsosztból. A sebzésélfelgő értéke nem oly nagy kaland, egy sima gyógyulás hatékonyabban működik nála.

Panatan csillapítás (8): Újabb használható counter Raianak. Olcsón jön, a legtöbb varázslatot megakadályozza, ráadásul gyógyít négyet. Persze kicsit idegesítő lehet, amikor pont nem lehet vele megakadályozni a lapot. Azért nem kell aggódni, nem jelent komoly vetélytársat a jó öreg *Zu'lit kísérletének*.



vadozik hasznavehetetlenül a kezünkben, jó szolgálatot tehet még, igaz, vélhetőleg jóval drágábban. Persze ha meg tudjuk oldani, hogy kevés lap legyen az asztalon és a gyűjtőben (a gyűjtőt pl. *Morgan tanítvánnal*, *Sirrablóval*, *Szmoggyerrel* vehetjük kezelésbe), akkor sosem fog kijátszhatatlanná drágulni.

Cibáló magyszim (4): Töltéklap. Nem igazán tudnánk elképzelni semmilyen pakliban.

Dicsekvő teknős (8): A teknős pakli – hosszú idő után – újabb táppal gyarapodott. Nem túl drágán bármilyen lapot meg tud oldani, körönként akár többször is, közben nem elhanyagolható módon még dobát is az anti-mágiájával. Végre nem probléma többé az őrszotban trónoló nagy szörny, a Dicsekvő „teki” pillanatok alatt kihajítja. Zavaró lapok közül egyedül a *Tömegátkot* és a *Feledés korszakát* nem tudja megoldani, de erre a problémára kínál más megoldást ez a kiegészítő.

Lestínóh, a teknős legenda (8): A teknősök másik nagy erőgépe. Végre kedvünk szerint szétlővődözhetjük a zavaró lényeket és az ellenfelet is, kedvenc páncélosaink hősi-es önfeláldozásával. Szerencsére nem csak a lényeket, de a *Teknős csapdát* és a *Teknős mágiapáncélt* is hajigálhatjuk, így azok se maradnak ki a „szétlőlek projektből”.

Nerub király (8): Szinte nem múlik el kiegészítő úgy, hogy ne bukkanna elő a varázsdobozból valamilyen újabb lénycsoport. Vannak ezek között meglehetősen tisztavirág életűek (pl. kísértetek), ezek általában nélkülözik a komolyabb koncepciót. Persze akadnak olyan etnikumok is, melyek kész koncepcióval állnak elő, s remélhetőleg nem nyeli el őket a feledés homálya. A Legendák völgyének lelencei a nerubok. Hordaszerű paklit alkotnak, melyben a legnagyobb erő, a „végtelenszer feltámasztjuk az összes nerubot” taktika, ami komoly fejtörést okozhat ellenfelünknek. A *Nerub király* a pakli egyik fő pillére. Segítségével tudjuk életre citalni az elhullott nerubokat, ráadásul sebész adásával a győzelmet is jelentősen elő tudja segíteni. Érdemes *Apró kívánsággal* is játszani, mert elég fontos, hogy kijöjjön.

Nerub kórokozó (8): Másik fontos tartóoszlopa a nerub decknek, a király elengedhetetlen segítőtársa. Feláldozásá-

val egy lényt megmenthetünk, ami még annyira nem túl nagy kaland, kulcsfontosságúvá akkor válik, ha kijön mellé a *Nerub király*. Ekkor vissza tudjuk hozni az összes nerubunkat, mindenféle költség nélkül. Hogy miért? A király összességében kettő -1 ÉP-s jelzőért vissza tud hozni két lényt, amibe belehalna, de megmenthetjük a kórokozó feláldozásával, megmenekítve a jelzőktől. Így ismét kettő lényt visszaránthatunk, amiből az egyik a kórokozó lesz, vagyis immáron végtelenné válhat a ciklus. Persze az egész kombó fabatkát se ér, ha nincs nerub a gyűjtőnkben, ezért érdemes valamivel dobálni a saját paklinkat (pl. *Jég bogyola*, *Leah hatalma* stb.). Ha közben még egy *Robbanó birkákat* is ki tudunk rakni, akkor végtelent lehetünk az ellenfélbe.

Nerub kőskorpió (7): A népes nerub család egy gyengébb tagja. Ez már lehet be se fér a pakliba, mindössze egy olcsó kis lény, ami mérgez. Esetleg mérgezőbe ki lehet próbálni, a *Surranó kígyónál* biztos jobb.

Nerub méregsámán (7): Igen sok koncepcióban jó pajtásunk lehet a méregsámán. Ha lassabb paklival játszunk, vagy önszántunkból tékozzoljuk saját ÉP-nket, akkor nem kicsi az esély arra, hogy nekünk lesz kevesebb életpontunk, s akkor repülve érkezik. Amint aktív, már meg is kezdi gusztustalankodását, s mindenféle laphátrány nélkül csippenti el a gaz ellenfél varázslatait. Passzívan sajnos már kicsit lassúnak bizonyult, úgyhogy mindenképpen érdemes megoldani a kezdeti ép hátrányt (pl. *Halhatatlanok nagymesterével*, követő leszedéssel ez igen könnyen elérhető).

Nerub sziklaharcos (8): Igazi vérmes gyilkológép, persze csak a híres-neves nerub pakliban. Ha esetleg a fentebb említett kombó miatt nem akarnánk dobálni a paklinkat, akkor a sziklaharcos egy újabb okot ad nekünk ad rá.

Nerub behemót (7): A végeláthatatlan nerub-folyam újabb jeles tagja. Ellentétben az előző kettővel, ez már csak



és kizárólag nerub pakliban fog helyet kapni, de oda se a legnagyobb legény. Az árához képest korrekt méretekkkel rendelkezik, nagy csetepatékat tud rendezni. Akkor az igazi, ha királlyal jön vissza teljesen ingyen. Kár hogy nem repül, így manapság már kicsit lassúnak számít.

Nerub csendvarázs (8): Az addigi nerub lapokkal ellentétben végre egy univerzálisabb darab került elénk. Sheranra erősen építő paklik (pl.: teknős, mérgező, nerub) kapnak egy erős side lapot (amit egyébként alából is használhatunk, ha nem nagyon alapozunk a követőnkre). Ráadásul ösmágiás, így az erdő, a *Lassan járj*, meg hasonlók se tudnak gáncsot vetni nekünk és őrlőngő Sheran paklinknak.

Nerub féregember (7): A nerub különkiadásunk végéhez értünk. Újfént egy zúzógéppel ismerkedhetünk meg, amely zöld kis barátainkat kompániáját erősíti. A lap legnagyobb erénye az aktivizálás, így egy jól sikerült *Nerub király-kórokozó* kombó után szépen be is masírozhatnak a jól megtermett sziklaharcosaink és behemójtjaink. Ha sok a manánk, akkor a féregember is el tud helyezni néhány kéretlen, kiadós pofont játékosársunk arcán.

Owooti cselszövés (9): Úgy tűnik, ezúttal Sherannak kedvezett a szerencse, ugyanis sok jó lapot kapott ezzel a kiegészítővel. Egy újabb remek lapleszedést van szerencsénk megismerni, most már annyi van belőlük, hogy Dunát lehetne velük rekeszteni. Ilyenkor előjön a nagy kérdés, hogy melyiket használja az ember? Az *Owooti cselszövés* mellett komoly érvek szólnak. Egyrészt visszaadja a lapot, varázspontot termel és gyógyít (egyfajta *Ewgbert megszakítása* utánérzést hagy), ráadásul ösmágiázik, és néha ingyen lehet kijátszani. Súlyos ellenérv viszont a hat varázspontos költség, ami miatt a játék korai szakaszában kijátszhatatlan lesz, de később se minősül a legolcsóbbnak, főleg ha *Az ellenség támadásával* hasonlítjuk össze. *Manafonállal* és/vagy *Manafamiliáris*sal már nem olyan vé-

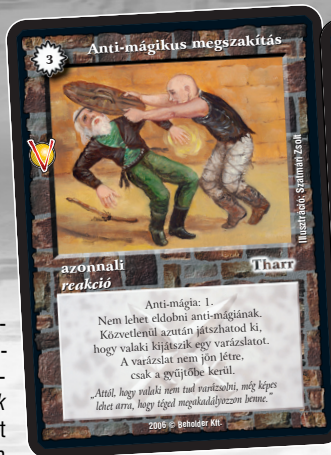
szes a helyzet. Úgy tűnik a Legendák völgyével Sheran bekerül a legfontosabb kontroll színek közé.

Őshangya inkvizitor (8): Szintén sokat vitatott lap volt a tesztelés folyamán. Nekem (és még sokaknak) nem tetszett, hogy bizonyos lapokat ennyire direktbe szívátanak.

Van amikor már az inkvizitor önmagában megnyeri nekünk a meccset, de bizony az is előfordulhat, hogy nem lesz jó semmire. Nem lehetetlen, hogy az ellenfél mind az öt lappal játszik, és akkor a paklija harmadát letiltja ez az 1 VP-s kis fürmedvény. Mi persze e mellett egyértelműen nem fogunk játszani a nevezett lapokkal, sőt igazság szerint könnyen lehet hogy Fairlight és Chara-din használatát is mellőzzük. Tesztelésen egy alternatív kontrollt próbálgattam, amiből teljességgel kihagytam eme két szint, s meglepően hatékony pakli volt. Szerencsére annyira nem veszettül erős lap, egy-két semmizéssel, vagy semmibe lövő lappal (pl. *Csáp-istenség*, *Exterminálás*, *A béke megőrzése*) is mellőzzük, tehát nem kell kukába dobni kedvenc spoilereinket.

Őshangya kamikáze (8): Ha már újból színre léptek a hangyák, akkor egy counter is dukál nekik. Ráadásul nemcsak counter, de leszedés és semmizés is egyben. Persze használhatjuk más paklikban is, csak ott már kevésbé fog optimálisan működni, sőt hangya követőt se olcsóbbítja, illetve egyéb hangyátápok sincsenek. Egyedüli probléma, hogy ha lerakjuk, akkor az ellenfél már számítani fog rá, vagyis véletlenül se fog belerohanni.

Őshangya messiás (8): Sheran a Legendák Völgyében rálelt néhány kedves régi játszópajtására, az őshangyákra. A hangyakolóniák hamarosan ismét a régi dicsfényükben pompázhatnak, ehhez sajnos meg kell várnunk azt a Zént, melyben néhány extra hangya érkezik, mert a régiekkel együtt is sajnos kicsit kevesek az Legendák Völgyének hangyái. A messiás kihagyhatatlannak bizonyult az őshangya pakliból, olcsó és a képességei is nehezen nélkülözhetők. Kárpótlása a tömegirtások ellen lesz hasznos. Külön kiemelném, hogy ennek a lapnak van a legnagyobb anti-blokkolása mind közül, tehát hangya paklikon kívül Sherant használó paklink side-jába is érdemes lesz majd használni.



Teknős renegát (6): Az igen népes tektoncsalád egy újabb tagját van szerencsénk most megismerni. A side-lapok zavaros vizeiből úszott közénk, a *Tömegátok* és *A feledés korszaka* nyújtott fenyegetést hivatott elhárítani. Manapság azonban nem nagyon nevezhető népszerűnek a *Tömegátok*, alig-alig játszanak vele, *A feledés korszakával* pedig még annyian se. Ezért a renegát egyelőre a kispadon fog úszkálni, bízva abban, hogy eljön az ő ideje. Mi szurkolunk neki!

THARR

A fémek mestere (6): A mostanság nem nagyon brillírozó *Zarknod kovácsa* pakli egy újabb taggal bővült. Nagyon sok kovácsban használatos tárgy fémből van, így nem lesz túl nagy ügy teljesíteni a kijátszási feltételét. Amikor kijön, akkor már kellemesen tud pörögni a dolog. De gondoljunk csak bele, legalább két lapot már ki kellett előtte játszsanunk (egy lényt, meg akire a fémtárgyat rakjuk), mire egyáltalán lehetőségünk van kirakni, és akkor még fel kell húznunk pár fémtárgyat, hogy valami értelme is legyen. Ebből a szemszögből már nem is tűnik olyan jónak, túl sok a „ha”. Azért próbaképpen egy-két darabot be lehet tesztelni, mert jó pillanatban erős tud lenni.

Anti-mágikus megszakítás (10): Végre a kissé elhanyagolt anti-mágiás paklik is kapnak egy komoly fegyvert a varázslatok ellen. Az ilyen koncepciók nagy problémája volt mindig is, hogy a felhúzott, s rögtön kijátszott varázslatok ellen nem tud mit tenni. Igen zavaró lehet, amikor egy *Nagyobb életszívás* behúzásával a meccs teljesen megfordul. Ennek a fenyegetésnek immáron vége. Persze a leleményes játékosok nem elégedhetnek meg ennyivel. Kontroll pakliba is igen előnyösnek tűnik a használata, mindig jól jöhet egy counterelhetetlen counter. Ez közvetve tovább erősíti a *Majd legközelebbet*, fontos lehet, hogy egy lapunkat kimentsük az *Anti-mágikus megszakítás* karmai közül. Összességében egy nagyon sokoldalú, rendkívül zavaró counter.

Dranadáni kötőrő (7): Lomha barátaink, az óriások mindig szolgálnak valami meglepetéssel. Kötőrő úr lényként nem a legnagyobb fenyegetések, sok óriás nagyobb ná-

la (más lényekről nem is beszélve, de náluk nincs meg a *Melák*, az óriás adta előny), viszont a mutogatós képessége elég kellemes. Sok-sok gonosz, gyilkos lény ellen hatékonyan működik (pl. *Nerub sziklaharcos*), ráadásul ez a képesség megakadályozhatatlan.

Ghallai faló (8): A manapság már kicsit „oldschoolnak” számító horda talán feltámadhat hamvaiból. Ha van falovunk akkor elég lehet az ellenfelet már 5-10 körültre leütni, s akkor – mindent egy lapra feltéve – szétdarálhatjuk a falóval. Persze ez igen kockázatos játék, a falovat nem túl nagy nehézség előlőni (vagy *A sors fitorával (új)* megakadályozni), ilyenkor elég nagy gáz lehet, hogy nem marad több lényünk utána, de hát mint tudjuk, kockázat nélkül nincs győzelem. Nerub pakliban ez már nem annyira nagy probléma, ott úgyis fel tudjuk támasztani a lényeinket.

Goblin berserker (6): Kérdéses dolog, hogy belefér-e a goblin pakliba. A gyors nyerst biztos, hogy elő tudja segíteni, ráadásul egy csontot is összekuporgat nekünk. Csak kérdés, hogy szükség van-e egy ide-oda trükköző pakliban egy buta hordalényre. Majd elvélük.

Goblin logisztikus (7): Elhanyagoltnak tűnik mostanában a goblin pakli, de szerencsére érkezett hozzá utánpótlás. A szokásos csont-problémára jelent enyhítő balszámot a logisztikus, szépen profitálhatunk belőle, hacsak az ellenfél nem ül a lapjain. Kicsit pörgősebb pakli ellen villámgyorsan érkezik hozzánk a sok csont, egy kis extra gyógyulással kiegészítve. De azért ne próbáljunk egy birodalmat alapozni a logisztikusra, könnyen lehet, hogy rögtön leszedik, s akkor dugába dől a sok csontra épülő tervünk.

Kétszer kettő (9): Már-már kezd fárasztó lenni a miriádnyi lapirtás elemzése. De fáradságot nem kímélve alaposan megvizsgálom ezt is, és arra a következtetésre jutok, hogy ez egy nagyon jó lap. Rendkívül táp a jelzők leszedetése, legyen szó izomról, vagy mégis eltávolítása egy saját lényünkről. A két lap leszedése sajnos kötelező dolog, így egy



Rohamozó farkötüske (7): Galetki hordá. Manapság már kevés embernek jelent ez valami komoly dolgot, főleg nem fenyegetőt. Pedig nem is olyan rég (hmm... négy-öt éve) még az egyik legerősebbnek számítottak a galetkik. Ezzel a kiegészítővel talán újból előrébb tudnak törni. A farkötüske sokoldalú lap. Egyrészt meg tudja védeni a galetkit (bár ezt minden testrészt tudja) laphátrány nélkül, ráadásul egy harc erejéig igencsak felturbózza. Majd az idő megmutatja, hogy mennyire hatékony a galetki pakli.

lapnál kijátszhatatlan, néha sajátot kell leszedni (emiatt nem kapja meg a 10 pontot). A sebződés már csak hab a tortán, legtöbbször nem sokat számít, ám halálos is lehet (sajnos ránk nézve ugyanúgy, mint az ellenfélre). A Legendák völgyével a kontrollok előtt hihetetlen távlatok nyíltak, szinte képtelenség eldönteni, hogy milyen színekkel játszunk, hisz mindegyikben hemzsegnek az erős lapok. Fontos megemlíteni, hogy az életjelzőket nem szedi le.

