

# ALANORI KRÓNIKA

138. szám  
2007.  
június

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Elkezdődött a nyár. A hőség már most fullasztó, kíváncsi vagyok milyen lesz júliusban és augusztusban. Télen örülhetünk a globális felmelegedésnek, de így nyáron szerintem mindenki a pokolba kívánja az egészséget. Mi azonban a nyári kánikula ellenére is dolgozunk a meglepetéseinken, amik között várható egy új netes játék és egy gyűjtögetős kártyajáték is. Nagy örömünkre szolgál, hogy rengetegen küldték vissza az AK-s kérdőíveket, az ezáltal kapott lelkesedés sokat fog segíteni majd a 40 fokos hőségben. A válaszok értékelését megtaláljátok a 34. oldalon. És ne feledjétek: már csak egy karnyújtásnyira van a Zu'lit kincse bemutató verse nye és megjelenése, valamint az újabb Beholder találkozói! Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal E. E. Knight: A Farkas útja című regényének, a Ligázott Föld sorozat első részének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 6. (138.) szám (2007. június) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszki Zsolt

**Színdinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Tihor Miklós

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

**Lapzárta:** május 11. **A következő szám lapzárta:** június 13.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### SAEDER-KRUPP

Lofwyr cége

2

### KOMBÓK

Istenek háborúja 4.

10

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

15

### ÚJ VERSENYEK

Júniusban és júliusban

17

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

20

### ZU'LIT KINCSE

Gyakorisági lista

22

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a Harcosok szintjén

27

### HELLCON ÉS A SZIRÉNEK

ÖV novella

30

### KÉRDŐÍV

Összesítés

34

### GHALLA NEWS

A TF hírei

37

### A TUDÁS SZENTÉLYE

37

### A PUSZTULÁS SÍRJAI

38

### KINCSESTÁR

42

### TÖBBSZEMÉLYES KALANDOK

44

### REKVIEM

46

### 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.

# SAEDER-KRUPP

Az alábbiakban a Saeder-Krupp vállalatról olvashattok egy rövid összefoglalót.

## A SAEDER-KRUPP

Központi telephely: Essen, Németország  
Elnök: Lofwyr az óriássárkány  
Az igazgatótanács elnöke: Lofwyr  
Cégforma: Magánkézben levő részvénytársaság  
Nagyobb részvényesek: Ismeretlen

Főbb érdekeltségek (1-10 skála):

Általános szolgáltatások: 3  
Biotechnológia: 7  
Fogyasztási cikkek: 6  
Hadiipari termékek: 7  
Kibernetika: 4  
Mezőgazdaság: 7  
Misztikus termékek/szolgáltatások: 3  
Nehézipar: 10  
Pénzügy: 8  
Számítástechnikai fejlesztések: 5  
Számítástechnikai termelés: 7  
Szórakoztatás: 3  
Úrkutatás: 6  
Vegyészet: 9

Cégtulajdonságok (1-10 skála):

Biztonság: 7  
Fizikális: 9  
Mágikus: 9  
Mátrix: 5

Hírnév: 7

Hírszerzés: 6

Menedzsment: 6

Pénzügy: 10

Haderő: Kivételes, nagyjából egy hadosztálynyi haderő

## FŐBB ÜZLETI ÉRDEKELTSÉGEK

A Saeder-Krupp a világ legnagyobb nehéz- és hadiipari vállalata, amely igen komolyan érdekelt bányászati tevékenységekben is, a világ szinte minden pontján. A cég szinte egyáltalán nem foglalkozik az erőforrás újrahazsnosítással, és kiterjedt bányászati tevékenységeik során is csak minimális környezetóvó tevékenységeket végeznek. Maga a cég létezése is cáfolja a zöldfilozófusok összes elméletét, miszerint az információ kora véget vet az erőforrás-kiaknázás korának. A Saeder-Krupp a bevált módszereket követi: teljesen kiaknázzák az erőforrásokat, és csak minimális szinten foglalkoznak a folyamat környezetkárosító hatásainak korrigálásával.

>>> Persze, hogy nem jöttek be a zöld profécia-  
ák. A környezetvédelem nemes cél, de a nemes célok sohasem hoznak profitot. Nézzük csak meg Magyarországot. 2015-ben a Zöldek átvették az ország vezetését, és radikális reformokat hoztak. Mire jutott az ország? A gazdaság a béke segge alá esett. Az életszínvonal drasztikusan leromlott. Az egészségügy szinte megszűnt létezni, az emberek éheznek, a városok pedig folyamatos energiaellátás gondokkal küzdenek. A fű mondjuk zöldebb, de kérdés, hogy megérte-e.<<<

Locke

## BELSŐ FELEPÍTÉS

Bár mindenki csak Lofwyrrol beszél a céggel kapcsolatban, a Saeder-Krupp felemelkedésének legfőbb mozgatórugója valójában egy Michel Beloit nevű fiatal férfi, aki a BMW egyik válságmenedzsereként került a cégcsoport hálójába. A kaotikus európai állapotok többségét előre látva Beloit mindig épp időben tette meg gazdasági ellenlépéseit pályafutása során, így gyorsan lépdelhetett előre a társasági ranglétrán, és maga mögött tudhatta a konzervatív BMW menedzsmentet. Miután megkaparintotta a cég vezetését,

szinte kényszerítette a céget, hogy alkalmazkodjon a gyorsan változó európai körülményekhez.

Akár ördögi szerencsésének, akár hihetetlen kompetenciájának köszönhető, Beloit 2010-re kiterjesztette a BMW tevékenységi körét, és Európa egyik legnagyobb ipari erejévé formálta a vállalatot. Néhány szerencsésen kiválasztott társával együtt Beloit egész cégcsoportokat bekebelezett az ipari birodalmába. Mivel a BMW nevet az emberek többsége kizárólag az autógyártáshoz kapcsolja, a céget át keresztelték Saeder-Kruppra. A nevet a cég két legnagyobb leányvállalatától a Saeder Munitions és a Krupp Manufacturing vállalatoktól kölcsönözték. Az így létrejött cégóriás megtartotta a BMW névjegyet, mint autógyártó leányvállalatot. Beloit 2032-ben bekövetkező halála után becsvágyó és erőszakos felesége, Wilhelmina Graff-Beloi vette át a cég vezetését az elkövetkező öt évre.

Lofwyr 2037-ben lépett színre, és látott hozzá a cégóriás bekebelezéséhez. Ekkor az örökös, Mina Graff-Beloi vezette az igazgatótanácsot, aki nem hitte, hogy bárki is megpróbálja átvenni az irányítást tőle. A színpad mögött azonban Lofwyr éveket töltött a cég részvényeinek összegyűjtésével. Mikor színre lépett, már 63 százaléknit birtokolt a cégóriás részvényeiből. Legelső lépéseként megválasztatta magát a vezetőség elnökének, majd száműzte az örökösöt a Zürich-Orbital egyik hosszú távú lakosztályába. Nem sokkal ezután cégvezetőnek választotta magát.

>>>Álljunk meg egy szóra. Egy bazinagy gyík felvásárolja a legnagyobb európai vállalat 63 százalékát és senki sem veszi észre? Nehéz elhinni. <<<  
Monk McQueen

>>>Az ügy sokkal körmönfontabb volt, mint látszik. A hatalomátvétel előtti napon egyetlen részvényt sem birtokolt a sárkány. Csendben vásárolta fel a vállalatot, tőzsdei cégek segítségével, így senki sem gyaníhatta, hogy mire készül. Mikor elérkezettnek látta a pillanatot, utasította a tőzsdei cégeket, hogy adják el neki a Saeder-Krupp részvényeket. Ezen a ponton persze karácsonyfaszerű villogásba kezdett a világ összes tőzsdefigyelő programja, és mindenki észrevette, hogy hatalomátvétel van folyamatban, de már nem lehetett mit tenni. Lofwyr birtokolta a vállalat nagyobbik felét, így szinte eggyé vált a neve a vállalattal. <<<

Nuyen Nick

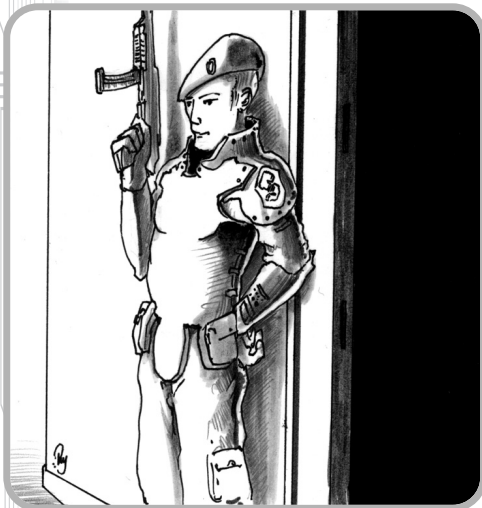
Ahogy hatalomra került, a sárkány azonnal nekikezdett felvásárolni a menedzsment körében maradt részvényeket, méghozzá sikerrel. 2040 környékén újabb pletykák láttak napvilágot, miszerint Lofwyr részvényeket adott, illetve adott el ismeretlen magán-szerencséseknek. A szerencsések kilétéről, illetve Lofwyrhez fűződő viszonyukról semmilyen információ sem látott napvilágot. Valószínűleg ez vezetett oda, hogy a sárkányon kívül szinte senki sem ismeri az összes részvényest.

## NAGYOBB DIVÍZIÓK

A Saeder-Krupp számtalan divíziót tart fent fő irányvonalai mellett. Egyesek regionális alapon működnek, mások funkcionális alapon vagy ennél sokkal rejtélyesebb elvek alapján. A Saeder-Krupp Prime divízió például a Berlin-komplexum közepén található, és nagyjából ugyanazt a tevékenységi kört végzi, mint az anyacég. Az üzleti elemzők többsége tárt karokkal áll a jelenség előtt, hiszen üzleti szempontokból egyáltalán nem indokolt a divízió különálló létezése. Ha ez még nem lenne elég a céges struktúra szerteágazásának illusztrálásához, vegyük például a Seattle városában található kirendeltségeket, vagyis a S-K Northwest és a S-K Aerospace divíziókat. Annak ellenére, hogy egy régióban találhatók, a divíziók teljesen függetlenek egymástól, teljesen más szervezeti egységekhez tartoznak, és teljesen eltérő parancsnoki láncnak engedelmeskednek.

A legtöbb vállalatnál az adminisztratív alkalmazottak tisztában vannak autonómiájuk határaival. Akár





független szervezeti egységként szolgálnak, akár közösen dolgoznak, tisztában vannak a lehetőségeikkel és feladataikkal. Lofwyr vállalata másképp működik. A vezetők lehetőségei és céljai hétről hétre változhatnak, így előfordulhat, hogy egyazon vezető az egyik héten még megkérdőjelezhetetlen és érinthetetlen, a másik héten már személyesen kell beszámolnia a sárkánynak divíziója minden hibájáról. Mivel Lofwyr áll mindenk felett, a divízióvezetőknek csak kevés beleszólásuk van a cég tevékenységébe és haladási irányába. Ezután már nem okozhat meglepetést a tény, hogy a Saeder-Kruppban nem létezik alelnöki poszt.

>>> Tapasztalatból tudom, hogy ez a skizofrén hatalmi forma hatalmas stresszt és gyors rotálódást okoz a Saeder-Krupp vezetői körében.<<<

Nuyen Nick

## BIZTONSÁG

Bár a Saeder-Krupp biztonsági erejének létszáma elég csekély, viszonylagos kis mérete korántsem jelent gyengébb minőséget. A többi megacéggel ellenben a Saeder-Krupp nem tesz különbséget katonai, illetve civil rendfenntartó erők között. A megacég egy egész különálló hadosztállyal rendelkezik, melynek tagjait folyamatosan gyakorlatoztatja a Sivatagi Háború showjának keretein belül, illetve gyakran vegyít el a frissen besorozott civil rendvédelmi szervekkel. Szinte napi rendszerességgel történnek átcsoportosítások, gyakran minden figyelmeztetés nélkül. A katonai

és a civil erők egyedül felszereltségben és fegyverzetben térnek el egymástól, hiszen egy kazettás bomba nem kifejezetten alkalmas például objektumvédelem céljára. A személyzet ellenben elvileg ugyanolyan felkészültségű és képzettségű.

>>>Itt a lényeg, srácok. A Saeder-Krupp örök sokkal tökösebbek, mint egy tipikus fegyveres őr, de még a Knight Errant profi civiljeit is simán elverik. Ezek a srácok intenzív katonai kiképzést kaptak, beleértve a kommunikációs és taktikai kiképzést is. A civil erők persze nem vethetnek be tömegpusztító fegyvereket, de ettől még ne gondoljátok, hogy egy száz pisztollyal fognak flangálni. Tartsátok észben, ha legközelebb rátok villan egy komplexum reflektora miközben épp a kerítésen próbáltok átmászni. Nem kell majd tűzérzségi támogatástól tartanotok, de előkerülhetnek akár lézerek vagy súlyosabb dolgok is.<<< Midnight

>>>Az S-K nagyon jól teljesít a Sivatagi Viharban. Azoknak, akik megpróbálnak belőgni egy S-K telephelyre, egy teljes hadseregére kell számítaniuk.<<<

Blade

## FIZIKAI ÉS MÁGIKUS VÉDELEM

A Saeder-Krupp alapvető fizikai védelmét a cég úgynevezett civil védelmi erői látják el olyan felszereltséggel, amilyennel csak szükséges. Lofwyr úgy tűnik, megértette az emberek általános hozzáállását, így mellőzi a nehézfegyverek bevetését lakott települések közelében, hiszen a civil áldozatok nem tesznek jót az üzletnek.

Mint a megacégek többsége, a Saeder-Krupp is alkalmaz mágusokat és sámánokat biztonsági csapatai támogatására. A cég inkább mágusokat alkalmaz, mintsem sámánokat, mivel jobban bízik a megkötött őrelementálokban, mint a szabadon kóborló szellemekben. A cég nem spórol alkalmazottai felszerelésén, így akár parabiológiai erőforrásokat is bevethetnek.

>>>Nem meglepő, hiszen maga a cégvezető is egy parabiológiai erőforrás.<<<

Stim

>>>A Saeder-Krupp nagyon sok paranormális őrállatot alkalmaz telephelyei védelmére. Ne csak po-

kolkutyákra gondolatok, griffek, madáremberek vagy akár szirénkigyók is felbukkanhatnak. És persze a focicsapatnyi figyelőszellem sem maradhat el. <<<  
Maro

Különleges esetekben a Saeder-Krupp külsős szakértőket is bevon tevékenységeibe. Ha az adott tevékenységhez árnyvadászokra vagy egyszerű bűnözőkre van szükség, a cég gond nélkül felbérel néhányat.

>>>Lofwyr nem tűri az áruást. Ha egyszer keresztbe tesz neki, számíthatsz rá, hogy kettétöri az életed, még akkor is, ha nem direkt tetted. A sárkányok ritkán felejtenek, és rengeteg lehetőséggel rendelkeznek. <<<

Eastman

>>>Lofwyr gyakran „oktatásnak” hívja ezeket a megtorló csapásokat. Egy európai poliklub például megszorogatta még régebben a Saedert, mire a sárkány egy egész bűnszövetkezetet bérelt fel arra, hogy annyi poliklub-tagot gyilkoljanak le, amennyit csak lehet. Úgy fest, a dolog működik. Egyetlen poliklub sem mert azóta keresztbe tenni a sárkánynak. <<<

Carstairs



>>>Az Alte Welt nevű szervezetről beszélsz, ugye? <<<

Johnny X

## MÁTRIX VÉDELEM

Bár a Saeder-Krupp hatalmas megacég, mégis meglepően korlátozott Matrixvédelemmel rendelkezik. Nem meglepő módon a Matrixhasználat sem jelentős a cég berkein belül. Mivel Lofwyr koordinálja a cég mindennapi tevékenységének nagy részét, sokkal kevesebb érzékeny adatot kell tárolni a céges rendszerekben, mint más cégek esetében. Bár a cég számtalan hatalmas szuperszámítógépet birtokol, ezek többségét mégis inkább csak ipari és kutatási tevékenységekhez használják fel.

>>>Ha meg akarnám ütni a Saedert, ide ütnék először. Oda, ahol fáj! Egy nehézipari vállalatnak elég ciki, ha bedöglenek a gépei, mi? <<<

Icebreaker

A cég védelmi rendszerei nem hordoznak trükkös csapdákat, körmönfont megoldásokat vagy gyilkos programokat. A rendszer egyetlen célja a behatólok fizikai lenyomozása. A piszkos munkát általában a helyszínrre kikerkező rohamcsapatok végzik el.

>>>Ne értsétek félre a csávót. A Saeder valóban inkább kiküld egy rohamosztagot, hogy behozzon valatásra, minthogy megsüssön, de ettől még nem lesz bennük kevesebb jég. Kisebbnek kisebb jegek, de attól még alaposan megszívathatnak. <<<

Ricardo

## KITERJESZTETT VÉDELEM

Ahogy a megacégek többségének, a Saeder-Kruppnak sincsenek kiterjesztett védelmi szervezetei hivatalosan. A hivatalos látszat ellenére a Saeder-Krupp rengeteg árnyvadászt és egyéb bűnözőt alkalmaz fekete küldetéseinek végrehajtásához. Rengeteg esetben a delikvensnek nem is tudják, hogy épp a cég érdekeiért dolgoznak, vagy hogy egyáltalán dolgoznak valakinek.

>>>A Saeder-Krupp árnyvadászainak többségét egy Brackhaus nevű fickó toborozza. Nem tudom az első nevét, de már többször is melóztam neki. A legriasztóbb dolog vele kapcsolatban, hogy mindig tud-



ja, hogy hol találjon meg, akármerre is rejtőzők el. Rengeteg Saedernek dolgozó srác találkozott már ezzel a fickóval, mint megbízóval. Egyesek szerint Brackhaus maga Lofwyr álrühában, bár ez szerintem eléggé kétséges. Tudjátok hogy mondják: „sose bízz egy sárkányban...” <<<<

Jimmy Dean

>>>Sajnálom, hogy el kell mondanom, de Brackhaus maga Lofwyr. Lofwyr egy öreg, ravasz gyík, és tudja, hogy az emberek leginkább saját (meta)fajtájukkal szeretnek üzletelni. Brackhaus csak az egyik nyilvános személyisége. Ha bizonyítékot akarsz, csak kérdezz meg másokat, akik dolgoztak neki, hogy milyen metatípusba tartoznak! <<<<

Trevor

>>>Természetesen ember.<<<<

Jimmy Dean

>>>Hans Brackhaus? Törpe.<<<<

Talbot

>>>Hans Brackhaus egy kifinomult tünde.<<<<  
Finn

>>>Egy ork, mint én. Sokunkat segített már ki melóval, amikor nem volt elég pénz a családnak... a francba is.<<<<

Mung

>>>A francba, utálom, ha igazam van.<<<<  
Trevor

>>>Lószar! „Brackhaus” csak egy lebegő személyiség, amit egy csomó céges megbízó használ fel. Nem vonom kétségbe, hogy Lofwyr sétálgathat az utcán emberi álcában, de kötve hiszem, hogy ő lenne Brackhaus.<<<<

Maus

>>>Úgy hallottam Lofwyr egyszer egy óriás alakú otthonszellemet küldött el egy részvényes gyűlésre, mivel ő maga nem ért rá. Ilyen parasztságokra számíthat az, aki egy sárkánnyal üzletel!<<<<

Highwayman

# ORSZÁGOS SHADOWRUN VERSENY

A Rúna Tábor Szerepjátékos Egyesület, az Ostromjáték Egyesület, és barátaik közös szervezésében; a Beholder kiadó és az RPG.hu támogatásával 2007. július 7-én megrendezi első közös országos Shadowrun versenyt!

**Helyszín:** Cinkotai Kultúrház, XVI. Ker. Vidámvásár u. 72.

A versenyen összesen 15 csapat mérheti össze tudását és próbálhatja ki fegyvereinek erejét.

**A nevezési díj:** 500.- Ft személyenként, amelyet csapatonként lehet befizetni az alábbi címen:

Ostromjáték Egyesület

10700206-42125804-51100005

1162. Budapest, Temesvári u. 20.

A közlemény rovatba kérjük, írd be a csapatod nevét, hogy azonosíthassunk!

Amennyiben jelentkezni szeretnél, szükséges, hogy kitöltsd egy jelentkezési lapot a következő címen: [www.verseny.runatabor.com](http://www.verseny.runatabor.com)

A részletekkel illetve a jelentkezéssel kapcsolatos további információkat is ezen az oldalon található meg.

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. JÚNIUS 30-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 könyvnél két árat tüntettünk fel. Az első (a drágább) arra az esetre vonatkozik, ha egy vagy két darab könyvet vásárolsz (persze nem kell egyformát), a második (az olcsóbb) arra, ha 3 vagy több könyvet veszel egyszerre. Kérjük, hogy olyan könyvet **NE** rendelj, amit nem látsz ebben a listában!

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent meg tudhatsz 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 rendeléset a [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu) címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + 750 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!

**FIGYELEM!** 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

**Ha a küldeményt nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor feltétlenül érdeklődj az alábbi helyen:**

**E-mailben: [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu), telefonon: 06-1-297-3660**

**GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160**

**A könyveket GLS futár viszi, ezért fontos, hogy olyan címet és telefonszámot adjál meg, ahol napközben is elér a futár.**

## 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

Ősök Városa VII.	16	160	1590
Junior	16	160	1590
Rhatt fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokalipszis lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Efaon meséje	3	32	320

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT</b>				
A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtóvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II. *	20	200	1900	1700
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I.	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

<b>BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét armány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
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: Elveszett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszerszövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja *	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszültött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
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 hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
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

<b>BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI</b>				
Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papírtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfölde kincsei	50	990	800	

<b>BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1960
Stephen Kenson: Mérgek könyve	23	230	2180	1960
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

<b>Robert N. Charrette:</b> Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárpótlás	19	190	1810	1620

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b> Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270

<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b> Árnyékmagyarország	12	120	1100	1000
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

<b>BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVEI</b>				
A farkas útja	25	250	2370	2120



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe I. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
<b>Sötét háború sorozat</b>				
Az éjszólyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Keserű emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jósolat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350
<b>BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK</b>				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghedeg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagai	12	120	1140	1000
<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
<b>BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI</b>				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
<b>BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVEI</b>				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI</b>				
Vér a véreből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530
Kameleon	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI</b>				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450
<b>BEHOLDER KIADÓ – BŐSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVEI</b>				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
<b>BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI</b>				
Elshaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE</b>				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>				
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: Táltsos	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		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 testtölvaj 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

**A \*-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.**

**Kérünk, hogy csak telefonos egyeztetés után adjál le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660**

# KOMBÓK

## ISTENEK HÁBORÚJA 4.

### RAIA

A fehér szín kedvelőinek biztos feltűnt már, hogy bármennyire is szeretnénk, valamiért nem állja meg a helyét egyszínű versenyeken. Ennek több oka is van. Egyrészt nincsenek fehér etnikumok (ami a legtöbb színről azért elmondható), vagy egyéb koncepciók. Univerzális spoiler is elég kevés van ebből a színből, s amiből kimondottan gyenge, az a lapleszedés. A legjobb ilyen lapja a *Koncentrált energia*, ami igazából 0-1-es költségű lapok ellen hatékony, drágábbat nem éri meg elpusztítani. Hol marad ez a *Méonech fűrkész* vagy *Thrax halálcsapás* mögött? Még szóba jöhet esetleg (nagyon esetleg) *A verekedők szétválasztása*, ami azért jócskán elmarad a sokévi átlagtól, de ha egyszer nincs más...

A fehér szín sajátosságai közé tartozik a rengeteg kalandozó, amikre azért úgy-ahogy lehet építeni, illetve a sok gyógyulás, amire már kicsit kevésbé éri meg paklit építeni, bár lehetséges. Kontrollal is lehet próbálkozni, csak sajnos kb. 30 lapnál meg fog állni a pakli, a maradék helyre már igen gyengus lapo-

kat leszünk kénytelenek begyömöszölni, szóval nem érdemes erőltetni.

### KALANDOZÓ HORDA

Régi klasszikus fehér pakli a kalandozó horda. A *Kalandozók védőszentje* által biztosított egy szint és a nullás counterek elleni védelem igazi gyors lerohanássá változtatja a játszmákat.

Ha már gyors játékra rendezkedünk be, mindenképp védjük magunkat *Az erős erejével*, *Majd legközelebbel* és kiegészítésként *Hiei ellentámadásával*. Nem árt, ha ott lebeg a szemünk előtt, hogy nincs leszedésünk, a *Koncentrált energia* okozta esetleges laphátrány megengedhetetlen egy gyors pakliban, ezért kénytelenek leszünk beérni *Hiei-jel*, ami picit drága, picit lassú, viszont kalandozó, s ha egyszer beindul, akkor már nincs megállás.

Neveltséges elképzelés lenne kihagyni a *Raia bűbáját*, ami olcsóbbít, sebést ad, gyógyít, ráadásul max. ÉP-t növel, ezért követő leszedésnél se leszünk zavarba. A bűbáj mellett rendkívül nagy táp az *Alanori katapultállomás*, egy építőért nagyon olcsó, képes teljesen romba dönteni az ellenfél összes elképzelését. Ha esetleg nincsen mellette bűbáj, akkor sincs remélhetőleg katasztrófa, általában akad két aktív lényünk, de akkor a felépítése eléggé hátráltatja a paklit (gyakorlatban meg ki tudja?).

A *Démonölő* bármelyik lényünkre rakva jól működik, rövid idő alatt kellemes lapelőnyt hozhatunk össze vele, ami mellett még főhet az ellenfél feje, hogy hogyan szedi ki a lényt a kard alól. *Ébredéssel* hozhatjuk össze a legnagyobb henteleéseket, potom két mana befektetésével lapot húzunk, aktivizálunk mindenkit és odaverünk egy





Lényegében ennyi lenne a pakli, ezúttal nem érzem túlságosan kiop-timalizálnak, rengeteg lap kívánc-zik még a pakliba. Érdemes változ-tatgatni, kísérletezgetni a paklival, akár újabb lapokat berakásával (pl. a *Gömbvillám (új)* nagyon kívánczozik), vagy a mostani lapok arányán való változtatást. Bizom benne, hogy mindenki képes lesz megtalálni a ne-ki leginkább megfelelő verziót. Lehet olyan verzióval is próbálkozni, ahol *Szintlépéssel (új)* és *Dupla szintlé-péssel (új)* támogatjuk embereinket, s a sok olcsó lapunk mellé *Vyarg cser-zőmestert* használunk. Ráadáskép-pen az *Igaz barát* is erősödik a szinte-len lapjainktól. *Üzletemberrel (új)* nemcsak csontot tudunk termelni, szép nagyra felhizlalhatjuk a lénye-inket, főleg ha Boraxra rakjuk, akivel akár kompon-ens nélkül is adhatunk három szintet mindenkinek. Ráadáskeppen még *Aurgir törét* is berakhatunk mellé, ami igen hatékony fegyver.

iszonyosat. Ha van nálunk *Alanori katapultállomás*, akkor érdemes lehet kicsit visszatartani az *Ébredést*, hogy majd az építő lényeket aktivizálhassuk.

Bár nem szeretem túlzottan, azért most mégis kipróbálásra ajánlom a *Kalandozók városát (új)*, ami olcsóbbít, szinted ad, de sajnos az ellenfélnek is. *Alanor cancellárjával* már nekem sem tűnik rossz-nak, végül is 3 VP-ért kapunk egy lényt és a sikot, ami összességében megéri.

Kalandozókból a legolcsóbbakat ajánlom, ha gyors győzelemre számítunk, szükség lesz rájuk. *Párbaj-hős*, *Ahriman* és az *Igaz barát* a legolcsóbbak, önma-gukban nem oly zavaróak, főleg az *Ahriman*, aki a második ütésénél meghal, ha nem adunk neki szintet, vagy fogjuk építkezési munkálatokra. Ha már kellő-képpen hemzsegnek a kicsi lények, akkor igen ala-csony áron tör elő *Delga*, aki nem egy észlény, ol-csón nagy és repül; *Raia szent lovagja (új)* inkább csak a masszív-sága miatt került be, ráadásul a ké-pessége drágítja a tömegirtásokat is. *Borax király (új)* afféle „szintlépést mindenkinek” karakter, szépen fel-fejlesztheti harcosságait. Jó még a *Táborparancsnok* is, de én inkább *Boraxra* voksolok, mert olcsóbb, kár-pótlása van és egynél több szintet is tud adni. Mellet-te különösen hatékony *Hozsi*, aki igencsak emberes méreteket ölthet pár szint után. Ráadásul építkezni se rossz, hisz rögtön újra aktivizálhatja magát.