Szitürena (8): Roppant trükkös kombó lap. Gyakorlatilag bármilyen lényvel működhet jól. Az izomjelzőket grátisz tolja mindenkinek, még magának is. A benulásjelzők sok lénynél nem okoznak nagy problémát. Egy fürkész két körös alvása nem túl zavaró, más lényekről érdemes lehet *Morgan pálcával*, vagy *Fogadóval (új)* leszedni a benulásjelzőket. Olyan lények se zavartatják magukat, melyeket abszolút a képességük miatt használunk (pl.: *Chosuga*, *Asnomad*). Csak idő kérdése mikor talál valaki rá valami brutális kombót.

Khrak behemót (8): Az óriások egy fejedelmi bestiát is immár a soraik közt tudhatnak, jelentősen megnövelve a harci kapacitásukat. Lényként ez se a legnagyobb haderő, hisz képessége nincsen (igaz, ez nem is túl zavaró ha *A felledés korszakával* játszunk). Az alternatív képessége ellenben igen kecsegtető; egy lapcounter, amit akár 1 VP-ért is ki tudunk játszani. Nagyon kevés kivétellel mindent meg lehet vele akadályozni (egyedül a *Csáp-istenség* ellen nem jó, ami számít is valamit). Óriás pakli mellett kontrollba is érdemes kipróbálni, nagyon sokat számít a pakliépítés szempontjából, hogy három laphelyre be tudunk rakni három countert és három nyerést. Persze ott már nem a legolcsóbb, de hát a *Manafonál* és a *Manafamiliáris* erre is csinál keretet.

Szöke Martin (8): Kalandozók kedvelői ebben a lapban nagy örömeiket lelhetik. Egyrészt újabb szintekkel gazdagítja a jó öreg kalandozókat (azért négyért ez nem a legjobb buli), ráadásul az ellenfelet jelentősen tudja akadályozni. Az egy varázsponttal való drágítás nem a legveszesebb, de ha teszerm az *Lassan járjál* is játszunk, akkor az alapvetően olcsó lapok akár 3-5 varázspontra is inflálódhatnak. Nem elhanyagolható hogy más lényeknek mínuszokat is ad, ami két-három *Szöke Martin* mellett már egyenlő a halállal. Figyeljünk arra, hogy az ellenfél kalandozóit is erősíti, így könnyen lehet hogy pórul járunk, ha ezt nem vesszük figyelembe.

Minotaurusz herceg (4): Tölteléklap. Nem valószínű, hogy máshol is vizontlájuk, mint a cipősdoboz alja. Maximum a következő kiegészítőben előmaszírozó minotauruszok tudnak segíteni rajta.

Tak, a rabszolgahajcsár (7): A többfunkciós lapok mindig is közelebb álltak a szívemhez, ezeknél mindig kisebb az esély arra, hogy hasztalanul időzzenek a kezünkben, vagy az asztalon. Lapokat aktivizálni nem rossz dolog, ez passzívan jövő lényekhez, vagy passzivizálást igénylő lapokhoz hasznos. Ha épp nincs mit elforgatni, akkor se tétlen, egy kis extra komponenst termel nekünk. Goblin pakliba elég optimálisan tud működni.

Öreg vazallus (9): Az *Orgling haszonállat* babérjaira törő lényecske. Sajnos ki kell ábrándítanunk szegényt, a haszonállat sokkal jobb (a repülése és kárpótlása miatt). Azért nem kell kétségbe esni, bőven használható lap, legalább egy jó Chara-din lapnak van egy más színű alternatívája. Legendás pakliban már biztos ezt használnám, hisz ott csak kettőért jön, ráadásul ritkán, de számíthat a legendás képességek engedélyezése.

X. 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 pakli 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 Régmúltat és két csomag Legendák Völgyét, 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 25.): Hagományos verseny: Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürke-állomány aktivizálása, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgálja, Manafamiliáris, Manafonál, Méonech fürkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet. A dölt betűs lapok nincsenek végleg kitiltva. Nem tiltottak minden hagyományos versenyen, csak azon, ahol feltüntetjük őket a tiltott lapok között.

2. nap (augusztus 26.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bölcsesség dala, A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A félhők asszonya, A felnőtté válás ceremóniája, A férgék védelmezője, A forrás érintése, A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A kockázat ára, A káosz hangjai (új), A káosz igazi arca, A mágia létsíkja, A mogokok törvénye, A múlt tükré, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A sárkány születése, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizenegyedik, A végítélet harsonái, Akmal, Apró kívánság, Asztrális hullám, Az akarat ereje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Áldozat az ősi isteneknek, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Balladák könyve, Björtjauk tréfája, Bölcs látomás, Bűvös tavacska, Chara-din csele, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáp-istenség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Élőholt mágus (új), Gakk az észak ura, Ghallai faló, Goblin ügyeskedő, Haarkon öregkora (új), Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Illúzióharcosok, Kamdemu, Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Kisebb zan, Kyorg tudás, Különlleges élvezet, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Melkon, Méonech fürkész, Morgan pálcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Nekromantanonc, Númak királynő, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Oriás denevér (új), Ördögi mentor, Óreg vazallus, Órgongó szílmill, Ősi béklyo, Pszi szakértelem, Purifikáció, Régi dallam, Rothadó borzalom, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szikrázó manahal, Szitirena, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teknőscsapda, Teológia, Terc, Thu'zad utazása, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, T. Vlagyimir (új), Vadászszarok, Vészkiárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 27.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott pakli versenyén (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

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Megakadályozhatom-e A sors fíntorával (új) a Griffónix (új) lehelését?

Nem. Igaz, hogy a harci képességek is aktivizálást igénylő képességek, de a harc direkt sebző fázisában nem lehet azonnali varázslatokat használni, így A sors fíntorát (új) sem játszhatom ki.

Lelehelhetem-e egy lényvel a Cibáló magszimot?

Igen. A magszimnak harci képessége az, hogy ellenfele nem tud sebzést okozni neki. Mivel a harci képességek egyszerre jönnek létre, így az ellenfele a leheletével még tudja sebezni a magszimot.

Használhatom-e a Bábmeister képességét egy körben többször is?



Igen. Ahányszor elköltöd a költséget az előkészítő fázisban, annyi lapnak használhatod majd a képességét abban a körben.

Használhatom-e a Robbanó birkák képességét, ha az ellenfelem éppen nem cselekszik, amire reagálhatnék?

Igen. A Robbanó birkák képessége azért reakció, mert szeretnénk volna egyértelművé tenni, hogy reakcióként is használható. Ettől függetlenül a képességet bármikor lehet használni, amikor más azonnali hatást is lehetne.

Dobatok-e lapot az X1, a xenomorffal, ha a gyújtóból támasztom fel?

Nem. A feltámasztás kézből való kijátszásnak számít sok szempontból, pl. lehet ellenvarázsolni, a kijátszáskor létrejövő képességek létrejönnek ekkor is, DE azok a képességek nem, amik csak kézből kijátszáskor történnek meg. Márpedig az X1-re rá van írva, hogy csak kézből kijátszáskor dobhat lapot. Ugyanez a helyzet Torqan a púpossal is. A hasonló esetekről bővebben értekeztünk az AK119-ben.

Kap-e izmot a lényem A lélek súlyától, ha A lélek súlyának célpontját reakcióként bealdozzák mondjuk egy Robbanó birkáknak?

Igen, kap. Az eset hasonló ahhoz, amit leírtunk A káosz hangjairól (új). Először megalapítom a lap teljes hatását, csak azután történik rá a reakció. Így, hiába nincs már ott a célpont lény, A lélek súlyának második képessége attól még létrejön, és megadja az izmot a lényemnek.

Elvesztik-e a nerubjaim a kör végén a Nerub király által adott plusz sebzést?

Igen, a király a sebzést és a mágikus támadást is csak a kör végéig adja a nerubjaimnak.

Mi történik akkor, ha van egy Fekete férgem és az ellenfelemnél kinn van egy Szőke Martin?

Amikor kihozom a férget, húzok rá egy lapot, de egyből meghal Szőke Martintól, így



azonnal húzok még egyet. Kör végén ugyan visszakerül, de egyből meghal újra, és még egyszer már nincs kör vége.

Feláldozhatom-e a *Magisztert* saját magát, hogy +4 seb-zést adjak ez lényemnek?

Természetesen. Számos ilyen lapunk volt már, aminél leírtuk, hogy saját maga is áldozható a képességéhez.

Csökkenhetem-e *Uwalla (új)* ütését a *Dranadáni kőtörő* megmutatásával?

Átgondoltuk a kérdést újból. A lényege ugye az, hogy a kőtörő megmutató képessége hatás-e vagy nem. Ha hatás, akkor nem hat *Uwallára (új)*, ha valami más, akkor hat. Mivel a hatáson kívül más erre illő definíció nincs a HKK-ban, és végül is tényleg a lap hat a lényre, ezért ez is és *Thaugloren-*



don mutogatása is hatásként számít.

Visszajön-e a *Fekete féreg* a kör végén, ha a gyűjtőbe kerülés előtt elveszti a képességeit?

Nem. Bár a gyűjtőben levő lapoknak nincs memóriája, de itt

nem is erről van szó. A *Fekete féreg* nem azt mondja, hogy ha a gyűjtőben van, a kör végén visszajön. Ha ezt mondaná, akkor a képesség elvesztése ellenére visszajönne. A *Fekete féreg*nek az a képessége, hogy ha az asztalról a gyűjtőbe kerül, akkor jön vissza kör végén. Ha már nincs meg ez a képessége, amikor a gyűjtőbe kerül, akkor nem is jön vissza, hiszen ez a két dolog egy képesség része.

Mennyit gyógyulok *Az inkvizíció kinzómasterével*, ha az ellenfelem kezében *Augur van*?

Négyet. Ez a lap ugyanannyit gyógyít, mint amennyit sebez, és a sebzés maximalizálva van.

Szellembéklyó: Rá lehet rakni KF-elni nem tudó lényre is.



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HKK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégente verseny,
sok nyereménnyel.*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel : 342-3870
www.abyss-klub.hu

* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

VERSENYHELYSÍZINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRÉCEN – Káoszlellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
Janos u. 13.
HÖDMÉZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hótdó
u. 77.
KAPOSVÁR – Árkád u. 2.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírpizza, Camelot, Szegefü u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Longyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás kereszteződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLÓVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncosics M. u. 5-7.
SZÖREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle Boccia Klub

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

ÚJ VERSENYEK

JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

EGYEDI VERSENY

Időpont: július 15., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: A pakliban csak gyakori, nem gyakori és kis kiegészítő lapok használhatóak. Tiltottak a hatalom korlátozásán és hagyományos versenyen tiltott lapok.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: július 15., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Páros verseny. Már lehet használni a Legendák Völgye lapjait is.

Nevezési díj: 1600 Ft/pár.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 15., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik és ultraritka.

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

VERSENYES FAJ

Időpont: július 16., 9.30.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust!

Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Minimális pakliméret 45 lap, maximális pakliméret 48 lap. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 29., 10 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

VERSENYES FAJ

Időpont: július 29., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust!

Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Minden paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltottak a szabálylapok és A szürkeállomány aktivizálása. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 29., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 30., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 30., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

SZABÁLYOK

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: augusztus 5., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: A mágia méltósága. Tiltott minden szabálylap és követő.

Nevezési díj: 600 Ft. lányoknak ingyenes.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero000@freemail.hu, 70-538-1069.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: augusztus 5., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Tiltott mágia. A tiltott lapok listája megegyezik a Nemzeti Bajnokság tiltott lapjainak listájával.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 6., 9.30.

Helyszín: Ezüstólyom Fantasy.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák völgye paklik.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: augusztus 6., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 12., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

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.

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Vízivíó, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok:

A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjögő szilmill. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a egyes kiegészítők ŐV 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 négy szín korlát érvényes.

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.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 2-et és X-et tartalmaz.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: augusztus 13., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Vass Attila,

hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: augusztus 13., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelyek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Minimális pakli-

méret 45 lap, maximális pakliméret 48 lap. Tiltott A szürkeállomány aktivizálása. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Legendák völgye paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 19., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltottak a következő lapok is: Manafonál, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Áldozat az ősi isteneknek, A szürkeállomány aktivizálása.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Legendák Völgye paklik, 8000 Ft és ultraritka lap.

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

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: augusztus 20., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Tiltott minden varázslat és olyan lap, ami használható varázslatként is.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE LEGENDÁK VÖLGYE

A legújabb Hatalom Kártyái kiegészítő, a Legendák Völgye megjelenés előtti frissen bontott versenyét június 10-én rendeztük. Nagy örömeinkre 110 versenyző indult a megmérettetésen. Három csomagból kellett legalább 35 lapos, színek nélküli paklikat összeállítani. Ebben a környezetben könnyen lehetett meglepetésszerű gyors győzelmet szerezni, mert a *Ghallai faló*, a *Magiszter* vagy az *erdő dala* segítségével hirtelen nagyokat lehetett sebezni. A legnépszerűbb lapok között voltak még *A lélek súlya*, a *Kismassza*, a *felhők asszonya* és *A bátorság dala*. A kisebb új szabályok sok gondot nem okoztak, a Kérdezz-felelek rovatban olvashattok néhány kérdést, ami az új lapokkal kapcsolatban merült fel.

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Báder Mátyás egy *Gigantikus lovas* és *Illúzióharcosok* segítségével 21-et sebzett meglepett ellenfelén.

A hatfordulós küzdelem után a két csoport első helyezettje, Vaczó András és Ébert Zoltán játszotta a döntőt. András *Médeni Bertával*, *Sziturenával*, és *A bátorság dalával* operált elsősorban. Zoli az egyik meccsen egy *Felhők asszonyával* 10 varázspontot vett el, majd az így szerzett erőforrás segítségével bebezett 5 ÉP-t, aztán a *Ghallai falóba* öt lényét bedobva még 12-öt, így nyerte meg a meccset. Egy másik mérkőzésen *Magiszter* és *Robbanó birkák* segítségével sikerült 16 ÉP-t sebeznie. Így végül Ébert Zoltán szerezte meg az első helyet, Vaczó András pedig a másodikat. A harmadik helyen Dönczi Krisztián végzett (jól működött a *Felhők asszonya* a *Szélsíklóval*), a negyedik helyen pedig Béres Csaba (elsősorban a *Kismasszákra* támaszkodott).

Mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. augusztus 12.



Májusi feladványunk megfejtése:

- Minden lényem a *Teljes front (új)* miatt aktívan fog érkezni, valamint a *Semmi mestere* miatt fele annyit kell a pakliból dobnom a semmizős lapoknál. Először lehozom a *Sebzett vérfarkast*.
(-1 -1 = 18 VP, -2 = 18 lap)
- Jön a *Sebezhetetlen vérfarkas*. Innentől kezdve, ha az ellenfél lelőné az *Időcsapásával* bármelyik lényemet egyszerűen átírányítom a *Sebzett vérfarkasra*.
(-2 -1 = 15 VP; -4 = 14 lap)
- Most már jöhet az *Orgling haszonállat*, rögtön fel is áldozzuk. (-3 +6 = 18 VP)
- Érkezik a *Ravaszh vérfarkas* és a *Tüskés dohratogot* a gyűjtőmből a pakli tetejére rakom. (-3 = 15 VP, -2 +1 = 13 lap)
- Kijátszom a *Sötét kort (új)*, melynek segítségével felhúrom a pakli legfelső lapját a *Tüskés dohratogot*.
(-2 = 13 VP, -1 = 12 lap)
- Ezek után lehozom a *Tüskés dohratogot*, és újrahaznosítom vele a gyűjtőmben lévő *Rhatt nagyobb bajnokát* és az előbb feláldozott *Orgling haszonállatot*, valamint gyógyít rajtam 2 ÉP-t.
(-1 -1 = 11 VP, +2 = 14 lap)
- Kijátszom sorban egymás után a kezemben maradt összes vérfarkast: a *Vesztettet*, az *Ősöreget* és az *Őrjöngőt*.
(-2 -1 -3 -1 -3 -1 = 0 VP, -4 -4 -6 = 0 lap)
- Felküldöm az összes lényemet az őrszobta támadni. Legrosszabb esetben is maximum egy *Sebzett vérfarkast* vesztettem idáig.

- Kijelölöm a támadókat: A *Tüskés dohratog* támadja a *Csáp istenséget*, a többi lényem pedig az ellenfelet. Mindegyik vérfarkasom kap +2 sebzést az ősrégtől és +1-et a *Sötét kortól (új)*, így a *Ravaszh vérfarkas* (6/3), *Vesztett vérfarkas* (6/3), *Ősöreg vérfarkas* (6/4), *Őrjöngő vérfarkas* (7/4) és *Sebezhetetlen vérfarkas* (6/3), = 31 ÉP. Ebből a 31-ből 4 ÉP helyett leszede a *Csáp istenséget*, így csak 27 ÉP-t sebződik az ellenfél.
(-27 = 25 ÉP)

- A harci fázis után használom az *Őrjöngő vérfarkas* képességét, és beáldozom a *Ravaszh vérfarkast*, hogy kapjak még egy harci fázist. Újra támadok, immár csak az ellenfelet. Ütök összesen 25-öt. Győztem! (-25 = 0 ÉP).