Elsősorban a két utolsó lap miatt, de mással is ha-tékony a *Tisztiszolga*. Igaz először egy picit törést hoz a rohamunkban, de pár kör alatt behozza (ne feledjük, az izom egyben szintlépést is jelent a kalandozóknál).

Side-ba mindenképpen rakjunk leszedéseket (amit csak találunk, nem lesz sok), *Igazság pillanatát*, to-vábbi countereket (*Manacsapda*, *Panátán csillapítás*).

Side-ba mindenképpen rakjunk leszedéseket (amit csak találunk, nem lesz sok), *Igazság pillanatát*, to-vábbi countereket (*Manacsapda*, *Panátán csillapítás*).

#### Kalandozók védőszentje

- 3 Az erős ereje
- 3 Majd legközelebb
- 3 Hiei ellentámadása
- 3 Démonölő
- 3 Borax király (új)
- 3 Párbajhős
- 3 Delga
- 3 Raia szent lovagja (új)
- 3 Raia bűbája
- 2 Alanori katapultállomás
- 3 Igaz barát
- 2 Alanor cancellárja
- 1 Kalandozók városa (új)
- 3 Hiei
- 3 Ébredés
- 3 Hozsi
- 2 Ahriman
- 2 Tisztiszolga



## RHATT

A sokak által nem igazán kultivált színről is ejtek pár szót. Mivel még meglehetősen új szín, ezért még nem igazán sokszínű, mondhatni az egyetlen kohéziós elem ennél az istennél a blokkolás. Abból viszont van bőven, így akár többféleképp is összeállíthatjuk ezt az igen undorító, minimális játéktudást igénylő paklit.

## LÉNYES-BLOKKOLÓS

Az elsöre hitványnak tűnő, agyatlan nagyot blokkoló, gyenge képeségű lényekben hatalmas potenciál lapul, ha felfedezzük az *Ezeréves torony* és a *Tündöklő ősi torony* nyújtotta tápokat.

*Ezeréves toronnyal* igen olcsó lesz minden lényünk, gyakorlatilag egy *Hívó kürt*, ami egy egész színre hat! Ráadás képpen még a másodlagos képessége is igen kellemes, a kis hitvány, haszontalan lényeinket és építményeinket bedobálhatjuk, így nyerve igen nagy lapelőnyt. A *Tündöklő ősi torony* harci szituációkra készíti fel a csatlósainkat, még a legpöttömebb *Furmányos pegazus* is habzó szájú gyilkológép lesz mellette (kis tűzással). Ráadás képpen a blokkolásuk is megnő, és igen kellemes kárpótlást kapnak. Emellett, ha elkezdjük ütlelni az ellenfelet igen kemény dilemmát okozunk neki: vagy agyonverik a felbőszült lények, vagy az életben maradásával törődik, ekkor viszont blokkolással vethetünk véget gyorsan a meccsnek. Ha már az épületeknél tartunk, ne feledkezzünk meg a *Rhatt oltáráról*, ami az egyik legjobb blokkoló lap, ingyen blokkol hármat, s utána még ott lapul benne a gonoszság.

Lényekből a már említett *Furmányos pegazust* és *Rhatt kisebb bajnokát* tudjuk leghatékonyabban építkezésre fogni (tekintve, hogy ők a legolcsóbb repülő lények), de egyéb dolgokra is használhatjuk őket. *Rhatt nagyobb bajnoka* és *A tudat ellensége* az ellenfél max. VP-jét fogja kezelésbe venni, még-

A többi fehér paklit nem érzem elég erősnek, hogy komolyabban foglalkozzak vele, de azért pár sorban mindenképpen említést teszek róluk.

Egy gyógyuló pakli kifejezetten idegesítő lehet, *Raia főpapjával* (amit *Tudatkutatással* keresünk), rengeteg gyógyulással és *Isteni érzéssel*. Esetleg *A halhatatlanok nagymesterével* összerakva, mert a főpap nagyon halandó; s így se húzunk belőle feltétlenül minden meccsen.

Sajnos van pár gyenge pontja a paklinak (a két kulcslap nélkülözhetetlen, nehezen kereshető, s semmilyen védelmet nincsen). Ezt inkább baráti meccseken próbálgassuk, versenyen semmi esélye nincs labdába rúgni.

*Lassan járja* építve egy, a lassú játék minden előnyét kihasználó kalandozó paklit csinálhatunk. *Khebron*, *Augur*, *Királyi őrgárdista*, *Szkritter esélyeső* nagyon durva lapok *Lassan járj* mellett, főleg ha követőnek *A halhatatlanok nagymesterét* választjuk. Nem a leggyorsabb pakli, viszont betonkemény védelme van, s a legyorsulás veszélye se nagyon fenyegeti a szabálylap miatt. Azért ne éljük bele túlságosan magunkat, igen könnyen húzhatunk gyengén, és akkor még a drágítás sem segít. Rúna és csatamező ellen is esélytelen, viszont a tűzpaklit rommá veri.



hozzá elég korrekt módon, másra nem is jók. A *Megkövesedett sün* a nehézsúlyosságunk megtestesítője, senki sem szeretné leszedni, főleg egy *Tündöklő torony* mellett. *Rhatt papja* a legocsmányabb kreálmányok egyike, mindenféle hasznosságot tud elővarázsolni az ellenfél gyűjtőjéből. *Matilda* lesz az egyetlen lapleszedésünk, használjuk okosan. (Mondjuk remélhetőleg nem lesz rá szükség.) Ha úgy adódik, még nyérésnek sem lesz rossz a tornyok mellett, láthatatlanul már elég gonosz tud lenni.

Blokkoló különítményünket nem árt megfejeelnünk *A bölcsesség dalával* is, ami nem csak az egyik legnagyobb blokkolás a játékban, ráadásul kétszer is használhatjuk. A kijátszási feltételét meg ugye nevetve tudjuk teljesíteni. Mellette még nem árt (mondhatni kötelező), ha használunk *Az akarat erejét* is, laphátrány nélkül tudja begyorsítani a max. VP nullára redukálását.

Nem árt, ha meg tudjuk védeni a kis lapjainkat, ezért egy counter szekciót is bele kell szerkesztenünk a pakliba. *A rend ereje* a játék elején lesz igazán jó, később már csak gyenge közepesként szerepelhetne. Igaz, hogy az *Arany gugyola* csak a legolcsóbb varázslatoktól véd meg, viszont a többi képessége is roppant hasznos tud lenni, érdemes az ellenfél minden köre végén lecsereelnünk egy lapot, sajnos ekkor egy nagyon rövid ideig kikapcsoljuk a counterelés funkcióját, de a legtöbbször érdemes vállalni ezt a kis kockázatot. A *Majd legközelebbet* ezúttal maximum a side-ba ajánlom, nagy tempóhátrány eredményezhet, hogy nincs blokkolása. Azért katasztrófa persze nincs belőle, ha berakjuk.

Lények ellen meg nem árt, ha kicsit jobban felkészülünk. A *Rhatt markában* szinte ingyen kiiktat egy kellemetlenkedő kőficot, a játék vége felé már kivégzésként is kitűnően használható. A *Szellembéklő* a legolcsóbb és leghatékonyabb lényirtások egyike, ne mulasszuk el a használatát. Különösen hasznos az életjelzős gazemberek (pl. *Mer-gah*) ellen.



- 3 Ezeréves torony
- 3 Tündöklő ősi torony
- 3 Rhath oltára
- 3 Furmányos pegazus
- 3 Rhath papja
- 3 Rhath kisebb bajnoka
- 2 Rhath nagyobb bajnoka
- 3 Megkövesedett sün
- 3 Matilda
- 3 A tudat ellensége
- 3 Az akarat ereje
- 3 Arany gugyola
- 3 A rend ereje
- 3 A bölcsesség dala
- 3 Rhath markában
- 3 Szellembéklő

### KONTROLLÓS-BLOKKOLÓS

Igen sokban hasonlít az előző paklira, de itt elősörban a blokkoláson van a hangsúly, a lények is csak a blokkolásuk, illetve egyéb képességük miatt szerepelnek a pakliban. A felszabaduló helyekre inkább olyan lapokat tettem, amik az ellenfelet akadályozzák, elősegítik a viszonylag zökkenőmentes leblokkolást.

Az előző paklinál már megismert *Rhath oltára*, *Furmányos pegazus*, *Rhath papja*, *Matilda*, *A tudat ellensége*, *Az akarat ereje*, *Arany gugyola*, *A rend ereje*, *A bölcsesség dala*, *Rhath markában* és *Szellembéklő* ismét szerepelni fog kicsiny össze-

állításunkban. A kevesebb lény miatt ezúttal elég lesz 2-2 *Rhatt oltára* és *A bölcsesség dala* használata, komoly pácba kerülhetünk, ha csak ilyeneket húzunk, s nem tudjuk őket kihasználni.

Ha már kontrollszerűre váltottuk a figurát, akkor néhány erőforrást is csapjunk az eddigiekhez, mindig jó, ha gyorsan pörög a pakli, főleg, mert minden kijátszott lap blokkol egy kicsit. A *Bölcs látomás* a játék elején manát biztosít, később pedig a kiüresedett kezünket fogja feltölteni. Mindkét verziónak örülni fogunk, amikor kijátszuk a lapot. A *nyugalom pillanata* nagyon apró dolgokat csinál, de legalább választhatunk. Szerintem legtöbbször érdemes kivárni, amíg a gyógyulását is ki tudjuk használni, én mindig azon a véleményen vagyok, hogy egy lapot maximálisan ki kell használni. Általában lapot szoktam vele húzni, de extrém esetben a manatermelését is igénybe lehet venni. Második körben *A nyugalom pillanata* – *Bölcs látomással* kezdeni, több mint undorító dolog.

Mivel a lassabb játékra rendezkedtünk be, ezért jól jöhet *Palabadanavakri* is, aki minden körben valami hasznosat tűr elő a pakliból. Legocsmányabb akkor, ha használunk *Mágikus órát* is, háromszor egymás után igen undorító megállítani az időt. Mondjuk én alapból nem ajánlom, de side-ba mindenképp rakjuk be.

Leszedésnek használjunk még *Purifikációt* és *Impulzust*. Ez utóbbinak igen nagy erénye, hogy

ingyen is ki lehet játszani, ezzel elnyerte a legolcsóbban legtöbbet blokkoló lap címét.

Nem feltétlen szükséges, de azért hasznos lehet, ha valami nagy lényből is berakunk pár darabot, sosem lehet tudni. *Corlan*, *Rhatt sárkánya* és *Tündérsárkány* közül válogathatunk. Nekem az utolsó a legszimpatikusabb.

- 2 Rhatt oltára
- 3 Furmányos pegazus
- 3 Rhatt papja
- 3 Matilda
- 3 A tudat ellensége
- 3 Az akarat ereje
- 3 Arany gugyola
- 3 A rend ereje
- 2 A bölcsesség dala
- 3 Rhatt markában
- 3 Szellembéklyó
- 3 Bölcs látomás
- 3 A nyugalom pillanata
- 3 Palabadanavakri
- 3 Impulzus
- 3 Purifikáció
- 1 Tündérsárkány

Ennél több variációt a blokkolásra már nehéz kipróbálni, kalandos kedvűek még kipróbálhatnak egy *Fókuszkrisztályos* megoldást is. Egyetlen probléma, hogy a színben nincs csont termelés (kivéve a *Rubin fókuszkrisztály*, ami szintén csontért jön), ezért az *Egyet mondok* mellett vagy *Lépéselőny*vel vagy *Teremtő rakshallionnal* leszünk kénytelenek játszani. Persze az se utolsó dolog, hogy egy *Furmányos pegazust* feláldozunk a nemes cél érdekében.

Baross Ferenc



## Mi történik akkor, ha egy *Fehérmágia* mellett kijátszom *A bajnok akarata*-t?

A *Fehérmágia* szerint minden forrás, ami játékoson gyógyít, az közvetlenül a gyógyítás előtt annyi max. ÉP-t is növel, mint amennyit gyógyítani fog. A *bajnoka akarata* pedig 20-szal növeli a max. ÉP-t, majd max. ÉP-re gyógyít. A kettő együtt tehát azt csinálja, hogy A *bajnok akarata* megnöveli a max. ÉP-t 20-szal, majd megnézzük, hogy a bajnok mennyit gyógyítana, ennyit nő még a max. ÉP-d, majd ennyibe gyógyulsz. Ezután már nincs újabb gyógyulás.

## Élőholtak-e *Niol*, a *csontsereg vezére* által adott *nekromanta csontvázak*, és van-e bennük szörnykomponens?

Igen, élőholtak, és van bennük komponens, ugyanis *Niol* szövege azt írja, hogy használj előre kikészített *Nekromanta csontváz* lapot. A *Niol* által termelt *csontvázak* tehát minden tekintetben megegyeznek a *Nekromanta csontváz* lappal.

## Erősíti-e a *Hatásvadászat* a nekromanták öregítését, ha azt lényre vagy játékosra használom?

A *Hatásvadászat* szerint a direkt sebző harci képességek eggyel többet sebeznek. A nekromanták öregítése ennek számít, tehát a *Hatásvadászat* növeli mind lény ellen, mind játékos ellen. Ebből kiindulva A *lehelt itala* is működik rá, öttel megnöveli a sebesét, illetve max. ÉP csökkentését.

## Leszedi-e az életjelzőt a *Kétszer ket-tő*?

Nem. Életjelzőt csak az a lap szed le, amin ez külön fel tüntetve.

## Mi történik akkor, ha az ellenfelem kijátszik egy *Magányos küklopszt*, és nekem csak egy *Chara-din* lap van a kezemben?

EI kell dobnod, és meg kell mutatnod a kezedet, mivel nem tudtál két lapot dobni.

## Mennyibe kerül a *Magányos küklopsz*, ha *Lassan járj!* van játékban, és *Melák*, az *óriásról* le akarok szedni hozzá két jelzőt?

Először is a *Lassan járj!* az alap idézési költségére vonatkozik, nem pedig a módosítóra, így ez nem drágítja a küklopszt. A *Melákról* levett jelzőt módosítják a költséget, így 1 VP-be és két jelzőbe fog kerülni.

## Illegálisá válik-e a paklim, ha nem játszok *Chara-dinnal*, de a szintelen *Sötét föld (új)* termel nekem lila fatty lapokat?

Természetesen nem, mivel a lila lapokat a pakliban legálisan szereplő szintelen lappal termelted.

## Használhatom-e az *Animált tűzbestiám* direkt sebző harci képességét akkor, ha rajta kívül nincs egyik örposztban sem lény, vagy csak az én örposztomban vannak lények? Páros versenyen hány örposztra hat a képessége?

Az *Animált tűzbestia* képessége pont olyan, mint egy lehelet: a használatáról te döntesz. Ha nincs a bestián kívül más lény, akkor hiába használod, nem történik semmi. Ha csak nálad van lény, akkor a te lényeid sebződnek. A szövege szerint minden örposztra hat, tehát páros játékban mind a négyre.

## Sebezhetek-e a *Tűzrakással* egyszerre lényt és játékost is, ha elköltök rá két varázspontot?

Nem. A *Tűzrakás* alapból csak játékosba sebez, ha pedig elköltök két varázspontot, akkor csak lénybe.

## Párbajozhatok-e a *Moa ékszer (új)* által húzott lappal, ha az nem azonnali vagy általános varázslat?



A *Moa ékszer (új)* szövege szerint, ha nem általános vagy azonnali a felhúzott lap, akkor ki kell játszanom, különben a kör végén a gyűjtőbe kell dobni. Az így felhúzott lap minden tekintetben a kezemben levőnek számít, tehát párbajozhatok vele, eldobhatom költségnek, vagy forrás eredményeképpen stb. Ha a kör végén még a kezemben van, akkor mindenképpen el kell dobnom.

**Hány lapot dobhat az Elmerágó pluszban, ha kijátszom egy lapot, ami anti-mágiás, és ráadásul még dobhat is (pl. egy xenó, ami anti-mágiát kap egy másik laptól)?**

Csak egyet. Ha egy forrásból származik a dobás, azt csak eggyel növeli. Márpedig ha egy lap eredményeképpen dobok, az egy forrás, csak a dobás mechanizmusát határozza meg az, hogy anti-mágia, vagy a lapra írt szöveg alapján dobhat. Pl. ha az *Átokosztót* varázslatként játszom ki, akkor az ellenfélnek egy véletlenszerű és egy általa választott lapot kell dobnia. Ez is egy forrás, így az *Elmerágó* eggyel növeli. Mivel az *Elmerágó* az én lapom, ezért én döntök arról, hogy a véletlenszerű vagy általa választott dobást növeli.



**Lelőhetem-e Káoszugarral Uwallát (új)?**

A *Káoszugarat* kijátszhatom olyan lényre is, amit nem lehet varázslattal célozni. *Uwalla (új)* forrásra immúnis képessége magába foglalja a varázslattal nem lehet célozni képességet is, ezért a *Káoszugar* lelévi.

**Megmutathatok-e két Thauglorendont a kör végén, ha pl. 10-et sebződtem?**

Igen, mind a kettő gyógyítani fog. 10 sebzésnél ez kétszer négy, azaz nyolc gyógyulást jelent.

**Letiíthatom-e Csonttúvel Thauglorendon gyógyítási képességét?**

*Thauglorendon* képessége az AK127-ben leírtak szerint hatás. Mivel a használatáról én döntök, ezért aktivizálást igénylő képesség. A *Csonttű* pedig pont ezeket tiltja le. A válasz tehát igen.

**Kijátszhatok-e Vaditást (új) a Királyi őrgárdistára?**

Mivel a *Királyi őrgárdista* nem lehet célpontja sebző forrásnak, és a *Vadítás (új)* sebző forrás, még akkor is, ha nem a célpontján sebez, ezért nem játszhatom ki rá.

**Az Életadó:** A szövegében a „Végy le egy lényről egy életjelzőt” helyesen így szól: „Végy le egy lényedről egy életjelzőt”

**Semmi trükk:** Bár nem szerepel a lapon, de nem tiltja le a hátrány miatt történő húzást.

## NAGY HKK KÖNYV AKCIÓ!

### Szeretnél ritka lapot kapni a Zu'lit kincséből?

Már megvetted a Nagy HKK könyvet, vagy legalábbis szeméztél vele?

Ha igen, akkor gyere el az ideji beholderes HKK versenyekre!

Mindenki, aki benevez júliusban a Wekerlei Boccia Klubban tartott beholderes HKK versenyre, és dedikáltatja a Nagy HKK könyvét, egy Zu'lit kincse ritka lapot kap ajándékba. Az év hátralevő részében ugyanígy lehet majd a nevezőknek Zu'lit kincse ritka lapot szerezni a beholderes versenyeken.

A Nagy HKK könyv a helyszínen megvásárolható, 10%-os kedvezménnyel, de csak a készlet erejéig!

Értelemszerűen, egy könyvre egy versenyen csak egy lapot adunk ki és csak olyan HKK könyvet dedikálunk, amelynek az első lapja sértetlen.

NE SZALASZD EL!





# ÚJ VERSENYEK

## JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 17., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 2800 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, tetovait-diszno@gmail.com, 70-618-7787.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** június 17., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, alegria@freemail.hu, 70-626-0845.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 23., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 3000 Ft. A nevezési díj magában foglalja a paklik árát is.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka lap. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojaktra@freemail.hu, 20-591-8404.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 23., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen – McDonalds.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** június 23., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása. Tiltott a Manofamiliáris.

**Nevezési díj:** 600 Ft (14 éven aluliaknak ingyenes). Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 23., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 3500 Ft (tagoknak 3200 Ft).

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 23., 10 óra, nevezés 8-tól.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 3500 Ft. Minden nevező kap ajándékba egy Sárkánymágiát.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, diablo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 23., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 3500 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 23., 10 óra.

**Helyszín:** Gyula.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincse kiegészítőből.

**Nevezési díj:** 4000 Ft (mely a paklik árát is magába foglalja).

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

### SZABADSÁG

**Időpont:** június 24., 10 óra.

**Helyszín:** Ósi.

**Szabályok:** Nem lehet olyan lapot használni, ami bármilyen módon megakadályozza egy lap létrejöttét. Tiltott lap a szokásosak mellett A szürkeállomány aktivizálása.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Indulók száma/2 + 6 csomag Sárkánymágia pakli, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Vámos Csaba, ra-on@freemail.hu, 70-703-3321.

## VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár

Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.

DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban)

tel.: 321-1313 (11-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár,

Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,

Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest, XIII.

Visegrádi u. 20.

GYULA – Művelődési Központ,

Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,

Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,

Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor

Művelődési Ház,

Negyvennyolcas u. 12.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,

Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,

a Színpark 2. emeletén

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz

Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,

Szegfő u. 75.

ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.

(Busz Várpalotától 9.40-kor.)

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar

szerepjátékolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,

Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Reszenánsz Pizzeria,

Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,

Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,

Apponyi tér 2.

SZÓLNOK – Helyőrségi Művelődési

Központ, Táncsics M. u. 5-7.

SZŐREG – Művelődési Ház,

Magyar u. 14.

TISZAÚJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,

1091. Üllői út 89/a.

VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,

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 versenyt, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

# SZABÁLYOK

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

**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 anyagja, 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 anyagja, 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 beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ósók 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 játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

## FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

**ÓSÓK VÁROSA:** Csak az Ósók városa, a Rúvel hegy, Két világ közt, Vízök, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Órjögő szímilli.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók 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-találkozás lapok sem. A társasjáték azon lapjai is tiltottak, amiket csak abban adtak ki, illetve amelyek korábban ritka lapként jelentek meg. Tiltott lap még az *Órjögő szímilli* és az *Idegösszeomlás* is.

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

**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 költségűnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége ?-et és X-et tartalmaz.

**VESZÉLYES FAJ:** Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a szinesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**JELLEMEK HARCA:** A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fallright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Charadin) lapok lehetnek a szintelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: *A balladák könyve, A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyagja, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

## FRISSEN BONTVA

**Időpont:** június 24., 11 óra.

**Helyszín:** Tiszaújfalu.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Zu'lit kincseből.

**Nevezési díj:** 2800 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Adám Norbert, teovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 24., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Erdőkertes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft/fő.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Farkas Imre, eledell@freemail.hu, 20-462-1049.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 30., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Zu'lit kincse lapjait is.

**Nevezési díj:** Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka lap. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojaktar@freemail.hu, 20-591-8404.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 30., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott a Manafamiliáris.

**Nevezési díj:** 600 Ft (14 éven aluliaknak ingyenes). Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik.

**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 30., 10.30, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Ezüstsólyom Fantasy.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásokkal együtt: Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fűrész, Sokszínűség, Zu'lit kísérlete.

**Nevezési díj:** 1000 Ft (tagoknak 800 Ft).

**Díjak:** Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Zu'lit kincse paklik, ultraritka. **Érdeklődni lehet:** Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 30., 11 óra.

**Helyszín:** Nyírbátor.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Muri Ferenc, ferenc.muri@gmail.com, 70-298-1175.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** július 1., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Szentés.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

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

**Díjak:** Sárkánymágia pakli, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Farkas István, pitt-ti@freemail.hu, 30-485-3160.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 7., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszky János, kero000@freemail.hu, 20-959-1401.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 7., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltott a Manafamiliáris.

**Nevezési díj:** 600 Ft (14 éven aluliaknak ingyenes). Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

**Díjak:** Sárkánymágia paklik.

**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 7., 11 óra.

**Helyszín:** Nyírbátor.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is. A versenyre előre kell nevezni telefonon vagy e-mailben.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Muri Ferenc, ferenc.muri@gmail.com, 70-298-1175.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 7., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

**Díjak:** Zu'lit paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka.

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** július 14., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen – McDonalds.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre. 3 csomag Zu'lit kincsekből.

**Nevezési díj:** 2800 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** július 14., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Már lehet használni a Zu'lit kincse lapjait is.

**Nevezési díj:** Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka lap.

A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojakra@freemail.hu, 20-591-8404.

## ZU'LIT KINCSE BEMUTATÓ VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

**4 gyűjtődoboz Zu'lit kincse!**

**Időpont:** június 10. vasárnap, 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Zu'lit kincsekből.

**Nevezési díj:** 3500 Ft (tagoknak 3200 Ft).

**Díjak:** Négy gyűjtődoboz Zu'lit kincse, ultraritkák.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134,

vagy e-mailben a beholder@holder.hu címen.

A versenyen 120 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660-as számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni.

A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

Az előnevezetteknek 3/4 10-ig tartjuk fenn a helyet.

**FIGYELEM! A VERSENY IDŐPONTJA SZOMBATRÓL VÁSÁRNAPRA VÁLTOZOTT!**

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## TILTOTT MÁGIA

### Dönczi Krisztián győztes paklija:

- 3 Matilda
- 2 Elfeledett szingularitás
- 3 A rend ereje
- 3 Egyet mondok
- 3 Impulzus
- 3 Naso-thin nagyrúr
- 2 Asnomad
- 3 Sakita
- 3 Szeppekku (új)
- 2 Megvadult természet
- 3 Mindenható plazmagömbök
- 3 Nekronsárkány
- 3 Purifikáció
- 3 Owooti cselszövés
- 3 Örök dilemma
- 3 Sziklarepezs (új)
- 3 Szellembéklyó
- 2 Rhatt papja
- 3 Antimágikus megszakítás
- 2 Döngnyúzó
- 2 Hétféjű hidra
- 3 Hadiállapot
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Hatalmas magszím
- 3 Arany gugyola
- 3 Hammurapi ősfortyanat
- 3 Bo'adhun kincsesláda
- 1 Továbbfejlesztett technika

### Kiegészítő pakli:

- 3 Malfunkcionálás
- 2 Mágijagilkos
- 3 Szőke Martin
- 3 Fegyverkovács (új)
- 3 Albinó varkaudar
- 3 Sárkánymágia
- 2 Quwarg dögevő
- 2 Sáskajárás
- 2 Moa daraboló
- 2 Tükkörpajzs (új)

### Baross Ferenc paklija:

- 3 Egyet mondok
- 3 Purifikáció
- 3 Impulzus
- 3 Arany gugyola
- 3 A rend ereje
- 3 Régi dallam
- 3 Az igazság pillanata (új)
- 3 Manacsapda
- 2 Thauglorendon
- 3 Az inkvizíció kínmestere
- 3 Manasajtolás
- 3 Isteni infúzió
- 3 Teikan behemót
- 3 Gömbvillám (új)
- 1 Moa daraboló
- 3 Vadítás (új)
- 3 Naso-thin nagyrúr
- 3 Hadiállapot
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Sziklarepezs (új)
- 2 Energiakonzentráció (új)
- 3 Káoszurna
- 3 Az agy kifacsarása (új)
- 3 Metamorfózis
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)

### Dárday Gergely paklija:

- 3 Alanori katapultállomás
- 3 Igaz barát
- 2 Kutatólaboratórium
- 3 Illúziópalota
- 3 Kristálypalota
- 2 Sajbi
- 2 Fogadó (új)
- 3 Eleven épület
- 3 Suiraquu, a várvédő
- 2 Moa ékszer (új)
- 2 Tak, a rabszolgahajcsár
- 3 Szellemszolga (új)
- 3 Fintor
- 3 A csend tornya
- 3 Tiltetas fala
- 3 Ryuku őrtorony
- 3 Törpetárna

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 28-án rendeztük, 23 profi és 35 amatőr részvételével. Ismét sokan dedikáltak illetve vásároltak Nagy HKK Könyvet, így Összeesküvés lapot kaptak ajándékba. A második félévben is érdemes hozni a könyvet a versenyekre, mivel az új kiadás, a Zu'lit kincse értékes ritka lapjait adjuk ajándékba!

A versenyen a good stuff (mindent bele, ami jó lapnak tűnik) – kontroll paklik voltak a legnépszerűbbek, nem ritkán 70-75-ös paklimérettel a semmizős lapok miatt, de láthattunk a profiknál tárgyas, galetki, quwarg, bűbáj-gyógyulós, fókuszkristályos, kalandozó és épület paklikat is. Igen kedvelt volt az új lapok közül a *Nekronsárkány* és a *Hadiállapot* is. A profik küzdelmében Dönczi Krisztián diadalmaskodott, a második Baross Ferenc, a harmadik Dárday Gergely, a negyedik András Benke, az ötödik pedig Simon Dániel lett, szokás szerint galetki paklival. Az első négy profi és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőrök versengésében Fábián Máté végzett az élen, a második helyen Pohner Ádám, víziópaklival, a harmadikon Szarvassy László kontollal, a negyediken pedig Csető Zsolt, épületes összeállítással.