Szerencsés nyerteseink: Marton Miklós Budapestről, Neczik Attila Miskolcraól és Schneider Gergely Tiszalúcról. Nyereménye három csomag Régmúlt. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 5 életpontod és 19 varázspontod, az ellenfelednek 22 életpontja és 3 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. augusztus 12.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134
Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezőket.

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

KÖVETŐD:

- Mérgező rakshallion (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Gyilkos méreg (új) (S)
- Beloran méregdémon (S)
- Fetus, a haragos (S)
- Melan, a méregtagadó (S)
- Selyemszárnyas (S)
- Beloran torzító tekercse (S)
- A gyalázat lemosása (S)
- Beloran méregkobold (S)

A GYŰJTŐDBEN LEVŐ LAP:

- Gyilkos méreg (új) (S)

A PAKLID:

- 20 db Chara-din fattya (új) (C)

ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Manafamiliáris (-)

ELLENFELED ASZTALON LEVŐ LAPJAI:

- Delga (R)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Energiapréselés (F)
- Chara-din csele (C)

Delga az őrszobta van aktívan. Ellenfeleden 5 méregjelző van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 22 ÉP, 3 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kézben levő
lapjai



Ellenfeled
követője



Ellenfeled
öröszija

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

67. kaland



A mágustorony előtt számos ketrecet látsz, tele vannak morgó, acsargó, és mindenk felett, rettenetesen büdös torzszülöttekkel. Már épp elgondolkodsz rajta, hogy vajon nem most cserél-e helyet az aréna és a mágustorony, amikor előkerül egy varázsló, és tűnődve végigmér téged.

– Barátom, bizonyára épp azon töprengsz, mi célt szolgál ez a rengeteg torzszülött itt ezekben a ketrecekben. Korrekt dilemma! Nos, mágusaink épp a tömegpusztító varázslatok hatáskókat vizsgálják. Ezek a félelmetes torzszülött hordák pedig ennek a komplex kísérletnek az alanyai. Volna kedves esetleg részt venni a kísérletben?

– Izé, mint a tömegpusztító varázslat szenvedő alanya? Hát, köszönöm szépen, de inkább nem.

– Jaj, fiam, dehogy! Látom, hogy képzett mágus vagy, természetesen neked kéne ezeket az erőket irányítani! A helyzet életszerűségét növelné, hogy a torzszülöttek nem leláncolva várják végzetüket, hanem azonnal



rád eresztjük mindet. Mindössze néhány másodperced lesz, mielőtt ízekre szaggatnak. Ezzel a módszerrel biztonságosan ki tudjuk próbálni, hogy ezek a varázslatok mennyire használhatóak éles harci helyzetben, mennyire megbízhatóak.

– Hát, ez... tényleg nagyszerű! Komolyan, még ízekre is szaggathatnak? Igazán megtisztelő lehetőség, de...

– Jaj, ne kérsd már magad! Egyszerűen senkit sem talállok, aki vállalná a feladatot, és hamarosan kifutok az időből! Tudod mit? Mesés ajánlatom van! Ha túléled a kísérletet, tíz mágustóken üti a markodat.

– Nos, ez tényleg mesés... – monddod nem túl meggyőzően.

– Akkor gondold meg, de ne sokáig töprengj! – vág hátra a varázsló.

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



KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

7.

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

Genrath vérmedve vadászat



Az Alanori Vadászati Hivatal versenyt hirdet, melyen fajtól, nemtől és vallási hovatartozástól függetlenül bárki indulhat!

A feladat: elsőként végezni egy genrath vérmedvével, a hatalmas Danhar hegység egyik barlangjában. A verseny a barlang elől indul! A földalatti járatokról térképet is közlünk (lásd alább), hogy mindenki egyenlő eséllyel induljon, törpék ne legyenek előnyben. Az lesz a győztes, aki a bestia vérfogát először adja le a kijelölt ponton (ezt 25-össel jelöltük a hirdetéshez mellékelte térképen)! A verseny valós célja az állomány megtizedelése, mivel a barlangokban sok genrath vérmedve él, és mind rendkívül veszélyes jószág, sok-sok ártatlan áldozat vére tapad már a man-

csukhoz. Ezen okból kifolyólag a második és harmadik helyezettet is jutalmazzuk, valamint néhány napos eltéréssel több versenyt is rendezünk.

A kalandozók verseny iránti figyelmének is felkeltése érdekében eláruljuk, mi lesz a jutalma a helyezetteknek: az első egy díjnyertes nyerget, a második egy agori szegeccscsizmát, a harmadik pedig egy medvebőr övet kap. Minden résztvevő csak egy versenyen indulhat, hogy másoknak is esélyt kínáljunk a díjak bezsebelésére.

Mindenkinek jó vadászatot kívánunk, és találkozunk mielőbb a helyszínen!

Ez a 176. labirintus. A bejárat a (171,65)-ös abszolút koordinátán található.

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

7.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

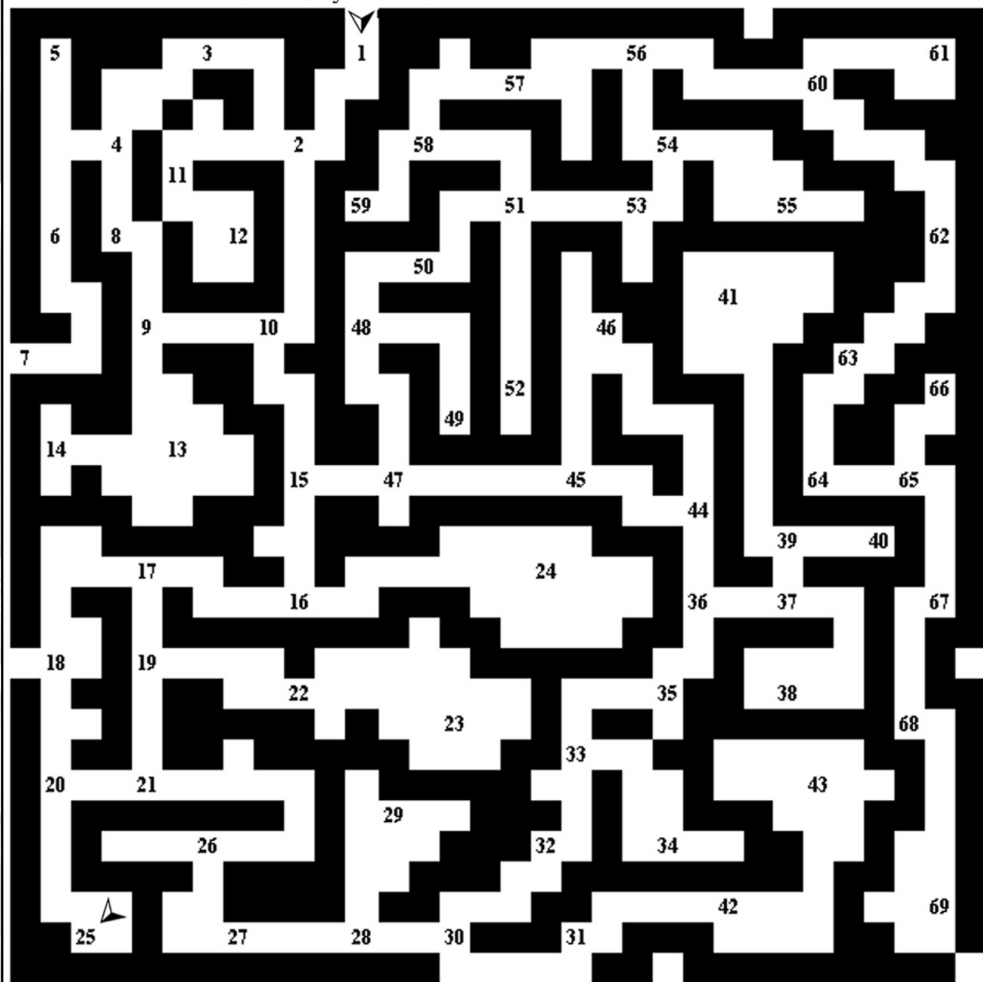
2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Genrath vérmedve vadászat



A verseny innen indul.



Itt kell leadni a medvefogat

XXV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

2006. június 17.

Idén nyáron a XXV. Beholder Találkozó szinte családias légkörben zajlott. A nagy meleg, a ballagások, és a foci VB is befolyásolhatta a játékosokat az eljövételben, hogy csak egy pár okot említsünk.

A megjelent játékosok viszont kelleme- sen tölthették el ezt a szombati napot. Most is megpróbáltunk többféle program- mal kedveskedni, hogy mindenki megtalálhassa a neki legjobban tetszőt. A bejá- ratnál mindenki egy előre összerakott pakkot kapott, amiben volt a program, HKK, TF, ÓV Kvíz, egy Marcus Meadow novella, és a Beholder Kód játék elindulá- sához fontos információk. Na meg persze egy-egy Mars szelet, de nehogy azt higgyétek, hogy a csokoládé nevével bár- mire is utalni akartunk volna.

Most következzen egy rövid beszámoló a programokról.

Activity Party:

A játékban résztvevő két csapatnak mu- togatni vagy rímet faragni kellett. Lehetett rabolni is, vagyis ha az ellenfél hamarabb tudta a választ, akkor volt esélye megnyer- ni azt a fordulót. Először két 16 fős csapat kezdte a játékot. A játék folyamán a csapa- tok mindig feleződtek és a végén 2-2 fős csapatok küzdhettek meg az elsőségért.

A nyerteseknek, azaz Dessnek és Chaar- Lee-nak gratulálunk, tényleg nagyon jól állták a sarat. Természetesen köszönjük minden játékosnak a részvételt, akik közül senki sem távozott nyereség nélkül. Kül- ön köszönet Cras Lorgnak a játékvezeté- sért, igazán profi volt.

Aziza hastáncbemutatója:

Az Activity Party után rögtön Aziza, a hastáncosnő libbent a színpadra, és jól megmutatta, milyen remekül tud táncolni. Csípőrázásban és hasmozgatásban egy percre sem volt hiány! Előadása végén másoknak is adott lehetőséget a szerep- lésre, egy könnyebb kis táncot betanítva a színpadra merészkedőknek.

Bikavadulás:

Egész nap ingyenesen volt használható a Rodeó bika, ahol bátor Bika lovasok mu- tathatták meg mire képesek. Bajnokságot is rendeztünk belőle, ahol a legügyeseb- bek ingyenfordulókat vagy HKK paklikat nyerhettek. A győztes Andó Tibor egy tró- féával és egy Bikalovaglási diplomával lett gazdagabb. A közönségdíjas egyik játéko- sunk kislány lett, aki nagyon örült a nyere- ménynek. Gratulálunk minden résztvevő- nek.

IV. Alanori Íjászverseny:

A darts-ot szintén egész nap birtokba ve- hették. A versenyen résztvevők itt is in- gyenfordulókkal és HKK paklikkal térhet- tek haza. A győztes Schwarczkopf Attila lett, jutalma még egy darts-ot ábrázoló tró- fea is volt.

HKK puzzle bajnokság:

Az idén a Mágia királynője puzzle-t kel- lett kirakni. Ez sikerült is egy nagyon lel- kes csapatnak. Igaz, létszámförlényben voltak, egy ötödik, passzív tag a mamája hasából figyelte az eseményeket. A többi

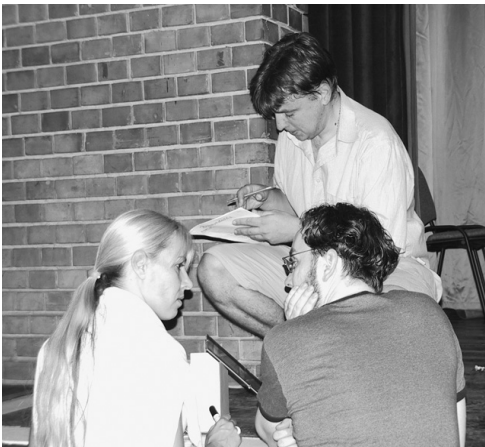
TF AUKCIÓ

NÉV ELKELT (ARANY)

Egy szabadon választott immunitáskő, nem átadhatóak. (Feketét választott, ami a halál alapú támadásoktól véd).	5000 arany
3 db mágusok itala (korlátozott számban szerezhető a játékban, TK-ban és labirintusban, nem átadható, elfogyasztása után a forduló végéig varázslataid 25%-kal többet sebeznek).	5000 arany
Tyrkiai mászógépj, átadható, a mászóeszközök javarészt helyettesíti.	7000 arany
Őselemi gyűrű. (Legyártásához az 520-as taumaturgiánál megvehető varázslat kell, nem átadható, +13 védetség, +130 max. ÉP, +130 max. VP, +3 mentődobás a tárgyagnak, +4 IQ, +30% varázslatsebzés (max. 300).	
Sajnálatos módon a tárgyat nem lehet a végtelenségig az anyagi létsíkon tartani, így bármikor eltűnhet). Feltétel volt, hogy a vásárlónak legyen min. 250-es taumaturgiája.	9000 arany
Gyöngyhalász maszk (TK-ban szerezhető, nem átadható, amíg nálad van, olyan, mintha permanens vízelégzés varázslat lenne rajtad, a vízi labirintusokból sem dmezeli ki a kör végén).	10000 arany
Az aktuális tapasztalati szint teljesítéséhez szükséges TP 50%-a.	12000 arany
Eldereth kristály, átadható, +1 TU regeneráció (több összeadódik).	15000 arany
Egy tetszőleges ősi páncéldarab (páncélt választott).	17000 arany

Kentaurusz íj (átadható, min. 25. szint, olyan mint a hosszú íj, csak eggyel többször lehet vele löni).	20000 arany
Teljes ryuku alapöltözék szett (karvédő, sisak, mellvért, kesztyű, nadrág, csizma, köpeny).	22000 arany
Hajlólada (ryukuknál TK-ban megszerezhető tárgy, nem átadható, +20 féle tárgyhely, 14 kg-mal csökken a megterheltség).	35000 arany
Bársony övsál (nem átadható, -10 védetség, -5 erő, -5 támadás, +1 támadásszám).	70000 arany
Lovagi övcsat (keleti TK-ban szerezhető ritka kincs, övcsatként viselhető (egyszerre egy övcsatod lehet), min. 30. szint, átadható, pajzsod annyi plusz támadást is ad, amennyi védelmet).	75000 arany
Csonka fülbevaló (az utolsó két olimpián lehetett csak nyerni, nem átadható, min. 20. szint, +50 max. VP, +50 VP regeneráció, -5% fizikai sebzés, +3 IQ).	75000 arany
Luthius karkötője (nem átadható, +8% TP, több összeadódik).	95000 arany
Szint/2 KNO (csak olyan licitálhat, akinek 100-nál nincs több KNO-ja).	150000 arany
Tharr koronája (csak az előző olimpián volt eddig nyerhető a legfelső kategóriában, nem átadható, nem foglal slotot, min. 50. szint, +8 védetség, +50 max. ÉP, +3 támadás, +3 sebzés, +10 gyógyítás, 1% esély kritikus ütésre).	170000 arany
Lordok öve (a játékban nem szerezhető, egy darab már volt liciten pár éve, nem átadható, min. 25. szint, +5 védetség, -33% közelharc sebződés).	210000 arany

résztvevő is nagyon közel járt a teljes kép kirakásához. Köszönjük nekik is a részvételt. A nyertesek puzzle-t kaptak ajándékba.



TF, ÖV aukció:

A levelezős játékok szerelmeseinek számára a találkozó legnépszerűbb programja ismét a Túlélők Földje és Ősök Városa aukció volt. A TF-esek aranyból, az ÖV-sek pedig aranydukátból licitálhattak az általunk felajánlott tárgyakra.