Mindenkit szeretettel várunk versenyenken!

Makó Balázs

**András Bence  
paklija:**

- 3 Káoszurna
- 3 Energiakonzentráció (új)
- 3 Purifikáció
- 3 Vadítás (új)
- 3 Hadiállapot
- 3 Régi dallam
- 3 Hiei
- 3 Manacsapda
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)

- 3 A rend ereje
- 3 Solisar aurája
- 3 Metamorfózis
- 3 Sziklarepezs (új)
- 3 T. Vlagyimir (új)
- 3 Matilda
- 3 Lady Lucitania
- 3 Egyet mondok
- 2 Balladák könyve
- 3 Arany gugyola
- 3 Démonölő
- 3 Manasajtolás

**Fábián Máté  
győztes paklija:**

- 3 Rafinált boltos
- 3 Rohamozó faroktüske
- 2 Asztrálzúzó csáp
- 2 Energiatranszformáló csáp
- 2 Gáncsoló fark
- 3 Galetki szaníték
- 3 Rúnacsáp
- 3 Deego

- 3 Nyálkás ormány
- 2 Chosuga kedvese
- 3 Kővévaltoztató csáp
- 3 Médeni Berta
- 2 Csáp-entitás
- 3 Galetki sebész
- 2 Végzetes csáp
- 3 Kosszarvak
- 3 Tigrözlán karom

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

### A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

#### Junior kategória!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!

3 gyűjtődoboz Zu'lit kincse az amatőr kategóriában!

2 gyűjtődoboz Junior a junior kategóriában!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** július 21., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak a szokásosak mellett: Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Zu'lit kísérlete.

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

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. Junoir paklik a junioroknál.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

**Amatőr-profi kategória:** A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben öt, vagy az felett van, vagy a profi pontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.

A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

**Junior kategória:** A Junior versenyen csak azok vehetnek részt, akik még nem töltötték be a 16-ot, és nem minősülnek profinak. Azoknak, akik esetleg a koruknál idősebbnek néznek ki, javasoljuk, hogy hozzanak magukkal diákigazolványt vagy más iratot, amiből kiderül az életkoruk. A Junior versenyen is max. 4 színt használhatsz a paklidban, ugyanabból a labból max. hármat, a pakliméret minimum 45 lap, a kiegészítő pakli (ha van) pontosan 25 lap kell, hogy legyen. Természetesen, csak Junior kiadási lapokat lehet használni!

A Junior versenyeken további megkötés nincs, ha az amatőr és profi kategóriában egyszínű verseny van, a junior akkor is a fenti alapszabályok szerint zajlik.

# Zu'lit kincse™



## Gyakorisági lista

A fattyak öregapja	-	n	Ganüid mágusfaló	rh	g	Nagyon vastag bőr	Ti	g
A felhők uralkodónője	rh	r	Gemina gyógyitala	s	n	Napozó yeti	r	g
A hullámok úrnője	e	r	Gigantikus megarobbanás	r	r	Őshangya taktikus	s	n
A káosz dalnoka	c	n	Gigantikus táborlütz	d	n	Őshangya technikus	s	r
A legutolsó csapás	d	g	Giganüid	rh	r	Őszeomlás	e	r
A mindentudás kódexe	f	g	Gohma	c	r	Pajzsűzés	t	r
A magokok szövetsége	f	r	Gruangdag harci dobja	t	r	Perzelés	d	g
A pókok nagyszonya	s	n	Halálos morf	-	r	Quwarg fantom	d	r
A titkok tanulmányozása	r	r	Hangosan motyogó	l	n	Ramona	rh	r
A tűz helytartója	d	r	Harci induló	t	g	Rémeb	l	g
Abszolút preventálás	Má	r	Hasogató	d	g	Renvel, az álomszagató	P	n
Agydöbentető Benő	c	r	Hasznos kis csel	b	g	Repülő motyogó	l	g
Amnézia	e	r	Hendiala pillantása	e	r	Reti	K	n
Antimágikus blokkolás	rh	g	Horizontkémlelő	rh	n	Rhatt báránya	rh	n
Apró morf	-	g	Idéző morf	-	g	Rongybaba	d	n
Arzgul éneklő vértje	t	n	Isteni kegy	r	r	Sangin yeti	l	g
Arzgul mennydörgő fokosa	t	n	Izombi	l	g	Sikeres áldozat	l	n
Arzgul	t	n	Izzó energiagömb	Má	g	Surusha bogár	rh	r
Asnomad pusztító botja	d	r	Így döntöttem	r	r	Szépséges papnő	e	r
Az aranyserег stratégája	t	r	Jégdíszkosz	l	g	Szikhahajítás	t	g
Az árnyak megtestesítője	l	r	Jeges nyilzapor	t	g	Szilmill őrmester	e	g
Az élet burjánzása	s	g	Jégmágia	l	n	Tanulságos mese	b	r
Az Ezüsttorony védőmágusa	f	r	Jégmágus	l	n	Tehetségtelen szilmill	P	g
Az ősi hiba	P	r	Kaptárparancsnok	rh	r	Templomfosztogatás	f	r
Az ősök famulusa	-*	n	Kífordított varázsdoboz	c	r	Thargodan	c	g
Áldozó rakshallion	-	n	Kisebb áldozat	d	g	Thu'zad megszégyenítése	r	r
Árnyékherceg	l	r	Koncentrált fattyacsapás	c	n	Tiszteletdíj	f	n
Bájjúnár	e	r	Koplató motyogó	l	n	Tolvajkulcs	d	n
Bölcs teknős	s	r	Labirintus	t	n	Tuathen király múmiája	l	r
Brutális morf	-	r	Legfelsőbb pap	b	g	Univerzális katapultállomás	t	n
Császári harcmeister	r	r	Lélekszárkány	l	r	Varkaudar manafáklás	d	r
Csontpozdorja	H	g	Mágiamorfáló	-	n	Varkaudar merénylő	d	r
Diz-oh, a hős	d	r	Magmaköpi	rh	n	Védellemező morf	-	n
Domináns morf	-	n	Manipuláló csáp	P	n	Xenó báb	Mu	r
Elmefaló Hurd	P	n	Masszaszövő	rh	g	Xenomorf mátriárka	Mu	r
Elmekondicionáló	f	n	Megkerült őshangya	s	n	Yeti elementalista	r	g
Előfutár	r	g	Mentális felderítő	P	r	Yeti mumifikátor	l	r
Előny a semmiből	c	r	Mérges puffancs	s	r	Zekhartax	rh	n
Erősítés	r	g	Mindenevő őshangya	s	n	Zöld draken	rh	g
Ébren álmodom	e	r	Minotaurusz eunuch	t	r	Zord Hentes	l	n
Életenergia gyűjtés	To	g	Minotaurusz féregtaposó	t	g	Zordall	d	g
Fagyorkán	l	n	Minotaurusz vezér	t	r	Zu'lit csapdája	f	g
Fattylárva	c	g	Moa agymosó	t	g	Zu'lit sárkánya	f	r
Felfelé a lejtőn	r	g	Morgan rúnája	l	r	Zu'lit védőtekerse	f	n
Földanya átká	s	r	Mostoha szín	d	r			
Ganüid ifjonc	rh	g	Mumifikáló szolga	l	n			

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

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

g – gyakori  
n – nem gyakori  
r – ritka

**NATALOM  
KARTYAI**

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2007. július 15.



Április feladványunk megfejtése:

- Kijátszom az *Egyet mondokot*, én gyógyulok, az ellenfél sebződik, kapok egy szörnykomponenst, és az egyik kiscsiga kap egy izmot. (-1 = 7 VP, +1 = 10 ÉP, -1 = 24 ellenfél ÉP)
- Megfelelő alkalommal lelövöm az izmos csigát. Felhúzom a *Zarándokot a Megfelelő alkalomra*, és a *Heves vérmérsékletet* az izomra. A *Vénuszcsiga* kap egy dühjelzöt. (-1 = 6 VP)
- Lehozom a *Zarándokot*. (-4 = 2 VP)
- A *Zarándokról* leveszek egy pogácsajelzöt, gyógyulok kettöt. (+2 = 12 ÉP)
- Kijátszom a *Heves vérmérsékletet a Vénuszcsigára*. Mivel már 12-ben vagyok, ezért hat sebzést ad neki. (-2 = 0 VP)
- Az *Egyet mondokból* kapott komponensből a *Dombi óriás* megkapja *Aurgir törét*.
- Bemegy az őrszobta a gólemem, a nagy csigám és a kis csigám. A gólem blokkolja az óriást, kis csiga a pragloncot, *Vénuszcsiga* üti az ellenfelet. A *Vénuszcsigan* van egy dühjelző és kapott egy *Heves vérmérsékletet*, így tizet üt. Az óriás nyolcat sebez a gólemembe, aki ezt visszasebzi az ellenfélbe. A gólemet megmentem a *Zarándok* három pogácsajelzőjének felhasználásával. (-10 -8 = 6 ÉP)

- Feláldozom a gólemet a saját képességének, így sebezve magyget az ellenfélbe. (-4 = 2 ÉP)
- Végző döfésként beledobom a *Dobótört* az ellenfélbe. Győztem! (-2 = 0 ÉP)

**Szerencsés nyerteseink:** Mezőfi Balázs Pécs-Hirdről, Mészáros Gábor Bódvaszilásról és Tóth Dániel Gyagyvendégiről. Nyereményük egy-egy csomag Sárkánymágia. Gratulálunk!

**Új feladványunkat Makó Balázs készítette:** Neked 11 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 35 életpontja és 4 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a 10. köröd, még nem kaptál varázspontot. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2006. július 15.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:  
**Beholder Kft.,  
1680 Budapest Pf. 134**

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

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

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Surusha bogár (Rh)
- Horizontkémlelő (Rh)
- Kaptárparancsnok (Rh)
- Magmaköpő (Rh)
- Zekhartax (Rh)
- Brutális morf (-)
- Kisebb Zan (D)
- Halálos morf (-)
- Mágiamorfáló (-)
- Agydöböntő Benő (C)

#### A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Az élet burjánzása (S)
- Idéző morf (-)
- Giganüid (Rh)
- Ramona (Rh)

#### A GYŰJTŐ:

- 2 db Ganiüid ifjonc (Rh)

Nincs lapod az asztalon.

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- A mester büntetése (új) (F)
- 2 db Gohma (C)
- Kopláló motyogó (L)
- Gohma-csemete jelző
- Chara-din fattya (új) (C)

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)

Minden lapja aktív. Egy *Gobma*, a motyogó és a Gohma-csemete jelző az őrszobta van, a többi lény aktívan a tartalékban.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 35 ÉP, 4 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
kezeben  
levő lapok



Ellenfeled  
tartalekban  
levő lapjai



Ellenfeled  
kijátszott  
lapja



A paklid felülről  
sorrendben  
halról-jobbra

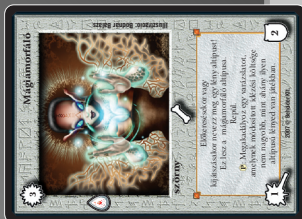


## A gyűjtődben levő lapok



# A TE ÁLLÁSOD: 11 ÉP, 8 VP, 0 SZK

## A kezdetben levő lapok



Játékos neve:

Számlacím:

2007.  
7.

6.

1. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	
2. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	
3. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

Természetesen 2007-ben sem szűnik meg a levelezős játékosainknak szóló akció a Krónikában. Igaz, idén nem labirintust kaptok, hanem egyedi tárgyat. A rendszer a szokásos lesz: egy kuponért három karakternek kérhetsz egy-egy Krónika nevű tárgyat: A kuponok továbbra is sorszámozva lesznek (január 1, február 2 stb.), de minden kuponért ugyanaz a tárgy fog járni. Természetesen több tárgy hatása összeadódik, így érdemes minden kuponért minden karakternek kérni a tárgyat. Egy bizonyos kupont egy karakternek csak egyszer lehet beküldeni. Vagyis pl. a januári kuponra nem lehet ráírni, ugyanazt a karaktert háromszor, és azt sem lehet megtenni, hogy ráírok három karaktert, de küldök még egy januári kupont, amin ugyanaz a három karakter szerepel. Ahhoz, hogy egy karakter 12 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 12 havi Alanori Krónikából be kell küldeni a kupont.

Íme a kuponokért kapható ÖV-s és TF-es tárgy:



## KRÓNIKA

A világégés előtt időkből maradó ősi történeteket olvasva értékes tapasztalatokra tehetsz szert. Amíg a krónikák a birtokodban vannak (nem kell KF-elni őket, de a bankból nem fejtik kihatásukat), rendszeresen újraolvasod őket, így folyamatosan élvezheted az előnyeiket. Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban. Segít megérteni az ősi varázslatokat is, így minden egyes birtokolt krónika kettővel csökkenti az ősteológia és őstamaturgia megvásárlásához szükséges teológia és tatumurgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.

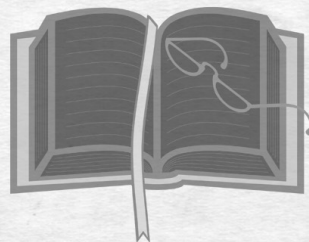
## KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 12 kötetes krónikában. A krónikákat elolvastva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaidd tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 12 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 12 krónika mellett minden csatából +24% lélekenégiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



# Leanthil naplója

42.



MENTEN FELROBBANOK AZ IDEGTŐL! Ez borzasztó, megalázó, szégyenteljes és elfogadhatatlan! Elnézést, hogy ilyen hangnemben kezdem a mostani naplóbejegyzésemet, de muszáj vagyok kiírni magamból a dühömet, mert különben sosem nyugszom meg. Ez egyszerűen nem lehet igaz, hogy Én, a nagy Leanthil Proféta, a Fény Apostolainak vezetője, a szövetségi aréna bajnoka és a Harcosok Szintjének jelenlegi arénabajnoka, hogy ilyen szégyenben maradjak! Mindjárt folytatom, csak tombolnom kell egy kicsit.

Na, most már sokkal jobb. Más esetekben ilyenkor a szolgálóimat szoktam elverni (persze csak annyira, hogy utána még hasznomra lehessenek), de most erre sincs lehetőségem, lévén, hogy mindannyian mindössze egy-egy kupac por formájában tisztelnek meg a jelenlétükkel. A pornak meg még csak ordítani sem tudok, ráadásul, ha mégis tudnék, akkor is maximum csak szétfújnom a lehetetlennel, és akkor a papokat kéne házhoz hívni, hogy rekonstruálni tudják őket... de inkább kezdem a lárvánál.

Szóval legutóbb azt írtam, hogy ha olyan tempóval haladok a szinten, mint amilyennel akkor haladtam, akkor ezt a bejegyzést már a következő szinten írnám. Nem is azért vagyok pipa, mert ez nem így lett, hiszen azért olyan nagy esélyt ennek egyébként sem adtam. Ugyebár néhány feladat volt akkor már csak hátra, amik közül hamarosan meg is oldottam párat, leadtam például az antimágikus plazmákat és a milbani amuletteket is. Aztán elcsíptem egy áruló northeni tudóst (akit azóta rendszeresen el kell vernem a szövetségi arénánkban), és előkérttem a helytartót (amiért nem részesültem túl nagy elismerésben). Mikor ez megvolt, az akadémikusok kétségbeesve kértek, hogy fekezzek meg valami elszabadult mutáns torzszülött-párost. Biztosan hallottál vagy olvastál már Zuveghar Professzorról, aki fajunk egyik (ha nem a) legnagyobb tudósa volt. Olyan kultusza van még ma is, hogy az Ősök Csarnokának (ál)szellemei rendszeresen tesznek fel próbaként olyan kérdést, ami a prof kutatásaira vonatkozik. Az öreg alapvetően különféle torzszülöttek tenyésztésével és keresztezésével foglalkozott, és maga is több új fajt alkotott, amelyek közül némelyik a mai napig jó szolgálatot tesz a fiatalokat különféle próbák elé állító vezetésnek. Van itt az akadémián egy Zurbulum nevű fiatal tudós, akinek a példaképe éppen Zuveghar, és aki fejébe is vette, hogy folytatja a nagy előd kutatásait. Tudod, ez az a fajta hülyegyerek, akinek sosem voltak barátai, akikkel csapdélé-múrt vagy mikropoid-kergetősdít játszhatott volna, ezért amióta csak olvasni tud, azóta folyamatosan a könyveket bújja. Mondjuk e nem minden előzmény nélküli ellenszenvem ellenére el kell ismernem, hogy tud valamit a srác. Például manapoid interruptorokat létrehozni. Ezen lények csak is egy ilyen, egész eddigi életében mindenki által csak szánt, tipikus tudós alkat fejében fordulhattak meg (sajnos nem szó szerint). Merthogy képes volt, és összeházasított egy manapoidot egy fünglinggel, de úgy, hogy az új faj mindkét ős előnyös tulajdonságait megtartotta. Kontrollálni persze nem



tudta, ezért rám hárult (volna) a feladat, hogy megfekezsem az öntudatra ébredt és elszabadult testvérpárt. A tudósok szanaszét rebbentek, és a szekrények mögé bújva figyeltek, a Zurbulum gyerek meg teremtményeit feltve megpróbált visszatartani a rend helyreállításától. Erre én lekentem neki két pofont, majd szolgálaimmal együtt az új faj első és egyben utolsó két példányának kiirtásába kezdtem. Mivel e lények iszonyú gyorsak, gondoltam egy fürgülés varázslat segítségével magam is némi plusz sebességre teszek szert, azonban az egyik manapoid testvér minden próbálkozásomat megghiúsította veleszületett mágikus képességével. Mire kettőt pislogtam, a szolgálaim egy-egy ku-

pac hamuként díszítették a laboratórium padlóját a másik testvér munkálkodása nyomán, majd egyszer csak azon kaptam magam, hogy mozdulni sem bírok. Szerencsére a lények pusztán a védekezésre hagytakoztak, ezért az életem nem volt veszélyben (bár ez akkor még nem volt olyan nyilvánvaló), úgyhogy a tudósok összeszedve maradék bátorságukat kimentettek a helyiségből, majd együttes erővel sikeresen a tomboló lényekre zártuk az ajtót. Zurbulumot elpaterolták valahova, ahol senkiben sem tehet kárt, és már éppen erősítésért szaladtak volna, azonban én határozottan kértem őket, hogy adjanak egy kis időt, és magam is megoldom a problémát. Az ajtó ügyis elég erős (úgy lett kialakítva, hogy bármilyen laboratóriumi kísérlet is sül el balul, ne omoljon be a fél Hegy), legalább a manapoidok is gyengülnek addig az éhségtől (ha kell nekik egyáltalán enni valamit). Legközelebb visszamentem, és a tudósok egy része is elkísért, hogy a segítségemre legyen, ha megint alul maradnék. Szinte hajszál pontosan ugyanúgy történt minden, mint az előző esetben. A szolgálaimat ugyan idő közben feltámasztattam a templomban, de most megint annihiláltak őket, úgyhogy ismét úgy kellett egy marékka megmentenem a poraikból, hogy legyen anyagom a következő reinkarnáltatáshoz (milyen hülye szó ez...). A tudósok persze megint kezdték, hogy márpedig ők hívnak valaki mást helyettem, mert hogy ez nem maradhat így, blabla, mire én biztosítottam őket, hogy most már ismerem a lények taktikáját, és legközelebb tuti elbánok velük. Néhány napig rápihentem az esetre, közben kitaláltam, hogy ezúttal majd meg sem próbálok varázsolni, hanem azon nyomban nekiesek a hozzám közelebb lebegő interruptornak. Így is tettem. Visszamentem az akadémiaira, ahol a kíváncsi tudósok rám zárták az ajtót (és közben tuti, hogy hallgatóztak), én meg nekironítottam ellenfeleimnek. Néhány pillanat múlva nyílt az ajtó mögöttem, és érzéketlenné dermedt testemet ismét csak kimentették a biztos menedéket jelentő falakon túlra. Már előre tudtam, mi fog következni, ezért az erősítésre áhító kutatókat megelőzve a zsákomból előkaptam egy bajnokok italát, és diadalmasan felmutattam. „Ez!” – kiáltottam a kudarcotól vérben forgó szemekkel, és azt fiszem kissé immár fiszterikus hangon – „Ez itt a siker kulcsa!” Ezzel a többséget lecsillapítottam, úgyhogy kaptam még egy esélyt. A nagy nap pedig ma jött el. Minden cuccomat itthon hagytam, és elhatároztam, mielőtt a



manapoidoknak rontanék, benyelem az italt, és akkor aztán akármilyen gyorsak, tutira eltalálom őket. Hogy miért nem lordok italát készítettem be (ami dupla olyan hatékony), azt még most sem tudom. Talán a kezdődő téboly hatása volt ez is (a múlt idő persze csak annyira jogos, amennyire a „kezdődő” téboly kifejezés, tekintve, hogy most már inkább „előrehaladott” tébolyról beszélhetek). A bevezető soraim tükrében azt hiszem nem árulok el nagy titkot, ha azt trom, hogy a manapoidok, még mindig élnek és virulnak, a tudósok még idegesség helyett inkább rajtam derülnek. De most már ha a fene fenét eszik is, kiirtom, eltiprom, széttrancsiozom a nyavahyásokat, és a véres cafatjaikat széthajigálom majd a laborban. Ezzel fogok szórakozni. Már tudom is, hogy legközelebb a lordok itala tutira be fog jönni ellenük. Amíg ezzel a dologmal nem végzek, nem is költözök fel.

Szerencsére más dologom is akad még ezen a szinten. Például a pszi iskolában még mindig várnak tőlem három asztrálp plazmát, amikből eddig csak egyet szedtem össze. Egyszerűen nem volt időm még, hogy nekiálljak keresgélni olyan pszi lényt, amiből kinyerhető, de most már nem is fogok, mivel Ka-Boomnak több is van ebből a materiából, és a hiányzó két darabot majd átveszem tőle néhány aranyért. A mágustorony feladatait könnyűszerrel oldottam meg. Igaz, az egyik kissé szeles mágus kéréséhez a második leggyűlöltebb nő (Piromaca) segítségét is kénytelen voltam elfogadni, de úgy veszem, hogy ez volt a részéről a bocsánatkérés az utóbbi idők zaklatásaiért. Csak a teljesség kedvéért trom ide, hogy két wobramung szívet vettem tőle, hogy meglegyen a száz, amire szükségem volt, bár valószínűleg csak így akarta megvédeni tőlem a szint többi lakóját, mivel a szívek beszerzéséhez a vadászaton kívül kénytelen voltam az egyik ősi módszerhez folyamodni, a lopáshoz. Ezt viszont éppen akkor tettem, amikor – más okból kifolyólag – kénytelen voltam meginni az egyik orgling koktélot, így viszont nem mozogtam túl csöndesen az idegen galetkik barlangjában. Ennek következtében mindenki felriadt, szintén ennek következtében én meg kénytelen voltam jól összeverni őket (ami egy koktél megivása után nem is esett különösebben a nehezemre). Hogy ez ne fordulhasson megint elő, Piromaca felajánlotta a segítségét. Ha nem rajtam gyakorlatozna állandóan (máig is), még talán kedvelném is emiatt.

Hát így tengetem manapság a mindennapjaimat. Az örület határán, de még mindig a józanok között. A következő bejegyzést a manapoidok vérével fogom írni. Hehe...

Leantfiil

# Jancsár János: Hellcon és a szirének

Az idegen a jövőből érkezett, ez nem vitás. Csak rá kellett nézni a ruházatára, a hajviseletére, a fegyvereire. Furcsa volt mind, egytől-egyig. Hellcon, ha meg is lepődött a férfi felbukkanásán, nem mutatta jelét. Az időugrás gerjesztette statikus kisülések egy ideig még ott cikáztak a barlang falai között, de ő egykedvűen tovább kavargatta a kormos falú főzőüstben rotyogó ebédjét.

– Beszédem van veled – közölte a férfi, köszönés helyett.

– Kerülj beljebb, Hírhozó. Megkínálhatlak egy kis ratifvelő pörkölttel?

– Hagyjuk az udvariasságot, Hellcon! Nagy baj van készülőben. Menten indulnod kell!

– Ő, de sürgős! Kezdem már unni kicsit, hogy folyton nekem kell megmentenem az úri kényelemhez szokott, puccos világokat! – fortyant fel a házigazda. – Miért nem ugrasz el ahhoz a „nagy baj”-hoz egyenest, és durrantasz oda magad a flancos, csuda-cifra fegyvereddel?

– De hisz te is pontosan tudod, hogy nem tehetem – mondta az idegen, de a galetki halálmester nem reagált. – Legalábbis... Nos, engem úgy tájékoztattak, hogy már az első alkalommal elmagyarázták ezt neked...

Hellcon leemelte a tűzről az üstöt, és az asztalra kikészített háromlábra tette át. A hirtelen megváltozott hőmérséklet inycsiklandozó illatú gőzfelhőt buggyantott fel belőle.

– „úgy tájékoztattak...” – utánozta gunyoros hangszíjjal a Hírhozó szavait. – Nem tudnál értelmes nyelven beszélni? Fogd rövidre, ha tényleg annyira sürgős. Beszélj, és én figyelek. Csak közben hadd végezzek az ebédemmel – mondta a kalandor, és nekiült az ételnek.

– A jövő épp változik. Egy nagyhatalmú, Okulúpaj nevű entitás arra készül, hogy átszakítsa a valóságokat elválasztó hártját, és néhány milgandoltás múlva pont itt, a Hegynek ezen a szintjén materializálódjon. Nem tudjuk,

hogy ki, vagy mi ez a lény, de csaknem isteni hatalommal bír. Ha sikeresen megérkezik, a Hegy lakosságának 79 százaléka el fog pusztulni egyetlen hegymoraj alatt!

Hellcon unottan szakított egy darabot a mitulén-cipóból, és a puha tésztával felitatta az étel szaftját, majd a falatot nagy élvezettel a szájába gyűrte.

– Csaknem isteni hatalom... És mit kezdjek én ezzel a lényvel? Nekem nincsen „csaknem isteni hatalmam”, amit szembe tudnék állítani az övével.

– A lényt torzak egy kisebb csoportja fogja a világunkra idézni. Nem kell szembeszállnod az ismeretlen entitással, elegendő csupán megakadályoznod az idézést.

– Na végre! Az első értelmes mondatod, Hírhozó. Rendben, tegyük fel, hogy megpróbálom. Hol, és főleg mikor kerül sor erre a titokzatos szertartásra?

– A helyszínt sajnos nem tudtuk behatárolni. Az időpontot is csak annyiban, hogy ma még nem késő közbelépni, talán még holnap sem lesz az, de utána már biztosan bekövetkezik a katasztrófa. Nincs tehát túl sok időnk. Annyi bizonyos még, hogy a szertartás valamiképpen kapcsolatban áll egy „Sötét Föld” nevű párhuzamos világgal. A rendelkezésünkre álló adattárban mi már csak homályos utalásokat találunk erről a létsikről, de a te jelenedben még biztos sokkal több információ rejtőzik a közszájon forgó legendákban. A feladatod nagyon egyszerű: derítsd ki, hogy kik akarják végrehajtani ezt a nem kívánatos szertartást, és akadályozd meg, bármi áron! Persze az sem lenne nagy baj, ha végleg elintéznéd azokat a bestiákat.

Miközben a Hírhozó beszélt, Hellcon az utolsó kanál ételt is elfogyasztotta. Diszkrétén böföntett egyet, és kinyújtózott a háttámlás széken.

– A fizetség?

– A szokásos. Már ha neked is megfelel.

A vadász fanyar mosolyra húzta a száját.

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Igen. Megfelel.

Hellcon nem volt túl boldog, hogy már megint meg kell mentenie a világot, mivel számtalan egyéb dolgát kellett elhalasztania emiatt. Vendége távozása után még bosszankodott egy kicsit, aztán amolyan „na gyerünk, legyünk túl rajta” – hangulatba lovalta magát, és összeszedelőzködött.

A tisztogató klán veteránja nem nagyon szívelte a szolgákat, ezért nem tartott egyet sem. Néha ugyan rákényszerült, hogy segítséget vegyen igénybe, de ilyenkor inkább fantomot idézett, vagy ha túl nagy számban voltak jelen a felbőszült torzak, elbájolt közülük egyet-kettőt. Amúgy legszívesebben félelmetes gyorsaságát kamatoztatta. Ijával még a legapróbb ellenfelet is mesteri pontossággal szegezte a falhoz, mielőtt bárki megmozdulhatott volna a csatatéren, s ha végképp kifogyott az érvekből, élesre fent karmaival esett áldozatának. Csak igen kevés kudarc érte a pályafutása során, és ezekből is inkább tanulni igyekezett, minthogy azok a kedvét szegték volna.