Tombola:

Jó hangulatban telt most is a tombola, bár a színpadon nagyon meleg volt. A nyemények között voltak ingyenfordulók, TF-es, ÖV-s tárgyak, Beholderes ajándécsomag, ami könyvet, HKK-t, TF-es vagy ÖV-s bögrét, DVD-t és csokit tartalmazott. Lehetett még TF-es és ÖV-s pólót és bögrét, hátizsákot, szalmakalapot, buborékfújót, VB-s törölközőt, vicces poharakat és

ŐV AUKCIÓ

NÉV ELKELT (ARANYDUKÁT)

Megkapod a játékban levő leghatalmasabb tárgy enciklopédiáját, és megtudod, hogyan lehet megszerezni.	4 dukát
Őrökkévalóság Drágákó upgrade	10 dukát
Arany relikformázó (max. 6-os randomtárgyat, vagy max. 4-es relikviát tud formázni magának, de ősmágust vagy armageddont nem).	10 dukát
+50 hősiesség pont	20 dukát
3 db bunthar bőrdarab	50 dukát
10 db remete drágaszága	65 dukát
Egy tetszőleges felszíni varázstárgy, amit FTK során találni lehet. (Urgod fókuszát választott.)	65 dukát
2 db időkristály	160 dukát
2 db legendás token	167 dukát
Vastag csizma (+15 védekezés, +12 vastagbőr, +3 gyorsaság, +3 elemi immunitás).	200 dukát
Deflektor (felezi a lőfegyver sebést).	220 dukát
+3 egy általad választott tulajdonságra/képességre/varázslatra. Lehet a legmagasabb is. (Ősvillámot választott.)	420 dukát
Platina relikformázó (max. 7-es randomtárgyat, vagy max 5-ös relikviát tud formázni magának).	450 dukát
Általad választott szövetségnek elkészül egy épület, amelyhez megvannak az előfeltételek, de a minimumot mindenkinek bele kell építeni továbbra is. (Legendás labort választottak.)	475 dukát

Hercegi peccsétgyűrű (+6 vezetőképesség, meggyőzőkészség, +20 méret, +2 minden tulajdonságra (kivéve a gyorsaság), -4 álcázás, császári dekretumként működik). 500 dukát

Az Univerzum karkötője (+10 lehelet, +2 varázslatszint, +2 végtag méret, szakértelem, speciális képesség, +5 lőfegyver, +5 gyorsaság, +2 psi támadás, energia, minden psi képesség, -10 álcázás). 510 dukát

Kronosz kristálya (a max. TVP 520-ig nőhet). 520 dukát

Választás az alábbiak közül:

- 1.) sárkánytűz (gyűrű) (+10 lehelet, +5 immunitás, +5 bűz, +5 rezisztencia, -15% védekezés, -10 vastagbőr)
- 2.) brutalitás gyűrűje (+3 végtag méret, szakértelem, speciális képesség, +5 egészség, -5 mágia, -5 intelligencia, -2 varázslatszint)
- 3.) lidérckirály gyűrűje (+3 varázslatszint, +5 IQ, mágia, +5 áttörés, +3 idézés, +3 lopás, lopakodás, -20 vastagbőr, tűskésbőr, -10 immunitás)

A brutalitás gyűrűjét választotta. 550 dukát

Az Univerzum gyűrűje (+7 minden lehelet, +2 varázslatszint, +2 végtag méret, szakértelem, speciális képesség, +3 lőfegyver, +3 gyorsaság, +1 psi támadás, energia, minden psi képesség, -8 álcázás). 600 dukát

Fekete gömb (a tűskés és vastagbőr roncsolhatatlan, +6 minden immunitásra, -10 gyorsaság, -80 méret). 650 dukát

egyéb dolgokat nyerni. Vagyis mindent, ami csak eszünkbe jutott.

A főnyereményt most egy ŐV-s játékos nyerte, ami egy Legendás token volt. Gratulálunk az 1 gigás Pendrive nyertesének is, és természetesen minden játékosnak, akik valamilyen nyereménnyel térhettek haza.

Kincsvadászat:

Ezt a játékot már ismeritek. A művelődési ház területén eldugott színes borítékokat kellett megkeresni, amikben a kincsek voltak. Voltak nyeremények, amikért egy kicsit meg kellett dolgozni, mint például annak a szerencsés játékosnak, akinek 10 aranynyakláncot kellett összeszednie ahhoz, hogy hozzájusson egy TF-es tárgyhöz, de voltak szimplán leadandó borítékok is. Érdeemes volt hát az elsők között érkezni, és teljes egészében átfésülni az

épületet a még érintetlen nyereménytárgyakért. Persze nem adtuk őket olyan könnyen, igyekeztünk új rejtekhelyeket keresni (szerintem elég jól sikerült is), nehogy csak annyi legyen a feladat, hogy megnézik ugyanazokon a helyeken, ahol tavaly voltak. (Ennek kapcsán egyre nehezebb dolgunk lesz!)

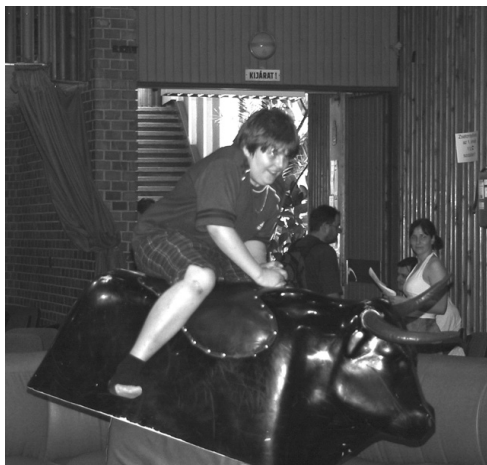


Majdnem az összes kincset sikerült megtalálnotok, volt azonban, amit úgy eldugtunk, hogy még mindig a művelődési ház részét képezi. (Persze gondoltunk rá, hogy lesz közöttük ilyen, épp ezért egy pecsét jelzi a papíron a június 17-i dátumot, így ha netán a következő találkozózn megtaláljátok őket, sajnos akkor már nem fogjuk tudni nyerevényre váltani őket.)

A Beholder Kód:

Ez egy többlépcsős kódfejtő játék volt.

A bejáratnál kapott Marcus Meadow novellában volt található az első lépcső. A szövegben vastag betűvel szedtünk néhány betűt, amit össze kellett olvasni és ebből kiderült, hogy az elárúsító pultnál kell kérni a következő feladatot. Itt egy titkosírást adtunk, aminek a megfejtése már nem volt annyira egyszerű. Szerencsére azért ezen is túljutottak egyesek és a következő feladatot már Katiéknál kapták meg. Majd a megoldás szerint a TF csata-szimulátornál kellett a következő felad-



ványhoz jutni. Az itt kapott papíron egy négyzetrács volt tele betűkkel. Ezekután Speedzhez lehetett eljutni, aki az utolsó láncszem volt a játékban. A játékosok kaptak egy mondatot, ami egy anagramma volt. Minden állomásnál egy betűt is kaptak a résztvevők, amit itt a végénél kellett használni az anagramma megoldásához. A feladatokat az előző oldalon láthatjátok.

Bár sokan kikérték az első feladatot, ami azt jelentette, hogy megtalálták a vastagon szedett betűket a Marcus Meadow novellában, de csak hárman fejtették meg helyesen a Beholder kódot. Ők fejenként 20000 aranyat kaptak. A kevés megfejtő ellenére a játékosok biztosítottak arról, hogy tettsett nekik ez a fajta új játék, és a jövőben is legyen ilyen.

Betűvadászat:

A bejáratnál 20 szerencsés játékos kapott egy-egy fabetűt. Ezeket kellett összegyűjteni és egy kartonpapírra felragasztani, úgyhogy egy értelmes kifejezést adjon. A betűkből a XXV. Beholder Találkozó feliratot kellett volna kirakni. Nagyon lelkesek voltak a résztvevők, kár, hogy csak 19 betű jött össze, a huszadik sehogy sem került elő. A 19 játékos jutalma ingyenforduló és HKK zén kiegészítő volt.





Olimpia Hercegnő kiszabadítása II.:

Az idén sem hagytatok cserben Olimpia Hercegnőt. A bejárat papírok között több játékos is találhatott különböző tárgyat, amiket össze kellett gyűjteni és Katinál leadni. Ezek a tárgyak voltak a váltságdíjak a Hercegnőért cserében. A szabadító csapat tagjai ingyenfordulókat és HKK Legendák Völgye kiegészítőt nyertek. Az első csapatnak még egy kis csokival is kedveskedtünk.

Henna festés:

Az idén nyáron nagyon sokan voltak, akik ezt a programot választották. „Henna” Karesz és párja rengeteg sárkányt, kínai jelet és mindenféle nonfiguratív formákat festett a résztvevőkre. Egész nap megállás nélkül teljesítették a különböző kéréseket. A kisgyerektől az anyukáig, a TF, ÖV, HKK játékostól a Beholder alkalmazottig mindenki megtalálható volt a hennázatok között.

Kvízek:

A Túlélők Földje kvízen három telitalálatos szelvény volt, nyereségük fordulószámszor 40 arany. A 9 találatosok nyeresége fordulószámszor 20 arany. Az Ősök Városa kvízen nem volt telitalálatos. A 8 és 7 találatosok nyeresége fordulószámszor 20 arany. A Hatalom Kártyái kvízen szintén nem volt telitalálatos, a 8 találato-

sok nyeresége egy pakli Legendák Völgye volt, amit a helyszínen átvehettek.

Titanitdukát aukció:

Idén is volt a ryuku szigetek kalandozói számára egy speciális aukció, melyen a kalandozásaik során szerzett titanitdukátot költötték el. Ezúttal dupla annyi tételt aukcióztunk, mint a tavaly novemberi első alkalommal, látva, hogy az elmúlt fél év alatt hogy megszorodott a Túlélők Földjének félszigetéről a ryukuk országába áthajózott karakterek száma. Az aukció során elkelt és végül el nem kelt tételek a következők voltak:

- 1) 1 draklen koponya - nem kelt el
- 2) 3 hajóács szerszám - 6 dukát
- 3) 1 mágusok itala - nem kelt el
- 4) 1 titkos teleportkő - 20 dukát
- 5) cheloncita vész nevű varázslat - nem kelt el
- 6) 10 életvíz + 1 tédreplő túlők - 13 dukát
- 7) a Hajózás Krónikája - 17 dukát
- 8) 1 lélekkő - 4 dukát
- 9) 1 rúnakristály - 27 dukát
- 10) 1 kincses térkép - 15 dukát
- 11) 1 tetszőleges tárgy a neves draklenek gyakori kincseiből (jåde ékszer választott) - 8 dukát
- 12) 20 titanitdukát (tartalék a következő találkozóra) - 16 dukát

TF csataszimulátor:

Szinte a kezdetek óta állandó program a találkozókra a Túlélők Földje tesztcsataszimulátor, melyben kockázat nélkül megmérkőzhetnek az olimpián indult karakterek a játékban rájuk leselkedő veszélyes szörnyekkel, illetve más karakterekkel.

ÖV Galetki formázás:

Ebben az Ősök Városa levelezős játékhoz fűződő játékban, a galetki formázásban adott KNO mennyiségből kell egy teljesen új karaktert felépíteni, akinek ezután lehetősége van részt venni egy alternatív



olimpián. Komoly optimalizációs gondolkodás szükséges ahhoz, hogy ki-ki a legjobb irányba fejlessze az egyen karaktert, hogy aztán a találkozó utáni hétfőn lefutott versenyben mindenkit lepipálva a dobogó legfelső fokára állhasson.

Végül...

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. hely: Gondol-kodó (halál szavával)
Dorka, Dubié vagy a halálóriás relikviája. 2. hely: Roxána (halál szavával)
20 relikviaszilánk 3. hely: Alystair D'Brison (kontakt méreggel)
Örökkévalóság drágaköve |
|--|

Túlélők Földje és Ősök Városa pályázatok:

Ismét szép számmal érkeztek játéktervezői pályázatok mindkét levelezős játékunkba. A TF-en tereptárgyat, az ŐV-n pedig kalandot lehetett tervezni – annak minden járulékaival együtt, pl. a tereptárgy mellé (ha az ötlet megkívánta), akár új szörnyeket, illetve tárgyakat is tervezhettek a játékosok. Ebből is látszik, hogy minden találkozóval egyre nehezebb feladat elé állítjuk játékosainkat, arról pedig, hogy most hogyan sikerült helytállniuk, a következő Alanori Krónikában számolunk majd be. Re-

ményeink szerint addigra már a nyertes pályaművek is létezni fognak játékaikon belül.

Kártyázás Makó Balázssal:

Állandó programunk már ez a találkozó, a kártyások nagy öröme. Makó Balázs, a Hatalom Kártyái Kártyajáték egyik kitalálója állt ki a vállalkozó kedvű fiatalokkal egy-egy partira, és akinek sikerült legyőznie őt, Legendák Völgye paklikkal és HKK bögrékkel lehetett gazdagabb.

HKK zsákbamacska:

A HKK zsákbamacska során három Hatalom Kártyái kártyalap büszke tulajdonosává válhattak a résztvevők. A lapok között nagy eséllyel ritka lapokat vagy nehézkesen beszerezhető tápok, illetve kisebb eséllyel akár egy-egy ultraritka lapot is találhattak a szerencsések.

Örökkévalóság drágakövének beszerzése:

Az örökkévalóság drágakövek a levelezős játékaikban normál módon be nem szerezhető tárgyak. A találkozón megjelent játékosok viszont valamelyik karakterüknek választhatnak egyet (vagy ha már volt a karakternek, akkor egy eggyel jobb verziót). Ezúttal új, erősebb verziót már nem lehetett kapni, viszont az egykarakteres játékosok pótolhatták a korábban kihagyott találkozókat, a többkarakteresek pedig másodkarakterüknek is választhattak drágakövet.

Kati köszöni minden kedves játékosnak, aki csokival ajándékozta meg. Minden kedves TF-es, ŐV-s, HKK-s játékosunknak és kísérőiknek köszönjük a részvételt, reméljük, hogy kellemesen szórakoztatotk. Találkozunk november 25-én!

a „beholderesek”

Olimpiai pillanatkép...

...azaz hogyan győzte le Éjfény, a legfelső-szint győztese FloMo Belaxust, a második helyezettet

Jelenleg a 2. helyen állsz. A porondra kísérnek. Következő ellenfeled FloMo Belaxus, egy zöld íriszű, mosolygós, enyhén kopaszodó, alacsony, pocakos férfi. [aura: 20-as éhínség, 33-as láthatatlanság.] A Mágusok klánjának ősmágus-jelölt rangú tagja. A Protolisk Hercegek szövetségbe tartozik. Kalandor rangja tapasztalatlan kalandor. A következőket látod nála: az ellenállás hosszú lándzsája, Zohkart karkötője, lidérc karvédő, szikrázó poráz, az ellenállás lovagi kardja, a Pusztítás Talizmánja, toronyőr gyűrű, Zakarum pajzsa, az ellenállás gyikbőr öve, szkitter karvédő, nutritorbőr csizma, Callodus legyőzője, az ellenállás aranyozott fülbevalója, Lidérckirály gyűrűje, az Ősök Szent Kardja, Yssuf töre, Elenios jáde karkötője, a királynő páncélja, az egészség ametiszt karkötője, troglodita amulett, sötét elf rejtőköpeny, manókirály korona, a bérnök vívótőre, aréna holdkő érme, Elenios márványgyűrűje, háborúba hívás gyűrűje, az ellenállás fogazott kardja, a mágia harci íja, az áttérés obszidiángyűrűje, xenóbőr karkötő, antimágikus karkötő, az áttérés rubingyűrűje, topáz mellűt, manapoid fülbevaló, Héteoszix nyaklánc, bronz psi váll-lap, császári különdíj, manapoid gömb.

*** 1. KÖR *** FloMo Belaxus a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy megszakítás! Összegyűjtve mágikus energiáit, FloMo Belaxus elvarázsol egy kegyencek oltalmát. A gnóm útonálló rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy ellenáll.megtörése. FloMo Belaxus megakadályozta a varázslat létrejöttét. A gnóm útonálló varázshatalma segítségével

elmond egy elemi védelmet. FloMo Belaxus megakadályozta a varázslat létrejöttét. A kék-vörös atya mágikus ereje felhasználásával előidézik egy elemi védelmet. A kék-vörös atya elmond egy gyógyító szellő varázslatot. *A kék-vörös atya gyógyul 20 ép-t. A tuskés hólyag visszanyer 20 életpontot. A fekete özvegy visszanyer 20 életpontot. A pokolpatkány visszanyer 20 életpontot. Gyógyítja a sziklaóriást (+67 ép).* A pokolpatkány a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy lávafolyam! Előhívsz egy lélekfacsarás varázslatot. FloMo Belaxus megpróbálja megszakítani, sikertelenül. **FloMo Belaxus 301 ép-t sebződik.** *A kék-vörös atya sebződik 302 ép-t. A tuskés hólyag sebződik 301 ép-t. A fekete özvegy 312 ép-t sebződik. A pokolpatkány rezisztálja. A sziklaóriás sebződik 312 ép-t. (-15 vp.) FloMo Belaxus sebződik 37 ép-t a lávafolyamtól. A gnóm útonálló 48 ép-t sebződik a lávafolyamtól. A fekete özvegy megközelíti a 2. orgling melákot. A fekete özvegy: nem hatott rá a lávafolyam. A kék-vörös atya: nem hatott rá a lávafolyam. A sziklaóriás az 1. orgling melák felé mozog. A sziklaóriás sebződik 2 ép-t a lávafolyamtól. A tuskés hólyag a quwarg behemótot rohamozza. A tuskés hólyag ellenállt a lávafolyam varázslatnak. A pokolpatkány ellenáll a varázslatnak. A 2. orgling melák megközelíti a fekete özvegyet. *A 2. orgling melák sebződik 59 ép-t a lávafolyamtól. Az 1. orgling melák a sziklaóriás irányába megy. Az 1. orgling melák 69 sebzést kap a lávafolyamtól. A quwarg behemót a tuskés hólyag felé mozog. A quwarg behemót 86 ép-t sebződik a láva-**

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

folyamtól. Nem hat rád. FloMo Belaxus összerogy. A fekete özvegy és a 2. orgling melák egymással harcolnak. A sziklaóriás és az 1. orgling melák egymással harcolnak. Az 1. orgling melák holtan terül el. A tuskés hólyag és a quwarg behemót egymással harcolnak. a quwarg behemót ledermed. A quwarg behemót megtántorodik. A quwarg behemót halálhörögés közepette a földre zuhan. A fekete özvegy hörögve elterül.