Rutinszerűen csatolta fel Eleniosról elnevezett ékszerait, és páncéldarabjait, miközben egy apró emlékfoszlánnyon rágódott. Okulúpaj. Hallotta már valahol ezt a nevet, de egyelőre nem tudta hová tenni. Aztán egy kőszta ötlettől vezérelve fellapozta a jegyzeteit, és némi keresgélés után teljesen felvilványozódott. Megtalálta, amit keresett!

A barlangcsarnok sejtelmes félhomályba burkolódzott, csak a központi emelvényre összpontosult némi fény. Az ősszirén kimért mozdulatokkal rakosgatta az oltárra pakolt szertartáskellékeket, miközben körös-körül, mindenfelé mozdultak, hullámoztak az árnyak. Szirén fattyúk, és orgling rabszolgák egész serege figyelte a királynőjük ténykedését.

Hellcon úgy lépett a terembe, ahogyan egy uralkodó tenné. Ellenállhatatlanul, fensőségesen. A szirének félrehúzódtak az útjából, csak dühös sziszegésükkel mutatták ki a félelmüket. Meg sem próbáltak rátámadni.

Wyntaria felfigyelt a mögötte bekövetkezett változásra, de tovább folytatta a készülődést. A kőlapra vérrrel írt rúnák pontosan meghatározták a kellékek helyét, és a legapróbb hiba is végzetes kudarchoz vezetett volna. Nem hibázhatott. Mikor a hivatlan látogató közvetlenül a háta mögé ért, méltóságteljesen kitérte madárszárnyait, és ki-

húzta magát. Hátát, egészen a tarkójáig, fényes tollak borították, amelyek a barna, a piros, és a vörös legkülönbözőbb árnyalataiban pompáztak. Haja természetes göndörségénél fogva, akár egy lágyan zubogó csermely hullott a vállára. Karmos lába minden ujján nehéz gyűrűt viselt, felbecsülhetetlen értékű kincseket. Fedetlen alsótestét, és hibátlan ívű combját pedig bármelyik galetki nő megirigyelte volna. Póresége Hellconban mégsem keltett vágyat, inkább szánta a félig asszony, félig madártestű torzszülöttet.

– Minek köszönhetem a megtisztelő látogatást? – kérdezte az ősszirén, továbbra is hátát mutatva a vendégének. Talán félt tőle, hogy mit lát majd, ha megfordul, talán pontosan tudta, és ezért nem tette.

– Mondd csak el nekem, Wyntaria, miben mesterkedsz? Ugye nem gondoltad, hogy ténykedésed titokban maradhat előttem? – A hang betöltötte a teret. A csarnok falai megsokszorozták, és még öblösebbé tették. Félelmetes hatása volt. A nyáladzó, akaratuktól megfosztott orglingok nyüszítve hátráltak a legtávolabbi falakig. Wyntaria lassan mégiscsak hátrafordult. Az Uralkodó állt előtte, a Legendák völgyének teljhatalmú ura, minden száműzött, és elnyomott lény parancsolója, a galetki zsarnokok legfőbb ellensége.

– Talán ismered a fogadott leányomat, vagy tán hallottál már róla. Bemutatom neked Seleniát!

Szavaira válaszul egy szirén fattyú lépett elő az árnyak közül. Nagyobb, és mérhetetlenül szebb volt a legtöb-



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

fajtársánál. Első pillantásra alig-alig különbözött egy csodálatos, ifjú galetki leánytól. Elbűvölő mosolya a legtöbb férfit azonnal levette volna a lábáról, ám Hellcon közömbösen tekintett rá. Áldotta éles előrelátását, amiért ilyen iszonyatosan erős mentális barikádöt épített az elméje köré. Már egyáltalán nem sajnálta az elfogyasztott temérdek, hatalmat adó italt.

– Nem választottál a kérdésemre, Wyntaria. Miért akard ide idézni az óvilág legádázabb bestiáját? Okulúpaj elpusztít téged, a lányod, és mindent szírént a Hegyben, nem csak a galketkiket.

Wyntaria oly hirtelen vetközte le higgadságát, hogy még Hellcon is önkéntelenül hátralépett. Az összírén dühében a levegőbe rebhent.

– Mit tudsz te a szírének szenvedéséről?! Mit tudsz te egyáltalán rólunk?! Okulúpaj nekem nemző atyám, és az ő hatalma mellett a tiéd eltörpül! Ide idézem őt a véruink köteléke által, és kérésemre, frigyre lép majd Seleniával, és a többi leánnyal mind! Hamarosan szírének egy új, sokkal hatalmasabb nemzedéke veszi át az uralmat a Hegyben, és én leszek az ő királynőjük! – Az utolsó mondat vége már hisztérikus kacagásba fulladt. Wyntaria az oltár felett lebegett, lustán csapkodva a szárnyaival, és eközben megállíthatatlanul nevetett. Csak hosszú percek múltán tudott megszólalni ismét. – Hol leszel majd, ha Okulúpaj kacagása végigszágul a Hegy minden járatán? Hová bújsz majd akkor atyám étvágya elől?

– Sehová nem bújok, mivel ez nem fog bekövetkezni – mondta Hellcon, és a mutatóját Wyntariára emelte. A hihető illúzió teljesen elrejtette az alakját, és a felszerelését, így az összírén semmit sem sejtethet abból, ami most következett. A nyilvesszó pontosan a két szeme közé fúródott, s hegye a koponyája hátsó falából arasznyi hosszan tört elő. A lövés ereje tizlépésnyire lökte a torzszülöttet, ahol a földre zuhant és halálutájában még percekig vergődött.

– Királynőtök halott! – harsogta Hellcon, továbbra is az Uralkodó álcája mögé rejtőzve. – Megbüntettem őt, amiért a hatalmamra tört. Mind így jártok, ha akaratommal szembeszegüjtök!

Az árnyak megsűrűsödtek Hellcon körül, ahogy a szörnyek egyre dühösebben, egyre közelebb húzódtak



hozza. Selenia azonban továbbra is egykedvűen állt a halálmester előtt. Szemeiben ravasz fény csillogott.

– Én, minden száműzött teremtmény uralkodója, ezennel új királynőt emelek fölétek! – kiáltotta Hellcon, mikor a torzak már csak néhány lépésre voltak tőle. – Új királynőtök ettől a perctől fogva: Selenia!!

A szírénfattyú, mintha csak erre várt volna, az oltárra szökkent, és elrikoltotta magát. Dobhártyaszaggató sikítása megdermesztette a szörnyeket, még magát Hellcont is remegés járta át. Most először érezte, hogy mennyire vékony mezsgyén is sétált, és milyen kevés választotta el sikerét a kudarcától...

A Hírhozó türelmetlenül toporgott.

– Jaj, gyerünk már, csináld! Csak nehogy hozzáérj! Tudod egyáltalán, mekkora kockázatot vállaltam azzal, hogy idehoztalak? El kell tűnnünk mielőbb!

– Jól van, csigavér! Mindjárt végzek – mondta Hellcon, és a mély álomba merült test fölé hajlott. Kezét az álmódó feje fölé tartotta, és lehunyva szemét, összpontosított. A mentális képességei legjavát vetette be annak érdekében, hogy kifürkésze az emlékeit. Hogy lássa a múltat. Hogy megértse a hibákat, amelyeket elkövetni készül, hogy előre lássa majd a kudarc okát, mikor majd döntésre kényszerül.

Lassan futott előre az emlékek sorában, mígnem elérkezett ahhoz a ponthoz, amikor Selenia behódolva eskütt, és hűséget fogadott neki, minden szírénfattyú nevében. Aztán látta saját magát, ahogy elhagyja a torzak bar-



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

langcsarnokát, és megkönnyebbülve leoldja magáról a hihető illúzió álarcát. Láttá, ahogy visszatér a barlangjába, és ahogyan nem sokkal ezután megérkezik a Hírhozó. Hellcon a fizetségét azonnal kérte, mint ahogyan máskor is. De mindez már a múlt. Őt most inkább a saját emlékeiben tárolt jövő érdekelte. Ezért áll itt, a jövőbeni önmaga fölé hajolva, és saját elméjét fürkészve, egy teljes földmorajjal azután, hogy azt a bizonyos idézést meghíúsította...

## WYNTARIA, AZ ŐSSZIRÉN (297. LÉNY)

Az ősi történetek szerint minden szirén Ethariadtól, a legendák isteneinek gyermekétől származik. Ez a félig ember, félig madárszerű lény annak idején maga is isteni hatalom birtokosa volt. Félisteneket, ősmágusokat, császárokat csábított el mágijával. Utódjainak se szeri, se száma, közülük csak egyet emelnek ki a krónikák: Wyntariát, a fattyút, akinek ereiben sokak szerint Okulúpaj vére csordogál. Van, aki szerint Wyntaria hatalma Ethariadéval vetekszik, de ez persze csak mese. Wyntaria igencsak halandó, és ezzel maga is tisztában van - nem véletlen, hogy rejtőzik a galetkik elől.

## SELENIA, A SZIRÉN FATTYÚ (492. LÉNY)

Selenia nagy kópé, hatalma megközelíti, vagy talán meg is haladja az igazi szirénekét. Ha vele akadsz össze, számíts rá, hogy magad is egy leszel a nőstény nyáladzó, minden parancsát teljesítő mágikusan fogva tartott szolgálóknak!

## URALKODÓ (592. ELLENFÉL)

Az Uralkodó egyike a jelenleg ismert legnagyobb hatalmú torzszülötteknek. E legendás teremtmény a Legendák Völgyének teljhatalmú ura. Egy gigantikus, ébenfekete testű démoni teremtmény, óriási izmokkal. Azt rebesgetik, hogy találkozott az Ellenséggel, és legyőzte azt. Az Ellenségből kiszivott lélekenergia megfertőzte a testét, és gyakorlatilag sebezhetetlenné tette azt. Mások szerint, az Uralkodó maga az Ellenség teremtménye. Akárhogyan is, ha nem rendelkezel megfelelő ismeretekkel arról, hogyan kell támadási formádat az Ellenséggel szemben alkalmazni, akkor esélytelen vagy.

## Ősök Városa Neves szörny tervező pályázat

Az ÓV játékosainak fantáziáját ismét próbára tesszük. Tőlük a játékban már megtalálható torzszülöttek elfajzott, azaz híres-neves legendás verzióit várjuk. Képzeld magad elé egy ismert, vadászható fajt, adj neki egyéniséget, nevet, találd ki, hogy miért és hogyan emelkedett ki, milyen egyedi képességeket növesztett fajtársaihoz képest. Bármely szintről írhatasz ilyen ellenfelet. A megfelelő színvonalú pályázatok a játékba bekerülnek, és a három legjobbnak lehetősége lesz a játékban megküzdenni a saját maga által kitalált lényvel, a legendás kincs reményében.

Mindenkinek jó tervezést kívánunk!

# KÉRDŐÍV

Először is mindenkinek szeretném megköszönni, aki a kérdőív beküldésével segítette a munkánkat. Legnagyobb örömünkre közel 1000-en küldték vissza válaszaikat. A válaszok mellett láthatjátok azt, hogy a beküldők hány százaléka jelölte be azt a választ. Természetesen volt olyan kérdés, ahol több választ is meg lehetett jelölni, így a százalékok összértéke 100-nál nagyobb. A válaszok értékelésénél, a 2-es kérdés kivételével, nem vettük figyelembe azokat a válaszokat, ahol a visszaküldő azt jelölte meg, hogy soha nem olvassa az Alanori Krónikát. Nyilván, ha valaki soha nem olvassa az újságot, akkor nem tud véleményt mondani az újság részletes tartalmáról. A 7. kérdésnél, ahol osztályozni kellett a rovatokat, két oszlopot találtok. Az első oszlop az osztályozási átlag minden beküldött kérdőívől, ahol nem azt jelölték be, hogy soha nem olvassák az újságot. A második oszlop azt az átlagot tartalmazza, amiknél az újságot olvasók az ötös rovatban megjelölték, hogy érdekli őket az adott téma.

A beküldők közül kisorsoltunk öt szerencsés nyertest is: Oroszi András Ceglédről (ingyenforduló), Ritzinger Zoltán Mosonmagyaróvárról (ingyenforduló), Tóth László Zsolt Zsiráról (ingyenforduló), Bárdos Péter Oroszlányból (Sárkánymágia pakli) és Szabó Tamás Veszprémből (Sárkánymágia pakli).