*** 2. KÖR *** A gnóm útonálló elmormol egy ellenáll.megtörése varázslatot. Összegyűjtve mágikus energiáit, a gnóm útonálló elvarázsol egy elemi védelmet. (+28 tűzimmunitás, +28 hidegimmunitás, +28 savimmunitás, +28 elkt.immunitás, +28 imm.mérg.gázra.) A pokolpatkány elmond egy tűzvihar varázslatot. Ellenállsz a varázslatnak. A kék-vörös atya ellenállt a varázslatnak. *A tuskés hólyag 13 sebzést kap. A 2. orgling melák 19 ép-t sebződik. A pokolpatkány ellenáll a varázslatnak. A gnóm útonálló 20 sebzést kap. A sziklaóriás 12 ép-t sebződik.* A kék-vörös atya elmond egy tűzfal varázslatot. Elmondasz egy a forrás érintése varázslatot. (-6 vp.) Előhívsz egy ellenáll.megtörése varázslatot. (-6 vp.) A gnóm útonálló sebződik 11 ép-t a lávafolyamtól. A pokolpatkány rezisztálja. A 2. orgling melák sebződik 4 ép-t a lávafolyamtól. A sziklaóriás 7 sebzést kap a lávafolyamtól. A kék-vörös atya immúnis a lávafolyam varázslatra. Ellenállsz a varázslatnak. A tuskés hólyag: nem hatott rá a lávafolyam. A 2. orgling melák és a sziklaóriás egymással harcolnak. A sziklaóriás kileheli lelkét. A tuskés hólyag és a 2. orgling melák egymással harcolnak. A 2. orgling melák megtántorodik. A 2. orgling melák kileheli lelkét.

*** 3. KÖR *** Összegyűjtve mágikus energiáit, a gnóm útonálló elvarázsol egy isteni haragot. A kék-vörös atya sebződik 43 ép-t. A tuskés hólyag ellenállt a varázslatnak. A pokolpatkány ellenáll a varázslatnak. Magában motyogva, a pokolpatkány létrehoz egy tűzvihart. 13 ép-t sebződöttél. A kék-vörös atya 2 ép-t sebződik. A tuskés hólyag 2 sebzést kap. A pokolpatkányt védi rezisztanciája. A gnóm útonálló 40

ép-t sebződik. A gnóm útonálló hörögve elterül. Heves kézmozdulatok közepette elvarázssz egy lélekfacsarást. **A pokolpatkány sebződik 289 ép-t. (-15 vp.)** A pokolpatkány halálos sebet kapva a földre zuhan. Heves kézmozdulatok közepette a kék-vörös atya elmormol egy gyógyító szellőt. *A kék-vörös atya visszanyer 60 életpontot. Gyógyítja a tuskés hólyagot (+64 ép).* Nem hat rád. A tuskés hólyag odajön hozzád. A tuskés hólyag immúnis a lávafolyam varázslatra. A kék-vörös atya ellenállt a lávafolyam varázslatnak. A tuskés hólyag rád veti magát. Odacsap neked bal csápjával. Félrehajoltál. Rád vág jobb csápjával. Ez mellément. Odacsap neked bal csápjával. Kacagsz a nevetséges próbálkozáson. Villámgyorsan előrevág jobb csápjával. Ez mellément. *Regenerálsz (+13 ép).*

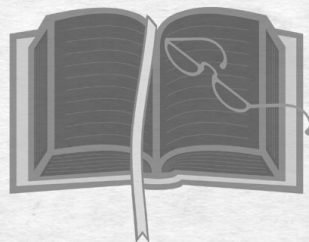
*** 4. KÖR *** Heves kézmozdulatok közepette elvarázssz egy szellempörölyt. **A tuskés hólyag 410 ép-t sebződik. (-25 vp.)** A tuskés hólyag halálhörögés közepette a földre zuhan. A következő pillanatban felrobban! *Sebződsz 27 ép-t.* A kék-vörös atya elmormol egy energiátüske varázslatot. Ellenállsz a varázslatnak. Nem hat rád. A kék-vörös atya immúnis a lávafolyam varázslatra. *Regenerálsz (+27 ép).*

*** 5. KÖR *** A kék-vörös atya a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy energiátüske! Nem hat rád. Megindulsz a kék-vörös atya felé. Már ott is vagy! Immúnis vagy a lávafolyam varázslatra. *18 életpontnyit sebződsz a tűzfaltól.* A kék-vörös atya: nem hatott rá a lávafolyam. Megtámodod a kék-vörös atyát. A levegő megtelik elektromossággal, villámokat fújsz ellenfeledre. **(219 ép-t sebzéssel).** Illatod elkábítja **(36 sebzés).** A kék-vörös atya halálos sebet kapva a földre zuhan. *Regenerálsz (+18 ép).*

[A csatában összesen 1603 sebzést okoztál, és 58 sebzést kaptál. Szolgáid ill. szövetségeseid által okozott/kapott sebzés: az 1. orgling melák: 0/195, a 2. orgling melák: 108/244, a gnóm útonálló: 43/119, a quwarg behemót: 0/239.] Ezt a csatát te nyerted!

Leanthil naplója

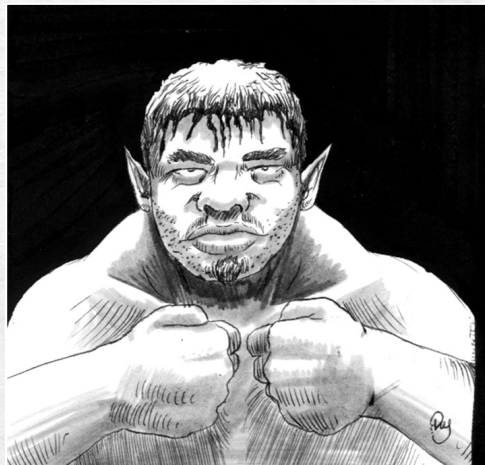
31.



Istenné válásom újabb lépcsőfokai... Kezdjük az elején.

Végre sikerült összeszednem azt a négyszáz ismert tárgyat, amit a klánom kért tőlem. Meg kell vallanom, ez a feladat jobban megkeserítette az életem, mint bármelyik eddigi klánküldetés. Te Szent Felszín, mennyi unalmas történet, mennyi érdektelen mese, amit végig kellett hallgatnom, mennyi borzasztóan elkészített vendégváró rovarsaláta, amit meg kellett ennem, és mindehhez jó pofát kellett vágnom. Ha elég hatalmas leszek, a klánvezetőim ezt még nagyon megkeserülíki! És az a rengeteg elfecsérelt idő... De végre megvan. A következő feladat éppen olyan fantáziadús volt, mint amire számítottam: ismerjek négyszázféle torzszülöttet. Ennyi „dicsőséges” csata vagy éppen rémségekkel teli történet meghallgatása után mondanom sem kell, hogy ott helyben felsoroltam a kért mennyiséget sőt, még tovább is mondtam volna, de leállítottak mondván, hogy a maradékot majd a tudósoknak, ha kérhetik. És akkor Shóer Sókt vagy a lárvaszint helytartóját még nem is említettem nekik, nehogy utólag essen bajom ezek miatt a hajdani sajnálatos események miatt (ha már akkor megúsztam a számonkérést, kár lett volna most kikötni a császár börtönében). Rögtön meg is kaptam az új feladatot: mutassak be egy pöffe-tegyszívet. Na, hát ez undorító. Nyilván megtudták, mennyit szerencsétlenkedtünk nemrég a társaimmal, hogy legyőzzünk két ilyen torzszülöttet, innen kikövetkeztethették, hogy nekem ez szinte a lehetetlennel egyenlő feladat, és nyilván kárörömmel eltelve ötölkék ki. El kell őket keserítenem hamarosan, mivel teljesíteni fogom ezt is, ahogy az eddigi összes küldetést is. Közben sikeresen kívártam, hogy klánképességgemmel húsz évet fiatalodjak, így ezt a feladatot is le tudtam. Helyette megkértek, hogy ugyan már legyek én valamelyik aréna bajnoka. Ah, semmiség – gondoltam, és kellőképpen bosszúsán hagytam el a klánépületet. A szövetségi arénánkban én vagyok a bajnok már egy ideje (pedig Zander megfenyegetett, hogy hamarosan átveszi tőlem a vezetést), de mivel nem mondták, hogy az is számít, maradt a másik három aréna, azonban a csapatarénaiban a mai napig csak szerencsétlenkedtünk, úgyhogy végül kettő közül választhattam. Azt tudtam, hogy torzszülöttes részen semmi esélyem ezt a címet kivívni, mivel ott olyan galetkik a bajnokok, akik már régen a tizennegyedik szinten vagy afölött járnak, tehát már itt jártukkor is komoly erőt mutathattak fel. Ahhoz viszont, hogy a galetki arénában bajnok lehessenek, meg kellett volna tudnom, hogy kinek a klónja volt éppen bent, de már egy újabb beszélgetés gondolata is hányingerral töltött el. Így azt határoztam, hogy lesz, ami lesz, kihívom a jelenlegi címvédőt, aztán ha összever, oda se neki, legközelebb már készülni fogok rá. Ellenfelem Don Juan Gomez dela Vega, egy kreol bőrű, tequila szagot árasztó, felig nagyon hülye, gyilkológép férfi klónja volt, aki szintén a Halhatatlan klán tagja, és nevetségesen gyenge. Amíg én varázslatokkal erősítettem magam, két igen apró karcolást sikerült csak okoznia (amit

regenerációmmal még akkor be is gyógyítottam), aztán többet nem volt képes megmozdulni. Ha ez volt a bajnok, milyenek lehettek a korábbiak? Jó, most egy kicsit lekicsinylően és fellengzősen fogalmazok, de akkor azért nagyon örültem a győzelemnek, hiszen korábban még csak be se tettem ide a lábam, most pedig elsőre enyém lett a legerősebbnek kijáró cím. Ujra felmerültek bennem az istenné válással kapcsolatos korábbi gondolataim, de aztán abban maradtam, hogy sokkal több okom lesz egy olimpiai győzelem után elmélkedni ezen. Mivel hamarosan úgylis kezdődik a következő ilyen rendezvény, gondoltam el is megyek jelentkezni, az arénában kapott díjat sűrűn mutogatva, és így is tettem. Pár nappal korábban megbeszéltük Ka-Boommal és Toxival, hogy a csapatarénához hasonlóan, az olimpián is együtt indulunk a győzelemért. Mivel ekkor Ka-Boom barátom már nevezett, vele közölték először, hogy nem indulhatunk így együtt, mert túl erősek vagyunk. Túl erősek?! De hát micsoda kifogás ez? Hiszen éppen azért akartunk nevezni! És a csapatarénához nem vagyunk túl erősek? Miközben nem is tudjuk legyőzni Fortianék csapatát, aztán mégis minket tiltanak el az olimpiától. Toxi erre bejelentette, hogy akkor ő egy másik csapattal indul, mi meg csináljunk, amit akarunk. Persze, megértem őt. De mindez semmi, mivel amikor én akartam benevezni magamat, velem meg egyszerűen azt közölték, hogy egyáltalán nem indulhatok. Azt hittem rosszul hallok. Megkérdeztem, hogy mégis miért, erre azt mondták, hogy azért, mert egyszer ezen a szinten már dobogós voltam. Igen, ebben igazuk volt, hiszen van egy psi kategóriás második helyem, de nem értem, ez miért zárja ki a pankrációban vagy a normál küzdelmekben az indulás jogát. Sajnos ezt a mai napig nem tudom, úgyhogy maradt az, hogy maximum Ka-Boomnak szurkolhatok. Persze így lehet, hogy egyáltalán el sem megyek erre a neves eseményre. Minek? Hogy mindenki rajtam röhögjön? De tudom ám, hogy itt nem a bürokrácia szoritásáról volt szó, hanem egyszerűen így tudták csak megkeseríteni az életemet még a szoktnál is jobban. Leantuil nem felejt, meg lesz még ennek a bójtje.



A bánatomat a Legendák Völgyében való mászkálással próbáltam meg ellensúlyozni, és itt végre sikerélmények is értek. Emlékszel, hányszor panaszkodtam, hogy a Fekete Citadellát még csak megközelíteni sem tudtam, mert mindig felülkerekedett rajtam valami brutális torzszülő? Hát ennek most vége. Azóta kétszer is sikerült a közelebe lopóznom, mert minden utamba akadó torzat lenyomtam, de a látvány nem volt túl megnyugtató. A citadella tornyait ránézésre is legyőzhetetlen szörnyek őrzik, és akkor csak elképzelésem lehet a központi épület lakójáról. Némelyik toronyőrről hallottam korábban, a lakótársaimmal való beszélgetéseim során, de ezeket nem tar-

tom megbízható információnak, hiszen sokuk éppen úgy csak hallott ró-
lunk, de valójában sosem látták őket.
Ha még egy-két alkalommal sikerül
elverekednem magam odáig (szó sze-
rint), talán veszem majd a bátorságot
ahhoz is, hogy megpróbáljam legyőz-
ni valamelyik toronyórt, de addig még
sokat kell fejlődőnöm (szerintem). Jobb
félteni, mint megijedni, ahogy az ősi
mondás is tartja. Na persze az én ese-
temben itt maximum ésszerűségről és
megfontoltságról lehet szó, nem pedig
gyávaaságról. Nincs is semmi okom
gyávának lenni, mint ahogy az a fen-
tiekből is világosan látszik. Nem is



beszélve arról, hogy a remetétől sikerült megszereznem a Harcosok Könyvének egy kópiáját, amit azóta is nagy haszonnal forgatok. Ez persze újabb tíz felszíni tárgyamba került, és a siker ízét csak az keseríti meg kissé (nem is annyira kissé...), hogy az olimpia miatt igen komoly áldozatot hoztam, azaz olyan tárgyat is odaadtam a remetének, csak hogy minél előbb meglegyen a könyv, amiket azóta is nagyon hiányolok. Hej, ha tudtam volna, hogy nem is indulhatok! Ezek után mindenesetre egy jó darabig nem lesz szükségem arra, hogy lélekenergiát áldozzak a végtagjaim fejlesztésére. Már a múltkor is meséltem, hogyan bánok el néha a szárazföldi cápákkal. Ezek a rettegett szörnyek most maguk is érezhetik, milyen az, amikor galetkijükre akadnak...hehe. Ők azért is a kedvenceim, mert élvezem, hogy a levitációjuk csak a halálukkor szűnik meg, így egy-egy ütéssel a legkülönfélébb dolgoknak reptethetem neki őket. A múltkor például azzal szórakoztam (amikor ketten jöttek ellenem), hogy fel tudom-e őket nyársalni a plafonról lógó cseppkövekre. Hmmm. Lehet, hogy kissé szadista lettem? Meglehet, de mostanában egyébként nagyon unalmas volna az életem.

A múltkor azért még fel tudtam dobni a mindennapjaimat a remete legújabb feladatának elvállalásával. Jött velem Ka-Boom és Zander is, meg három tévelygő (hitetlen, ahogy a mi válásunk nevezi őket), Szikla Sziszi, Gaba és Landrina a Hercegnő. Próbáltuk ismételtelen felhívni a remete figyelmét, hogy a múltkori idézésbe is hiba csúszott, de megnyugtattott minket, hogy semmi baj nem történhet, hiszen ezek még csak az előkészületek. Szerencsére csak apróságokat kellett kivitelezniünk, például kivájni a tíz körmünkkel (karmunkkal, csápunkkal...) egy baromi nagy barlangot, hogy az őrsárányoknak is legyen elég helye. Nem volt könnyű dolog, mondhatni igazi férfimunka volt, bár Landrina is szépen kitett magáért. Ilyen a galetki hölgyek élete. Elég sokáig tartott a dolog, ezért elkezdtünk dalolni, aki meg nagyon kifáradt, az addig előkapta a hangszerét is, hogy pihenés közben a többieket szórakoztassa. Igazából nem nagyon tudtam megállni, hogy ne foglaljam dalba a galetki arénában aratott győzelmemet. Egy bajnoknak ennyi csak kijár, nem? Van egy törpe a Hegyben (vagy azóta csak volt), Verrex a sárkányölő, aki

megeszelte, mire készülünk, és a remete szerint ez komoly gondot jelenthetett volna a későbbiekben, ha csak meg nem akadályozzuk a vénséget a sárkány legyilkolásában. Ahogy Fairlight mondta még piti kis mágus korában: a bajt jobb megelőzni, mint megküzdeni vele, ezért mi ezt egy kicsit átköltöttük, és inkább úgy előztük meg a bajt, hogy meg is küzdöttünk vele. A vén törpe elég jó harci tudásra tett szert az eltelt idő alatt, de mi hatan egy kisebb hadsereggel értünk fel, így semmi esélye sem volt ellenünk. Lerohantuk, aztán mire felfogta volna, mi történik,



már halott is volt. A kártyát persze a remete gyorsan elkobozta tőlünk, pedig igen jó kis szárm volt. Ráadásul pont nekem jutott volna. Mindegy, a rengeteg tapasztalat miatt így is megérte a dolog, hát még ha sikerül az egész történet végére járni, és élvezhetem majd egy igazi órsárkány gondoskodó figyelmét. De az még odébb van, mivel egyik társunk azóta már fel is költözött, a remete meg olyan listát állított össze az idézéshez szükséges komponensekből, aminek az összegyűjtéséhez egy fél élet is kevés volna. Bár mennyiségre is sok, a legkomolyabb problémát mégis az a két manókirály korona jelenti, ami nemhogy ritka, de a viselőjétől elvenni is komoly kihívás. Nekem például erre megint csak nem sok esélyem van (azaz a dolgok jelenlegi állása szerint semmi). Persze ha valaki mégis szerezne ilyen, szívesen csatlakozom majd hozzá, feltéve, hogy a remete neki is felajánlja majd a részvételt. Addig pedig sűrűn látogatom az Ősök Csarnokát, hiszen már nagyon szeretnék továbbköltözni. Ez a szint úgyis egyre néptelenebb, főleg az ilyen olimpia körüli időkben, amikor mindenki továbbköltözik, újak meg alig-alig jönnek. Ha meg jönnek is, nem sokat kezdhettek velük, mivel rugalmasság ide, rugalmasság oda, nem férek be a barlangjukba, hogy egy jót verekedjek velük. Beszélgetni úgysem fogok, azt ne is várja senki.

Ja, és persze a klánküldetésekkel is elszórakozom még egy darabig, bár úgy hallottam, hogy mostanában megvan a lehetőség, hogy egy kis kerülőúttal el lehessen intézni ezt-azt. Hmm... lehet, hogy azt a három csapataréna győzelmet mégsem szeretném elérni?

Na, majd legközelebb elmesélem, hogy döntöttem.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

HOGYAN ÍRJUNK UL-T?

Mielőtt eme cikkbe belekezdtem, beszéltem nem egy emberrel, mert az UL írási módszerek nagyon-nagyon különbözőek lehetnek, és azok is, a tapasztalataim alapján. Én a saját kis módszeremet írom le, melyen lehet majd több helyen is mosolyogni, de nekem eddig bejött.

Ugye egy jó kis forduló előfeltétele, hogy legalábbis jól megtervezett UL-t adjunk fel, utána már csak a randomvölgy istennőjének kell a kegyeiben lennünk, és máris lehet dicsekedni a fordulóval. IRC-n, illetve más különböző helyeken szoktam olvasni, ki mennyi időt szán az UL megírására. Van akinek 5-6 UL-re elég fél óra, van akinek egy UL is több mint egy óra. Most elég furcsán fog hangzani, szerintem egy jó UL megírása pár nap, normál esetben egy hét. Javaslom mindenkinek, hogy a karakterével legyenek hosszú-, közép-, és rövidtávú tervei, és ezeket vesse is le vagy papírra (igen papírra, erre még visszatérünk), vagy egy file legyen erről. A középtávú tervek az adott szintre vonatkozó tervek, milyen tempóban is akarok haladni a szinten, mit terveztem a szint első harmadára stb., a hosszú távú tervek ugye a sikamlóság, nekem pl. nem egy éve van tervben a szolgák lekínzása. Jelenleg is tervben van. Ez a terv arra jó, hogy meglegyen a váza a következő 10 UL-nek. Ne legyünk teljesen tanácstalanok, és ha ragaszkodunk ehhez az ütemtervhez, egy kicsit odafigyelve egyszerre tudjuk befejezni a szinten a csarnokot, az épületet küldiket, és válhatunk teljesen készsé a költözésre.

A jó UL ott kezdődik, hogy megkapjuk az előző fordulót, és elolvassuk. Megnézzük mi sikerült a korábbi tervekből, esetleg mi nem, lehet dicsekedni, bosszankodni. Ha valami nem stimmel az első megoldás a JV-nek való írás HE-

LYETT, hogy megint átolvassuk figyelmesen a fordulónkat (fizetett hirdetésünket hallották). Ha valami fontosat veszünk észre, jegyezzük fel már olvasáskor, mert az emlékezet egy csalóka dolog! Szerintem erre a legmegfelelőbb eszköz még most is a toll és a papír. Itt vannak az egér mellett, és ha látom a fordulóban, hogy pl. megátkoztak, akkor felírom, hogy el kell menni átkot leszedni. Így biztos nem felejttem el, ha valaki leül a fordulójához megírni a következő UL-t, nem biztos, hogy ez eszében lesz még, vagy nem kerüli el véletlenül is egy ilyen „apróság” a figyelmet. FIGYELMESEN olvassuk el a fordulónkat, ne csak átfussuk! (Mondom ezt én, akitől pár hét után megkérdezték, hogy a csonkolt végtagot miért nem növeszttem vissza, mire a válasz: nem is tudtam a csonkolásról...) Érdemes kijegyzetelni a fordulóból a fontosnak tartott dolgokat: nekem fel van írva hol tartok az arénában, milyen véletlen küldijeim vannak stb., ami igaz egy kicsit időigényes (elmegy vele olvasás közben akár egy teljes perc is), de UL írásakor viszont visszajön sokszorosan ez az idő, arról nem is beszélve, hogy hasznos is ezeket az információkat tudni. És itt jön az a lépés, ami sokak számára lehet szokatlan lesz. Nem kezdem megírni az UL-t, hanem (lehet fanatizmus) amikor van kis időm, egy kicsit minden nap agyalok az UL-en, mit lehetne csinálni. Mindenkinek vannak üresjáratái, amikor valamin elmélkedik. Ilyenkor lehet jól agyalni, ha eszembe jut valami leírom, ahelyett, hogy elfelejteném. Sok olyan eset volt már, hogy megkaptam másoktól, erre hogy jöttem rá... így. Én ahelyett, hogy a lottó főnyereményt költöm el gondolatban immáron tizedik alkalommal, ilyeneken agyalok, hogy mennyiszor lehet elmeni a következő fordulóban vadászni, hogy maradjon még elég TVP-m, vagy mikor is kérhetem ki a remetétől a következő Legendák Völgye feladványt. Tudom, szörnyű vagyok, de van pár elfoglalt ember, aki képes az-

zal védekezni egy elszúrt UL után, hogy csak pár percem volt rá, az egyszerűen hülyeség! Ha előtte már agyaltunk az UL-en, és a korábban említett fecnik megvannak mit kell mindenképp megtenni, illetve ott vannak a tervek is már, akkor nem sok idő egy UL megalkotása. Legalább is 10 percnél már mindenképp rövidebb idő alatt tökéletesen megvan. Ha pedig nincs rá időnk, inkább ne lépünk, csak ha valakinek az élete függ tőle!

Manapság már mindenre ír valaki kis programokat, programmal számolnak ki sokan szinte mindent, vannak jó kis UL készítő programok is. Nem akarom egyik mellett sem letenni a voksomat, mivel én mind a mai napig papíron írom meg az UL-em. Most jól ki lehet engem röhögni, de szerintem messze biztonságosabb, összevissza lehet benne nyilazgatni, lehúzni, vagy ha mégsem teljesen rossz az, amit lehúztam, akkor újragondolva visszaírni, és még sorolhatnám miben verhetetlen a papír (lehet belőle pl. repülőt is hajtogatni). Pedig a legfontosabbat még nem is említettem: tegye fel a kezét az, aki nem szembesült azzal az esettel, hogy elkezdte írni az UL-t, és már az elején rájött, ide nagyon-nagyon kevés lesz a 20 parancs. Ugye papíron az ember könnyen összeállít egy akár 50 parancsos UL-t is, míg olyan progival eddig nem hozott össze a sors, ami erre képes lett volna. Ha kész ez a gigaUL, akkor mivel a játékvezetés mereven elzárkózik az 50 parancsos UL-ek betáplálása elől, marad az, hogy le kell szűkíteni. Mi az, amit össze lehet vonni, mi az ami nem gond, ha a következő UL-be kerül bele. Ebben megint segítenek a terveink. A legfontosabbakat hagyjuk benn, a többit húzhatjuk is kifele. Ha már közelítünk a bűvös 20(40) parancs felé, el kell döntenünk

akarunk-e lépni Beállítás UL-t (továbbiakban BUL), vagy nem. Amondó vagyok, nem kell minden normál UL előtt illet lépni, de ha mindenképp szükséges, akkor ne sajnáljuk rá a pénzt. Szintenként kettő szerintem elkerülhetetlen. Ha csak sima UL-t lépünk, akkor ha megvan a 20 parancs elégedetten megveregethetjük a vállunkat, majd kezdjük el számolni a TVP költséget. Számoljunk rá mindig pluszban valamennyit, esetleges gyógyítások illetve hasonló TVP elszívó hatások miatt. A legfontosabb dolgokat MINDENKÉPP írjuk első parancsoknak, ne járjunk úgy, hogy lefőzzük az italokat, megisszuk, mindenfélét tápolunk, és a küldire, ami miatt italoztunk kettővel kevesebb TVP marad, így nem mehetünk neki. Láttam már ilyen, és az illető mindenkit szidott, csak magát nem, pedig itt egyértelmű ki volt a hibás (a program, ugye). Mindenki tudja a karakterének mik a prioritásai, mi számít neki a legfontosabbnak, ettől ne térjen el soha! Mi, felfedezők, előre tesszük az épületes küldiket, csarnokot, és minden egyebet ezek mögé. Van aki számára először az a fontos, megcsináljon 10 véletlen kalandot, begyűjtsön újabb 10-et, majd ezután indul el kalandozni. Mindkettő jó megoldás, csak ne térjünk el tőle, mert akkor megint csak a bosszankodás jön, hogy megint erre meg erre nem volt elég a TVP. Mindenkinek arra van TVP-je, amire akar. Nekem sok mindenre nincs, de nem is igazán erőltetem.

Ha a sorrend is megvan már a parancsok esetén, TVP-ben is úgy néz ki beférünk, és még mindig 25 parancs, akkor nincs más -> BUL. Simán fel lehet azt is tölteni 20 parancsosra, csak figyeljünk oda milyen parancsok is használhatók benne, mik nem. Sokan az üres makróinkat töltjük itt fel, pl. a 3-as makróba belepakolok 6db mozgás parancsot, a normál UL-ben pedig csak ki kell adni a mak 3 parancsot, és máris nyertem a normál UL-ben 5 sort. A krónikus parancshely hiányban szenvedőknek erősen javasolt eljárás. Amikor kontakt ösökkkel varázslattal kell felderíteni a csarnokot, akkor hathatós segítség lehet ez, hogy nem megy el az UL-en erre 12 parancs, hanem csak két makró meghívása. BUL-ban lehet ám öltözködni is! Sokáig majdnem csak azért léptem BUL-t, hogy a normál UL-t léptem, jött a BUL, annak a végén felöltöztem teljesen mágiára, megkaptam ezzel a maxVP-t, a forduló elején így maxra töltődve első parancs(ok)ból visszaöltözve spóroltam az idézés költségein. Ideális BUL parancs még szerintem a szolgák kínzása is, bár most néhány állat(szolga)védő



szövetség petíciót nyújt majd be ellenem. A BUL-lal kapcsolatban is van viszont pár apróság amit nem szabad elfelejteni! Ilyen pl. a boltba menetel. Csak akkor mehetünk BUL-ban boltba, ha van rá 5 TVP, különben feleslegesen adtunk fel BUL-t, persze ha valaki direkt normál fordulóban akar eladni, mert pl. előtte megissza a kalmárok italát, akkor megint marad a makrózás, viszont akkor meg oda kell figyelni, hogy NE legyen 5 TVP-nk, mert akkor meg mindent eladunk BUL-ban, és így jártunk. Ideális, és praktikus a káosz-tárgyak BUL-ban való azonosítása is, mert ha valami megdetszik, már a normál UL első parancsában fel is lehet venni. Sok parancs nem hajtódik végére a BUL-ban, de makrózni MIN-DENT be lehet! Jó módosítás volt a program-ban, hogy öltözni lehet akkor is, ha nincs TVP, de azt is csak -50 TVP-ig! Ha nem maradt TVP-nk, és táborozás alatt lefutott egy LCS, esetleg egy TK, akkor nem tudunk majd öltözni BUL-ban sem! Ej, mennyien jártak már így (én is)! A BUL-nak megvan az az előnye, hogy látod az elején a két forduló között történeteket. Ez, ha valaki nem akarja mindenképp feladni egyszerre a BUL-t és normál UL-t, igen hasznos lehet, mert itt már lát-hatjuk, ha kaptunk valakitől átkozott tárgyat, ille-tve az előbb említett TK illetve LCS is már elolvash-ató a hozzánk táborozás alatt beportyázókkal egyetemben.

Mindenkinek vannak olyan parancsai amelyek minden fordulójában kiad, ezek 90%-a a forduló elején van. Ezekre nyugodtan írjon mindenki kezdő makrót, ezzel is drága parancshelyeket lehet spórolni az UL-en. Mivel nem hat parancs van amit végrehajtunk, láncoljuk össze nyugodtan a makrókat, csak amikor definiáljuk őket, tegyük meg magunknak azt a szívességet, hogy visszafelé módosítjuk őket, elkerülve a saját magunknak való bosszúság okozást. Ha sikerült tehát összefűzni a kezdő makrókat, és az első makró lefut, ami meghívja a másodikat ami lefutása közben meghívja a harmadikat, ami... itt állj! Van egy vészfék a programban: 20 parancs végrehajtása után a program megáll a végrehaj-tásban, és a többi hátralévő parancsról tudomást sem vesz, megy tovább az UL parancsain. (Köszönhetjük ezt egy mókás kedvű játékosnak, aki mókás összefűzések és ismétlések segítségével generált egy izgalmasnak nem nevezhető, ámde annál hosszabb fordulót, amit a gép nem 5 percig konvertált... az arcára lettem volna kíváncsi, ha Miklósék kinyomatják a fordulót, és a két kamionnal leparkolnak a háza előtt egy átvé-

teli elismervénnyel, hogy megjött a forduló! Igen, emiatt a húzás miatt van benn ez a korlát.)

Elmondhatjuk magunkról, hogy kész az esetleges BUL, a normál UL is. Szuper! Nincs más hátra, mint a legfontosabb, az ellenőrzés. Tegye meg mindenki magának azt a szívességet, hogy végignézi az UL-t az első parancstól az utolsóig, ha makrót hív, akkor azt, hogy jó makrót hív-e meg. Ide, az ellenőrzési fázisba tartozik olyan apróságok leellenőrzése is, mint az elgépelt parancsok javítása, a paraméterek leellenőrzése, hogy sehol se legyen nagyobb szám mint 32000, mert azt ugye a program nem tudja lekezelni. Ha valaki egy kicsit is intelligens UL készítő programot használ, az segít a paraméterek ellenőrzésében, de pl. olyan finomságokat, mint a LEE parancs ellenőrzése, hogy mikor is veszi majd vissza a tárgyakat a program UL készítő nem tudja ellenőrizni, de mi igen: a mak 3 parancs, ha 6 parancs van benne nem 1, nem is 6, egész pontosan 7 parancsnak számít, de az ism 3 VD is 4 parancs, nem pedig kettő, ahogy elsőre tippelné az ember. Ha már LEE, ne használjunk egymás után az UL-ben LEE parancsokat, mert csak az utolsó tárolódik le, azaz csak az utolsóban levett tárgyakat vesszük majd vissza! Ha valaki a TVP számolgatás közben elér már addig, hogy elfogy a TVP, még nyugodtan folytassuk az UL-t, hátha szerencsénk van, és kapunk TVP-t a csarnokban!

Legutoljára pedig néhány figyelmeztetés a normál, és beállítás UL-ek táplálódásával kapcsolatban:

A BUL fordulószáma 999 is lehet, ami ugye elég kényelmes lépés, de biztosabb, ha mindenki inkább azt írja be, mi után akar lépni, és mögé ír egy „b” betűt, azaz ha már leléptem a 666. fordulómat, akkor utána a 666b fordulósámú BUL jön.

ELVILEG ha egyszerre küldünk be beállítás és normál UL-t, akkor a BUL táplálódik hamarabb. Mint minden elmélet, ez se nyugszik biztos alapokon: még az se biztos, ha egy e-mailben küldjük a két UL-t, és a BUL van elől. Ekkor is lehet, hogy a BUL táplálódik később. Úszott már el ezen olimpia is. Van naponta 3 letöltés, küldjük el külön-külön őket, ha nem akarunk semmit sem a véletlenre bízni!

Rostás Zoltán

151 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. július

Olimpiai pillanatkép azaz hogyan győzte le Vöröshasú Eliot, a legfelső kategória győztese Antarest, a második helyezettet

Hagyod kiszabadulni az agyadban lapuló pszi képességet. Órjögő vadállattá válsz. (+30 támadás, +15 sebzés, -150 védekezés a csata időtartamára.)

Nem árt az elővigyázatosság! Egy fizikai pajzs II varázslattal készülsz a csatára. Az ősi mágia oltalmazón körbeöleli testedet. Gyógyulsz (+4 életpont). Ellenfeled rezisztencia varázslattal készül a csatára. Megfontoltan felmérte a helyzetet, majd elmormolsz egy ongóliant tombolás varázslatot. *Óregedtél 2 évet.* Morgan szilánkja gyógyít (+4 életpont). A másik mormol valamit: egy fűrgülés varázslat! **Óregedett 1 évet.**

Néhány elegáns kézmozdulat után már süvít is ellenfeled felé egy ősi hurrikán. *A rezisztenciának köszönhetően a varázslat kudarcot vallott!* A szilánk működik (+4 életpont). Ellenfeled néhány elegáns kézmozdulata után már süvít is feléd egy ősjég. **145 életpontot vesztettél.** Egy hangcsapás varázslattal köszöntöd a másikat. *767 életpontot sebezted.* A rázúduló ricsaj jól összehavarta az ellenfél elméjét. A szilánk működik (+4 életpont). Ellenfeled támadó varázslatot alkalmaz: mágiatörés varázslatot lő rád. A támadása szerencsére hatástalan volt. *Az immunitáskristály védelmez.*

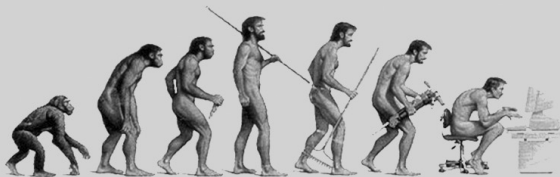
Mielőtt ellenfeled a közeledbe érhetne, megcélzod a moa stukival. Elrepül 10 ezüsttöltény. Többször meglövöd Antares jobb oldalát. **(10 támadással 1100 életpontot sebezve.)** Teli erőből kábító nyilacskát dob Rád az ellenfeled. Feléd repül 6 kábító nyilacska. A lövedékek perforálják a jobb válladat. *(6 támadástól 370 életpontot vesztesz.)* Mérgezett volt! Átmeneti kábultság lesz úrrá rajtad. *(-24 támadás, -24 védekezés.)*

Elszántan a másikra rontasz. Durghal porölyvével többször eltalálsz Antares testét. **(6 támadással 761 életpontot sebezve.)** Vámpirizálsz (+76 életerő). **Ellenfeled 7 pontot sebződik a fényaurától.** Mőszeháth pajzsral Antares végigvagdossa a testedet. *(10 támadástól 822 életpontot vesztesz.)* Ellenfeled regenerálódik! Ellenfeled koncentrált, majd megindít egy féhérl.roncsolása pszi támadást. *A varázslat kudarcot vallott.* Ellenfelednek segítsége akadt, egy szellempárduc harcol az oldalán! *(36 ép-t sebezett rajtad.)* *Ellenfeled fényaurája 13 sebzést okoz.*

Durghal porölyvével halálos csapásokat osztva péppé vered Antares jobb oldalát. **(11 támadással 1429 életpontot sebezve.)** Vámpirizálsz (+143 életerő). **Fényaurád 11 sebzést okoz.** Mőszeháth pajzsral Antares mély sebeket nyitva megvagdossa a bal oldaladat. *(10 támadástól 824 életpontot vesztesz.)* Ellenfeled regenerálódik! Ellenfeled végigsöpör rajtad egy féhérl.roncsolása pszi támadással. *A varázslat kudarcot vallott.* Ellenfeled a kísértetek ura, oldalán egy szellempárduc küzd! *(56 ép-t sebezett rajtad.)* *Fényaura sebez téged (-9 ép).*

A másik egy pillanatig még vádlón bámul rád, aztán meginog, és összeesik. Vége! Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. Sajnos egyet sem találsz meg. Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-8 varázspont.] A szilánk működik (+4 életpont). Elmúlt az áldomás III hatása. **{Csatastatisztika; sebzés: 4075, sebződés: 2275, győgyülés: 239, összesen: -2036 EP}**

Haha, szétkented ezt a száználmas puhányt! Csak a multitöltésű D.E.M. mentette meg vézna testét. A közönség téged ünnepel! A mögötted álló színes ruhás pontbíró felemeli a piros színű zászlót: te nyertél!



Az olimpiák fejlődéstörténete

A cikk áttekintést nyújt az olimpiák és lebonyolítási rendszerük változásáról, a kezdetektől (1993. december 5.) napjainkig (2006. június 17.). A több kisebb és nagyobb módosítás, színesítés mellett két fő szakasz különböztethető meg az olimpiák fejlődésének vizsgálata során. Előzőek alapján megkülönböztethető az egyenes kieséses rendszerben zajlott, valamint a svájci rendszerben lebonyolított olimpiák korszaka.

1. EGYENES KIESÉSES RENDSZER

Az **első olimpia** érdekessége, hogy az utolsó lelépelt fordulóban kapott TVP-vel megegyező mennyiségű TVP-ből gazdálkodva kellett gyógyítani a csaták között, valamint a selejtező első körében egy szörnyel kellett megküzdeni, és csak aztán jöttek a kalandozócsaták. Utóbbi végén eldőlt, hogy kik jutottak tovább a döntőbe. A gyógyításnál felhasznált TVP minden esetben annyi volt, amennyi a maximális életpontra történő gyógyuláshoz kellett; és addig folytatódtak ameddig az összes rendelkezésre álló TVP-jét fel nem használta a karakter. A gyógyítás hatékonyságát természetesen megnövelték, tekintettel az alacsony szakértelemmel rendelkezőre.

A selejtezőben egy csata során 0, 1 vagy 2 pont lehetett szerezni, eredménytől (vereség, döntetlen, győzelem) függően. Egy csata négy harci körig tartott. A döntőbe a legalább 6 pontot elért versenyzők jutottak. Létszámbélihiány esetén az utánuk legtöbb pontot, legjobb eredményt elért kalandozók is bekerültek. A döntőkben – a korai olimpiákra jellemzően – egyenes kieséses rendszerben zajlottak a csaták.

Az első olimpián csupán négy játékos kategória létezett (kezdők, veteránok, harcedzettek, mesterek). Az elhasznált távfegyverek elvesztek, ezért előzőleg készletet kellett felhalmozni belőlük a nagy eseményre. Az 5. kategóriában NJK-k (Nem Játékos Karakter) mérköztek, az eredmény sorrendben: Tráki (Toborzásigtló) Vlagyimir, Sístergő Pumpa, Krákogó Sütőtök volt.

A jelentkezés az első megmértetésre csak egyszer volt lehetséges (egy sikeres jelentkezés).

A **második olimpiától** bevezetett szabály szerint, a gyógyítást a szervezők végezték, amely minden csata után megtörtént (maximális életpontra). A TVP-ből gyógyítás rendszerét tehát megszüntette a játékvezetés. (Az olimpiai gyógyítás enciklopédiája ennek ellenére megjelent az olimpiai forduló végén.) A varázslás korabeli szabályozása alapján a viadalt a nevezés pillanatában meglévő varázs- és pszi pontból kellett lefolytatni.

A második olimpia öt csoportban zajlott, az egyes csoportokba történő karakterbesorolás (maximális) paramétereit előre publikálták. A selejtezőben megszűnt a szörnyel való harc. *(Előfordult, hogy a szörnyharc során valakinek leköpte a páncélját egy xirnox, így páncél nélkül harcolt végig. A hasonló esetek miatt a szörnycsata szerencsejátkékká tette az olimpiát, ezért szűnt meg. A szerk.)* A pontozás az első olimpián lezajlottak szerint működött. A döntő egyenes kieséses rendszerben zajlott.

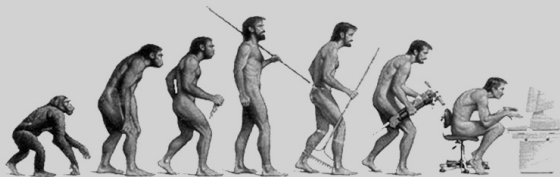
A második olimpia kategóriáinak paraméterei:

Első kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 6, jobbkezes fegyver max. sebzése: 14, balkezes fegyver használata nem megengedett. Távfegyver max. sebzése: 6, max. védettség: 7, nem használható FTV és TV parancsok, valamint: 1,6,13,24,28,53,59,72,76 sorszámú varázslatok. Harcművészek nem használhattak sem mászó-, sem tankány karmot.

Második kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 11, jobbkezes fegyver max. sebzése: 21, balkezes fegyver: kőkalapács, kőkés, csontkés, csontszablya. Távfegyver max. sebzése: 14, max. védettség: 15, nem használható FTV parancsok és TV lista. Harcművészek nem használhattak tankány karmot.

Harmadik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 15, jobbkezes fegyver max. sebzése: 28, balkezes fegyver: kőkalapács, kőkés, csontkés, csontszablya. Távfegyver max. sebzése: 20, max. védettség: 20, bármely varázslat használható.

Negyedik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 19, jobbkezes fegyver max. sebzése: 35, balkezes fegyver: bármi. Távfegyver max. sebzése: 30, max. védettség: 28, bármely varázslat használható.



Ötödik kategória: egyetlen megkötés, hogy halandónak kell lenned.

A második olimpiára jelentkezés során a H 1 <tárgy> parancs harmadik paramétereként meg lehetett adni egy kategória számot is, hogy melyikben kíván elindulni a karakter. Ilyenkor, ha az adott kategória paramétereit túllépte a karakter, nem fogadták el a nevezését, újra kellett nevezni. A módszerrel elkerülhetővé vált, hogy pl. eggyel magasabb védettség miatt valaki felsőbb kategóriában induljon, mint szeretne.

Az ötödik kategória első helyén **Sistergő Pumpa** végzett, a további helyezéseket kalandozók nyerték. A második olimpia további érdekességét az újtásként bekerült játékos versenyek (mászás, lopás) jelentették.

A **harmadik olimpia** lebonyolításának rendszere megegyezett a másodikéval. A szabályokban bekövetkezett változás kimondta, hogy az előző bajnoksághoz képest egy eltérés van, minden kalandozó teljes varázsergiával (max. varázspont) fog indulni.

A **negyedik olimpia** lebonyolítási rendje és kategória paraméterei megegyeztek a második olimpiánál leírtakkal. A változást az előző olimpiákhoz képest az erő korlátozása nyújtotta, így maximalizálták kategóriánként az erőből származó előnyt, valamint a tudatturbó használatát is megtiltották.

1. kategória: max. erő: 20
2. kategória: max. erő: 24
3. kategória: max. erő: 28
4. kategória: max. erő: 34
5. kategória: max. erő: nincsen korlát.

A játékos versenyek kibővültek a futóversennyel és megpróbálták bevezetni az úszóversenyt is, azonban összesen egy résztvevője lett volna (Jerikó), így a szám lebonyolítása elmaradt. További módosítást jelentett, hogy ha elfogyott a csaták során adott távfegyver készlete a karakternek, automatikusan elővette a legnagyobb sebzésűt azok közül, amelyek sebzése még nem haladta meg a kategóriára meghatározott maximumot.

Az **ötödik olimpia** új elemét a hatra bővülő kategóriák száma jelentette. A kategóriák számának változása a korábbi évekhez képest a felső kategóriák paramétereinek megváltozását is jelentette.

A változások:

Negyedik kategória: max. erő: 32

Ötödik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 23, max. védettség: 38, max. erő: 36. Más megkötés nem volt.

Hatodik kategória: egyetlen megkötés, hogy halandónak kell lenned.

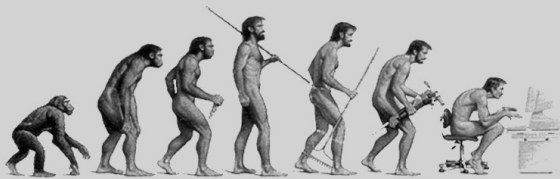
Ettől az olimpiától datálódik a harci pluszt adó KT képességek letiltása, a királylány megmentése játékos verseny bevezetése, a vámpirizáció korlátozásának (fele hatékonyság) kezdete és a max. pszi pontra történő feltöltés is. Az úszóversenyen megismétlődött a negyedik olimpián történt esemény: Jerikón kívül nem állt készen senki a versenyre.

Egy sok embert megzavaró apró malőr – legalábbis ami a későbbi visszakövethetőség egyszerű voltát illeti – köthető még ehhez az olimpiához: a forduló láblécében a IV. olimpia jelölés maradt bent az V. helyett.

Az 1996 decemberében lezajlott **hatodik olimpia** az ötödik olimpia lebonyolítási rendszerével teljesen megegyezően zajlott. Az egyetlen változást az úszás játékos verseny megszüntetése jelentette. Az ötödik olimpián elkövetett adminisztrációs bakit folytatódott, hozzáadtak ugyan az előző olimpia láblécében szereplő értékhez egyet, de ezzel még mindig elcsúszva, az „V.” állt ott a „VI.” helyett.

A **hetedik olimpia** lebonyolítása a már megszokott selejtezős (0, 1, 2 pont), plusz egyenes kieséses döntős rendszerben futott le. A kategóriák paraméterei az ötödik és hatodik olimpiával megegyezően alakultak:

Első kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 6, jobbkezes fegyver max. sebzése: 14, balkezes fegyver használata nem megengedett. Távfegyver max, sebzése: 6, max. védettség: 7, nem használható FTV és TV parancsok, valamint: 1,6,13,24,28,53,59,72,76 sorszámú varázslatok. Harcművészek nem használhattak sem mászó-, sem tankánykarmot. Max. erő: 20.



Második kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 11, jobbkezes fegyver max. sebzése: 21, balkezes fegyver: kókalapács, kőkés, csontkés, csontszablya. Táv-fegyver max. sebzése: 14, max. védettség: 15, nem használható FTV parancsok és TV lista. Harcművészek nem használhattak tankány karmot. Max. erő: 24.

Harmadik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 15, jobbkezes fegyver max. sebzése: 28, balkezes fegyver: kókalapács, kőkés, csontkés, csontszablya. Táv-fegyver max. sebzése: 20, max. védettség: 20, bármely varázslat használható. Max. erő: 28.

Negyedik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 19, jobbkezes fegyver max. sebzése: 35, balkezes fegyver: bármi. Táv-fegyver max. sebzése: 30, max. védettség: 28, bármely varázslat használható. Max. erő: 32.

Ötödik kategória: legnagyobb fegyverszakértelem: 23, max. védettség: 38, max. erő: 36. Más megkötés nem volt.

Hatodik kategória: egyetlen megkötés, hogy halandónak kell lenned.

A hetedik olimpia újdonságát az jelentette, hogy ettől az alkalomtól kezdődően lehetőség nyílt arra, hogy csak játékos vetélkedőkön szerepeljen a karakter. A lapok alján szereplő sorszám pedig immár a valóságot tükrözte.

2. SVÁJCI RENDSZER

1997 decemberében megkezdődött az olimpiák fejlődéstörténetének második szakasza. Bevezetésre került a svájci rendszer, melynek keretében eltörölték a meghatározott paraméterű kategóriákat és a selejtező, valamint döntő körökre történő felosztást.

A svájci rendszerben a karaktereket speciális – válogatott erősségű ellenfelek elleni – tesztnak vetik alá, ezzel állapítva meg, mely kategóriára érdemesek. A legyőzendő „kategóriaőrök” erőssége előre nem ismert, olimpiáról olimpiára változhat, változik. A karaktereket ugyanúgy, mint az egyenes kieséses rendszer vége felé, minden csata után automatikusan maximális életpontra gyógyítják.

A svájci rendszer a versenyzők számától függő körből áll, nincsen kiesés, végig versenyben van a karakter. Az első körben véletlenszerű a párosítás, ezután minden körben olyan ellenfelet kap a karakter, akinek ugyanannyi győzelme van. Következésképpen, ha nyer a karakter,

egyre erősödő ellenfeleket kap, ha veszít, gyengébbeket. A verseny végére egyértelmű sorrend alakul ki. Ha két játékos azonos számú győzelmet aratott, ún. meccspontok döntik el a sorrendet. Győzelem és győzelem között is vannak különbségek, ezt hivatott jelezni a meccspont. Ha pl. az ellenfél meghal, de a saját karakter nem, az több meccspontot ér, mint ha mind a két karakter demezik de saját karakterünk többet sebez. Ha a meccspontok egyeznek, akkor az ellenfelek győzelmeinek összege a döntő. Aki erősebb ellenfeleket kapott, az így előrébb lesz a ranglistán. A versenyen az egyenes kieséses rendszerrel ellentétben nem létezik döntetlen csata, mindenképpen nyertes lesz valaki. A tényleges verseny indulásakor semmilyen tárgy nem hiányzik a karaktertől, amit a besoroláskor esetlegesen elvesztett, de a továbbiakban varázspontot és távfegyvert nem kapott vissza, csak életpontot. Az aktuális ÉP tehát minden csata kezdetén megegyezik a max. ÉP-vel. (Vámpirizációval nem lehet magasabb ÉP-ről indulni.)

Az olimpia alatt a beKF-elt távfegyvert használják a karakterek, az FLH 999 parancs nem kerül figyelembevételre. Amennyiben a beKF-elt lőfegyver elfogyott, a program automatikusan kézbe adta a lehetséges legnagyobb sebzésűt. Ha a közelharc során valamely fegyver megsemmisült (pl. csontpálca), és elfogyott az utolsó is, a továbbiakban ököllet harcolt a karakter, nem vett elő automatikusan új fegyvert.

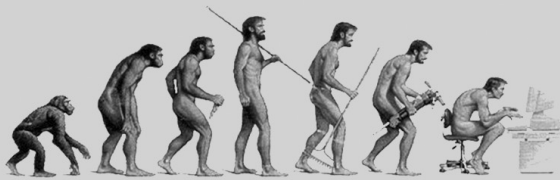
A mai, modern kori olimpiák is az említett svájci rendszer szerint zajlanak.

Hat kategóriával indult útjára a **nyolcadik**, megújított rendszerű **olimpia**, amely a fent sorolt változtatásokon kívül egyéb újdonságot nem tartalmazott.

A következő, **kilences** számmal fémjelzett esemény a nyolcadikhoz hasonló svájci rendszerű keretek között zajlott le. A módosítások az előző eseményhez képest a következők voltak:

- Bevezették, hogy akik az előző olimpián helyezettek voltak valamely kategóriában, legalább egy kategóriával feljebb kellett, hogy induljanak.

- Ettől a rendezvénytől fogva minden egyes párviaadalra úgy indult a karakter, ahogyan benevezett, nem számított, ha előző csatában megsemmisült a páncélja, mágiatörték stb.



- A varázspont és a távfegyver nem fogyott el többet, szükségletlenné vált az olimpiára történő készletek felhalmozása.

- Tiltott távfegyver lett az esszenciakristály.

Az 1998. decemberében megtartott jubileumi, **tizedik olimpia** lebonyolítása teljes egészében megegyezett a kilencedik olimpiáéval.

A **tizenegyedik olimpia** a már előzőleg is bevált módon zajlott, az újdonságot a hetedik, díjak nélküli kategória bevezetése jelentette, valamint a szabálmódosítás: A hatos kategóriában a magas védettségek eltalálásának is lett egy százalékos esélye, és a harcművészek sashorog helyett kos csapását használnak.

A **tizenkettedik olimpia** a legutoljára átalakított kerek között, szabályváltozások nélkül, rendben lezajlott.

A **tizenharmadik olimpia** érdekességét az eztán e-mailben is kérhető olimpiai forduló bevezetése jelentette. A rendezvény a megelőző két olimpia szabályai szerint zajlott, hét kategóriával.

A 2000. év végén lezajlott **tizennegyedik olimpia** a már megszokott svájci rendszerben zajlott, a következő (előre bejelentett) módosításokkal:

- A menekülés varázslat az olimpián nem működött.
- Az előző olimpiából okulva a háló varázslat hatékonyságát a verseny időtartamára csökkentették, a lőfegyver használat helyett a hálóból mindenképp kimászott minden karakter.

A **tizenötödik olimpia** kategória besorolási rendszere és szabályai megegyeztek az előző olimpián használttal.

A **tizenhatodik olimpiától** kezdve, először nyílt lehetőség arra, hogy többször jelentkezhesen egy karakter, ha esetleg a korábbi jelentkezését elrontotta volna. Az újabb jelentkezéshez ugyanazt a parancsot kellett kiadni, és ugyanúgy aranyba került. Az olimpiákon ettől kezdve mindig a legutolsó jelentkezés szerinti állapotot veszik figyelembe. A másik újdonság a nyolcadik kategória létrehozása volt. A karakterek innentől számítva már hét kategóriában harcolhattak a különböző díjakért. A

nyolcadik kategória a korábbi nyerteseknek szánt, díjak nélküli kategória volt.

A **tizenhetedik, tizennyolcadik, tizenkilencedik és huszadik olimpia** szabályában semmit nem változott, pontos mása volt a tizenhatodik olimpiának.

A **huszonegyedik olimpia** szabályrendszere nem változott a közvetlenül előtte levőkhöz képest, az újdonságot a főzés és elmebajnokság nevet viselő játékos versenyek bevezetése jelentette. A további érdekességet az szolgálta, hogy ettől az olimpiától a játékos versenyekben a közös tudatok is megmértetnek.

A sorrendben **huszonkettes** számot viselő **olimpia** újra változást hozott annak szabályrendszerében. A változás az előző olimpiákhoz képest, hogy innentől kezdve – a játékosok többségének döntése alapján – a védettség ugyanúgy számológótt, mint a normál játékban, azaz le volt osztva.

A **huszonharmadik olimpia** minden idők legjobb olimpiája volt. A szabályrendszerében tökéletesen kiforrottak szerint, rendben lezajlott minden. Egészen biztos, hogy ennél az olimpiánál soha nem rendeznek jobbat... ugyanis annak az esélye, hogy még egyszer dobogóra kerülök olimpián: nulla.

Az olimpia újdonságát amúgy az olimpiák történetében először kiosztott Vlagyimir díj jelentette. (Azok kapták, akik az elmúlt félvédben valamelyik szakértelmük terén jelentős, kiemelkedő fejlődést értek el.)

A **huszonnegyedik olimpián** a módosításnak megfelelően – a játékosok többségének döntése alapján – a csatákban nem osztották le a védelmet.

A következő, **huszonötödik olimpia**, 2006. június 17-én kerül megrendezésre. Szabályváltozás ezúttal is lesz: az Istenek Talizmánjának agytaposás képessége nem fog működni.

Remélem, az összefoglaló sokak számára nyújtott érdekességeket. Ezek voltak tehát az olimpiák fejlődéstörténetének legfontosabb állomásai.

Ugrórczy „Jakab” László

Kharizmosz:

Rekviem

3.

Meggyőződésem, hogy minden értelemmel bíró lény vágyik a szóra. Szerintem a beszéd ugyanolyan létszükséglet, mint az étel, s az ital, vagy a levegő, mit belélegzünk. Nélküle az elme elsorvad, a vágyak elhalványulnak, és minden szürkévé és érdektelenné válik körülötünk.

Mielőtt Gróf a társamul nem szegődött, mindez nem is tudatosult bennem. Pont úgy, mint a legtöbb kalandozó, én is a hátsomhoz, vagy a málhátsomhoz beszéltem, ha nyomta valami a lelkem. Tőlük kértem tanácsot, és nekik panaszkodtam. Tudtam ugyan, hogy nem várhatok tőlük sem megértést, sem tanácsot, mégis így tettem, mert szólni kell valakihez...

Aztán Gróf érkezéssel minden megváltozott. Mint mondtam, famulusom nem tudott beszélni, legalábbis úgy nem, ahogyan mi beszélünk, hisz nem volt képes elvont dolgokat megfogalmazni. A beszéd hiánya azonban nem gátolta őt a véleménynyilvánításban, és azt is tökéletesen értette, amit én mondtam neki. Néha elszavaltam ismert bárdok műveit, idéztem kedvenc íróimtól, és megosztottam vele mélyebb gondolataim is. Ahogy telt az idő, Gróf szép lassan famulusból hű szolgává, aztán szövetségeseimmé, végül igaz barátommá vált. Nem tudom, ő hogyan élte meg mindezt, gyanítom, sehogy, mégis szeretném hinni, hogy több voltam számára, mint egy zord és mogorva rab-szolgatartó.

Szétnézek, és a Sötét Világ nyomasztó szürkésége után a Királyság kék egét szívderítően vidámnak látom. A fű zizegése, a fák susogása, a szél borzongató érintése elhitheti velem, hogy otthon vagyok. Már nem sajog úgy a lelkem Erdauinért, mint akkortájt, az átúszást követő első években...

Utolsó találkozásunkkor Kragoru tehát megtanított engem az erősebb hhaar burka, és a varázsenergia elnevezésű rúnákra. Ez utóbbit akkoriban még – botor módon – túl költségesnek találtam, és csak ritkán használtam, lévén a sáfárnyor ára az egekben járt.

Kalandozótársaim beszámolói alapján pontosan tudtam, milyen teendőim vannak még a Yaurrba történő illegális „bevándorlásomig”, mert minden alkalmat megragadtam, hogy bővítssem tudásom e téren. A fogadóban figyeltem minden pletykára, rendszeresen elolvastam a Ghalta News oldalait, és kikértem a nálamnál tapasztaltabb kvazár-trollok tanácsait is. Egy szó, mint száz, lehet mondani, tisztában voltam a rám váró nehézségekkel.

Az első, és legfontosabb állomás egy gnóm legyőzése volt. Úgy tudtam, igen kemény fából faragták a fickót, és sokféle, aljas trükköt ismer. Kicsit aggódtam is emiatt, mivel azonban ketőnk csatája volt a belépőm Yaurrba, nem volt mit tenni, fel kellett keresnem.

A gnóm szolgáló kimért volt és felettébb öntelt. Közölte, hogy vizsgáztatni fog engem, mert csak az arra érdemeseket tanítja meg a mestere úszni. Ez a pökhendiség igencsak felbosszantott, és a dühömből merítve erőt, hamar pontot tettem a történet végére. A gnóm teste a halálos csapás után semmivé foszlott, de mikor ismét belépett küzdőterünk ajtaján, még csak arra sem méltatott, hogy egy elismerő szót szóljon fantasztikus teljesítményemért. Odasétált az asztalhoz, és az előtte heverő papíroson színpadias mozdulattal tett egy pipát a nevem mellé. Talán mondanom sem kell, hogy köszönés nélkül távoztam.

A mesterharcos kissé barátságosabban fogadott, mint korábban, de ellenszenvenem ez mit sem enyhített. Egy medencéhez kísért, és az oktatás kezdetét vette... Nem voltam teljesen tehetségtelen, ezért viszonylag gyorsan elsajátít-

tottam az alapvető légzéstechnikát, és a legegyszerűbb kéz- és lábtempót. Megtanultam úszni!

Nos, nem vagyok túl büszke rá, de sosem szerettem vizet. Talán családi örökség, talán csak én vagyok ilyen különnc, de egyszerűen visolygok tőle. A szagától, az érintésétől, a víz által kiszipolyozott bőr fura tapintásától, a borzongatóan hideg ölelésétől, egyszerűen az úszástól. Az más kérdés, hogy inni is csak akkor iszom vizet, ha már a szomjhalál szélén állok.

Ez volt az a közös vonás, ami kettőnk barátságát Gróffal igazán megalapozta. Mert ha én visolygok a víztől, akkor ő meg egyenesen irtóztott tőle! Ő még a közönséges záporosó elől is a lapulevelek alatt keresett menedéket!

Miután a titkos tudás birtokába kerültem megkezdődött a legutálatosabb időszak életemben: az állandó küzdelem saját undorommal. Tudtam, hogy tanulnom kell és gyakorolnom, ugyanakkor minden porcikám tiltakozott az ellen, hogy a vízbe merüljek. Most mit mondjak? Örülök, hogy túl vagyok rajta.

Alanor immár látótávolságban előttem. Nem soká elérem a zsivalygó, bűdös, és koszos peremkerületet. A főváros számomra csak egy álmomás. Idegennek, oda nem illőnek érzem magam, ahányszor csak átlépek boltíves, robusztus kapuit, s meglátásom szerint az alanoriak ugyanígy, ugyanazzal a kiközösítő, flegma lenézéssel tekintenek rám, ahogyan én rájuk. De jól van ez így. Én a vadont járom, a szörnyektől hemzsegő táj az otthonom, nem ez a kőfalak mögé zárt, zsúfolt ember-boly. Igen, a vadon az otthonom. A kaland, és a harc pedig az életem...

Az úszás gyakorlása természetesen nem tőltötte ki teljesen a mindennapjaimat. A fejembe vettem, hogy az összes környékbéli minoszkópot felderítem, ami csak az utamba akad, és bizony igyekeztem is eme elhatározásnak maradtalanul eleget tenni. Ekkortájt másztam fel az első quwarg bolyba (nem sokon múlt, hogy végképp otthagyjam a fogam), és ekkor kelt szárnyra a hír, hogy idegen népség érkezett északi partokhoz. Magukat ryukuknak nevezik, külsőre kobudera-szerűek, nagyon harciasak, és jól szervezett katonai egységeket alkotnak.

Hittem is meg nem is a pletykát, ami persze később igaznak bizonyult, ám a ryukukról csak később szeretnék szót ejteni.

A napjaim tehát viszonylag egysíkúan teltek. Caplattam egyik bűzös, földalatti járatrendszerből a másikig, s közben, időről-időre egy szál kötőre vetkőztem, ha tavacsckára bukkantam. Csak egyetlen esemény szakította meg ezt a monotonitást: az első olyan Olimpia, amit Gróffal együtt éltem át!

Emlékezetes élmény volt, no nem a szereplésem végett, mert ekkor is ugyanolyan közepeszerű teljesítményt nyújtottam, mint azóta mindig, vagy azelőtt. Gróf tette emlékezetes! Állítom, az alatt az egyetlen hosszúra nyúlt nap alatt éveket öregedtem!

Bizonyára láttad már az alanori Nagystadiont. Irdatlan tömeg befogadására készült, és a félelvente megrendezett Játékok alkalmával mindig teltházzal üzemel. Ez sok ezer üvöltöző, őrvongó polgárt jelent, hatalmas zajt, és kavargó, ijesztő sokaságot. Mikor a deus ex machina iderepített, én pontosan tudtam, mit fogok látni, ám gyengécske idegzetű famulusom, kis híján agyhalált halt ez első percekben! Úgy sikított, mintha nyúznák, aztán mérhetetlen zavarában, és félelmében futásnak eredt. Pillanatok alatt szem elől tévesztettem, és nem indulhattam azonnal a keresésére, mert előbb át kellett esnem a nevezéssel járó procedúrán. Hosszú órákat töltöttem aztán a kutatással, és csak a vakszerencsémnek köszönhettem, hogy még a játékos versenyek megkezdése előtt rábukkantam egy eldugott sarokban. Vigasztalhatatlanul zokogott, és úgy reszketett, mint a lótuuszirup.

Csak most nézek fel merengésemből, mikor a kvazárkovács kopácsolása felriaszt. A keleti nagykapunál rutinszerűen mutattam fel hűség-érmemet, és azonnal ki is esett emlékezetemből a kapuőr-parancsnok minden arcvonása. Mintha álomból ébrednék. Alanor minden pompájával, nyűgével-bajával, és minden utálatos polgárával együtt itt terül hát előttem! Megrántom hernyó kantárát, és délnyugatnak fordulok, istenem temploma felé. Az egyetlen hely felé, ahol – a villámdiszes oltár előtt – nyugalmat, békét, és megértést remélhetek.

folytatjuk...

KINCSESTÁR

Az előző krónikában indult új rovatból meg tudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján. A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a

karaktered öltözködéséből. Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ebben a számban a vállvédőkkel foglalkozunk, melyből azért van (a többi ruhaneműhöz képest) kevesebb fajta, mert nem a játék elejétől létezik ilyen tárgy és slot a játékban. (A második rovatban az NÁ szöveg a nem átadhatóságot jelenti.)

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Vállvédő, melyet más vállvédő mellett is hordhatsz:</u>		
quwarg nyakpánt	45-ös szint	KF: nem foglal slotot, +5 védettség, felezi a szörnyek lefejező képességének esélyét
<u>Hagyományos vállvédők:</u>		
ősi vállvédő	NÁ	KF: +5 védettség, +50 max. EP, +1 minden tulajdonságra
titanit vállvédő	NÁ	KF: +3 védettség, +4 sebzés
sode	40-es szint	KF: +4 védettség, +4 támadás, +1 sebzés
mahagóni vállvédő	NÁ, ember faj	KF: +4 védettség, +40 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
ezüsttölgy vállvédő	NÁ, elf faj	KF: +5 védettség, +35 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
mordaith vállvédő	NÁ, árnymanó faj	KF: +6 védettség, +30 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
moa váll-lap	NÁ, gnóm faj	KF: +4 védettség, +40 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
arany sárkányvállap	NÁ, alakváltó faj	KF: +5 védettség, +35 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
yang vállvédő	NÁ, kobudera faj	KF: +6 védettség, +30 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
mélybibor vállpánt	NÁ, mutáns faj	KF: +4 védettség, +40 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
uglaok vállvédő	NÁ, troll faj	KF: +2 védettség, +50 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
drakolit vállvédő	NÁ, törpe faj	KF: +2 védettség, +45 max. EP, +1 VP regeneráció képesség, immunitás TU/pszi pont szívó képességekre
bélelt váll-lemez	25-ös szint	KF: +6 védettség, +2 ügyesség, +10 max. EP, -1 erő
kyorg vállpánt	30-as szint, elf faj	KF: +3 védettség, +2 szerencse, +2 támadás
féregiz nyakpánt	NÁ, 5-ös szint	KF: +2 védettség, -2 sebződés
Batharak váll-lemeze	25-ös szint	KF: +3 védettség, +1 ügyesség, +10 max. EP
che-vállszalag	30-as szint	KF: +4 támadás, +1 erő
ryuku vállvédő	25-ös szint	KF: +5 védettség, immunitás ryuku átokvarázs varázslatra
Bropxat vállvédője	NÁ	KF: +2 ügyesség, +1 erő, immunitás a kritikus ütésre, +3 sebzés árnytündérek ellen
cebtör váltómés		KF: +2 védettség, +1 támadás, +2 szerencse az ellenfél hidegvarázslatai ellen
monstrum vállvédő	8-as szint, troll faj	KF: +12 max. EP
tünde tegez	elf faj	eggyel több támadás löfegyverrel (nem kell hozzá KF-elni)
hoarián vállkendő		semmi különös