## 1. Melyik játékunkkal játszol?

- |    |                 |        |
|----|-----------------|--------|
| a. | Hatalom Kártyái | (65 %) |
| b. | Túlélők Földje  | (33 %) |
| c. | Ősök Városa     | (13 %) |
| e. | Kalandok Földje | (9 %)  |
| f. | Sárkányölő      | (38 %) |
| g. | Shadowrun       | (8 %)  |

## 2. Olvasod-e az Alanori Krónikát?

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| a. | rendszeresen | (53 %) |
| b. | alkalomadtán | (42 %) |
| c. | soha         | (5 %)  |

## 3. Megveszed/előrendeled-e az Alanori Krónikát?

- |    |                            |        |
|----|----------------------------|--------|
| a. | Mindig.                    | (37 %) |
| b. | Mindig, a HKK lap miatt.   | (8 %)  |
| c. | Mindig, az ÓV kupon miatt. | (3 %)  |
| d. | Mindig, a TF kupon miatt.  | (10 %) |
| e. | Néha megveszem.            | (39 %) |
| f. | Nem, soha.                 | (3 %)  |

## 4. Hogyan szerzed be az újságot?

- |    |                              |        |
|----|------------------------------|--------|
| a. | zsetonból előfizetem         | (24 %) |
| b. | kézpénzrel előfizetem        | (6 %)  |
| c. | megrendelem a honlapról      | (6 %)  |
| d. | megvásárolom HKK-s boltokban | (63 %) |

## 5. Mi az, ami érdekkel az újságban?

*(Többet is bejelölhetsz.)*

- |    |                 |        |
|----|-----------------|--------|
| a. | Shadowrun       | (24 %) |
| b. | HKK             | (66 %) |
| c. | ÓV              | (22 %) |
| d. | TF              | (41 %) |
| e. | novellák        | (58 %) |
| f. | regényrészletek | (40 %) |

## 6. Mi az, ami egyáltalán nem érdekkel az újságban?

*(Többet is bejelölhetsz.)*

- |    |                 |        |
|----|-----------------|--------|
| a. | Shadowrun       | (50 %) |
| b. | HKK             | (24 %) |
| c. | ÓV              | (41 %) |
| d. | TF              | (27 %) |
| e. | novellák        | (16 %) |
| f. | regényrészletek | (24 %) |

## 7. Mi az, amit szívesen olvasnál az újságban?

- |    |                               |              |
|----|-------------------------------|--------------|
| a. | több novella                  | (38 %)       |
| b. | több paklileírás              | (55 %)       |
| c. | több adat, táblázat a TF-ről  | (29 %)       |
| d. | több adat, táblázat az ÓV-ről | (11 %)       |
| e. | egyéb                         | (részletezd) |

**8. Osztályozd 1-től 5-ig az alábbi rovatokat! Amik nagyon tetszenek, az 5 pont, amik egyáltalán nem érdekelnek, vagy nem tetszenek az 1 pont.**

	mindenki	érdekel
a. Shadowrun cikkek	2,34	4,09
b. Kombók	3,39	4,29
c. Lapelemzések	3,57	4,49
d. Kérdezz-felelek	3,35	4,14
e. Hogyan csináljam?	3,28	4,06
f. Új versenyek	3,08	3,86
g. Versenybeszámolók (pakli listákkal)	3,3	4,18
h. HKK árlista	3,18	4,01
i. Leanthil naplója	2,95	3,62
j. ÓV novellák	2,71	3,94
k. ÓV statisztika	2,19	3,36
l. Egyéb ÓV-s cikkek (klánleírások, játéktanácsok stb.)	2,39	4,01
m. ÓV fejlesztések, változások	2,32	3,81
n. TF statisztika	2,74	3,8
o. TF fejlesztések, változások	3,03	4,42
p. Kalandozó Kalauz	3,21	4,31
q. Kincsestár	3	3,91
r. Rekviem	2,84	3,33
s. TF novellák	3,32	3,97
t. KT lista	2,59	3,32
u. Egyéb TF témák (varázslatleírások, KT-képesség leírások stb.)	3,07	4,29
v. Regényrészletek	3,26	4,45

Mit is jelentenek ezek a számok? Egyrészt jól látható, hogy a krónika-olvasók nagy része HKK-s, míg a shadowrunosok és ÓV-sek kisebbségben vannak. A TF-esek képezik a közepes kategóriát. Látható, hogy csak a beküldők fele veszi és olvassa rendszeresen az újságot, míg a másik fele csak alkalmadtán. Érdekes, hogy a HKK lapnak kicsi a vásárlói vonzereje a HKK-sok körében, a többségük anélkül is megvinné az újságot, míg az ÓV-seknek és TF-seknek kb. harmada-negyede főleg csak a kupon miatt veszi meg. Az érdeklődési köröknél jól látható, hogy a novellák és a regényrészletek a HKK-val és TF-fel egy kategóriába esnek, mivel ezek általánosabb jellegű írások, és azok számára is érdekes lehet, aki nem érdeklődik az adott téma iránt.

A rovatok osztályozásánál a második oszlop mond többet, hiszen itt csak azok véleménye van figyelembe véve, akik az adott rovat témája iránt érdeklődőnek mu-

tatkoztak az ötödik kérdéskörnél. Látható, hogy a HKK-s rovatok általában véve jó osztályzatokat kaptak a HKK-soktól. Talán egyedül az Új versenyek a kivétel, erre azonban úgy érezzük, szükség van az újságban. Az ÓV-sek már alacsonyabbra pontozták a saját rovataikat. Itt főleg a statisztika lóg ki az alacsony tetszésindexével. A féléventi statisztikát emiatt ezentúl évenkéntire, vagy még ritkábbra vesszük. A Ghalla Newsban a fejlesztések, Kalandozó Kalauz és az egyéb

TF-es cikkek viszik a pálmát. Itt a KT lista kapta a legkevesebb pontot, így ezt megszüntetjük. A Rekviem és a statisztika sem kapott túl sok pontot. A statisztikát itt is ritkítjuk. A Rekviem azonban kérdéses, hiszen a TF novellák átlagos TF pontszámot kaptak, így ez a rovat egyelőre marad.

Természetesen a kieső rovatokat pótolnunk kell, így igyekeznünk felhasználni azokat a hasznos ötleteket, amiket az egyéb rovatba írtatok. Varázslómesterek, interjúk, régebbi rovatok felelevenítése, több cikk a TF-ről és ÓV-ről, sok paklilista stb. Meglátjuk, hogy mi fér bele, és mit tudunk megvalósítani.

Dani Zoltán



# XXVII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényen.  
Időpont: 2007. június 16. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rózsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

## XXVII. ALANORI OLIMPIA

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

## XV. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXVII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### XV. Teron hegyi Olimpia

Csapátversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

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

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Csataszimulátor

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

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

### Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaidal és a játékezetőkkel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

# 162 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. június



**Karakterem a fordulójá elején, rögtön az első parancs közben DEM-ezett. Meglátásom szerint erre semmi oka nem volt miután az előző fordulójá végén 2 életpontban állt meg, majd kör elején regenerálódott 54 ÉP-t.**

A karakteren az előző fordulóban rajta volt a 261-es varázslat, Techiulan aurája, melynek hatása, hogy 150-nel megnöveli az életpontjait. A varázslat táborozás végéig tart. Ekkor elmúlt a hatása, a következő forduló elején a 2 ÉP tehát már -148 ÉP volt csak. Az 54 pontos gyógyulás ezt -94-re módosította, ami még így is halálos állapot.

Ez a varázslat régebben a forduló végéig hatott, de a TK-k bevezetésével, amik a táborozás alatt történnek, ez módosítva lett a következő forduló elejére. Azonban az igény, hogy ha valaki 0 fölötti ÉP-vel fejezte be a fordulóját, ne haljon meg a következő forduló elején ezen varázslat miatt, jogosnak tűnik. Ezért a programban ez módosításra fog kerülni. A további értékesítés azonban még így működik.

**A karakterem több fordulójában is a fagyott kalapáccsal harcolt a víz alatt, és nem váltott át naginata-ra vagy angolnászálkára, amik vízben jóval többet sebeznek elvileg.**

Vízifegyver-használat működése: azokat a fegyvereket nézi végig víziharcnál, amelyek balkezesek vagy vízifegyverek, valamint a forgatásukhoz szükséges szakértelemmel rendelkeznek.

A fagyott kalapáccshoz 55-ös szint kell és az adott karakternek 69-es ütőfegyver szakértelme van. Az angolnászálkához viszont 30-as, a naginatahoz pedig 40-es szűrő szint szükséges, és neki 26-os szűrőfegyver szakértelme van. Ezért választotta a program a fagyott kalapáccsot. A harc során már a víziharc szakértelmét nézi, de a fegyverválasztásnál a fegyvertípushoz való.

**A TK táborozás alatt fut, és több mezőn is teljesíthető. A TK a táborozás alatt fut, és kilenc mezőn (a TK mezője és a szomszédos nyolc mező) teljesíthető. Ha labirintus térképet kapok a TK során, akkor annak koordinátái honnan számolódnak, a TK helyéről vagy a táborozás helyétől?**

Labirintus megkapásakor a program a karakter koordinátáit veszi figyelembe. Konkrét esetben tehát a táborozás helyét.

**Karakteremnek a fordulóban több mint 90 tárgy lett, mégsem kaptam meg a DD és AA parancsokat. Miért?**

A parancsot valóban 90-nél több tárgy összegyűlésekor kapod meg. Ám azt, hogy hány tárgyad van, ez esetben a program forduló elején vizsgálja. Ezért ezeket a parancsokat a következő fordulóval kapja meg a karakter.

Vadász Szilárd

# A pusztulás sírjai

Vastag, hideg kőfalak vesznek körül. Gyenge vagyok. Csak fekszem naphosszat, és gonosz álmok kínoznak. Gyűlölöm az álmokat! Ugyanazok a nyomasztó képek gyötörnek, szüntelen. Átélem újra, és újra. Képtelen vagyok kitörni belőlük! Érzem, ahogy most is rám tör a már ismert és ezerszer elátkozott érzés. Búzós verejtékbe fagyva fekszem, magatehetetlenül. De érzek valami mást is. Mintha valaki engem hívna! Ellenállhatatlan készte-tést érzek, hogy elnehezült testem börtönéből szabadulva, meztelen lélekkel sodródjak az ismeretlen felé. Engedek a hívásnak, elindulok az ismeretlen felé. Útközben újra megrohan-nak a képek...

Sötét, csillagtalán éjszaka van, hűtlenség és gyilkosságok ideje. Egy tisztást látok. A közepén, lobogó fáklyafényben fürdik egy fehér, faragott kőtömb. Nem mozdul semmi, csak a szél ostromolja kitartóan a lángokat. Lassan kitölti lényemet a félelemmel vegyes várakozás izgalma. Valami fontosat mutatnak az álmok, tudom! Valamit, aminek nem szabadna megtörténnie. Minden alkalommal kétségbeesetten remélem, hogy a történet másképpen végződik, s talán végre megszabadulhatok az ígézettől. Azonban a remény szálai közé ezúttal még valamit csempészték az avatott kezek. A bizonyosságot, hogy nem vagyok egyedül. Ezt az előadást most nem csak én figyelem...

Egy sötét kámszás alak lép be a fénybe. Hátározott, magabiztos vonásai fájón emlékeztetnek valakire. A földre dobja nehéz utazó málháját, és közelebb lép a kőhöz. Finom, művészi faragású márványtömbnek tűnik, bár a szélét lekoptatta az időjárás. Minden oldala tele van róva apró rúnákkal. Az alak közelebb húzza a zsákot, majd lassan térdre ereszke-

dik, hogy előkészüljön a szertartáshoz. Száraz gallyakat helyez a kőre, majd egy vastagabb botot, és egy szögletes követ. Ezután tüzet csíhol, és meggyújtja az egészet. Sötétvörös és haragoszöld lángok csapnak fel. Buzgón imádkozni kezd, hogy a kő szelleme és az isten, akit szolgál, meghallgassa könyörgését. Ahogy megtelik a hangja a megidézett hatalommal, a mormogás kántálássá erősödik a feltámadó szélben. Mire a lángokba önti kula-csából a hajnalban talált forrás vizét, túlvilági szél dagasztja fekete vitorlává a köpenyét. Szentségtelen szavai messzire szállnak az éjben, rémálmok járnak nyomában.

Néhány perc alatt porrá ég az istentagadó áldozat, a fekete kupacot pillanatnyi szél-töcsér ragadja fel. A kő sértetlen, nyoma sem látszik, hogy micsoda tűz égett rajta még pár pillanattal ezelőtt. Nyomasztó, siri csend borul a kis tisztásra.

Eltelik néhány szívdobbanásnyi idő, a pillanatot a várakozás feszült csendjébe dermed. Kisvártatva egy dübörgő hang szólal meg:

„– Á, szóval el akarsz árulni?! Jól van, menj csak! A hozzád hasonló gyengéknek úgyszincs helye a követőim közt. De előbb visszaadod, amit kaptál tőlem...”

Villám sújt le az égből, darabokra robbantva a rúnakövet. Mennydörgés rázza meg az éjszakát. Mindenütt törmelék, a levegőben por szitál. Az áruló szétvetett karokkal fekszik valamivel távolabb. Testét apró sebek borítják, ruháját finom por lepi. Eszméletlenül van, keze tévona mozdulatokkal tapogatózik fegyvere után...

Az áldozókó helyén sűrű, fekete köd gomolyog elő a föld alól, s lassan kezd emberszerű alakot ölteni. Karjai és lábai nőnek, a gyorsan szilárduló szürkés bőr alól hosszú, recés karmok sarjadnak. A közel három méter magas

bestia teljesen csupasz, halványan világító bő-  
rén átsejlenek borzalmas belső szervei... A  
férfi közben féltérdre emelkedett. Bal szemébe  
vér csorog a homlokán szakadt mély sebből.  
Félig vakon, a robbanástól kábán kászálódik  
talpra. Szerencséére a kámzsa alatt viselt vas-  
vért, megóvta testét a nagyobb sérülésektől.  
Kezében a *kvazárkard* hibátlan pengéje villan,  
ajkai máris harci varázslatok litániáját suttogja.  
Magsúrúsodik körülötte a mana, hatalommal  
árasztva el egész alakját. Növekvő önbizalom-  
mal készül a közelgő összecsapásra, míg tisztu-  
ló tekintete az előtte tornyosuló szolgára  
nem téved, ugyanis a manifesztáció közben  
befejeződött. Megérkezett a *büntető praglanc*,  
hogy elorozza a keservesen megszerzett ha-  
talam morzsáit. Pokoli tekintete a lélekbe lát,  
elhamvasztva a remény utolsó szikráját is. A  
menekülés lehetetlennek látszik!

A csata rövid és könnyörtelen. Mint az esz-  
mélés, másnap kora hajnalban. Vasalt talpú  
bakancs találja gyomorba a lemezelenített,  
még mindig ájult férfit. Heves köhögő roham  
rázza meg egész testét, torkát fültől fülig át-  
vágják. Bugyborékolva fuldoklik a saját vére-  
ben. Egy pillanatra legyőzi a testet és elmét el-  
borító agóniát, és feltámad benne az élni



vágyás. Keze fogást keres a vértől iszamós ta-  
lajon. Azonban a csizmás lábak egy *orgyilkos*  
*tört* markoló kézben végződnek, a kézhez tar-  
tozó alak, pedig nem ismer irgalmat. Három  
gyors dőfés érkezik, s a férfi rögtön visszaha-  
nyatlik. Sűrű patakokban szökik belőle az élet.  
Tompuló érzékeit fokhagymával kevert pálinka  
bűze, szűkülő látómezejét egy vigyorgó árny-  
manó sunyi képe tölti be. Szemében káröröm,  
nyakában egy koponya szimbólum csillog.

– Add át üdvözetem az öregnek! – mondja  
vidáman, s pimaszul kacsint egyet. Aztán söté-  
ttség, és a látomásnak vége.

\*\*\*

Az idéző körben lebegő lélek merengését,  
motozás zaja töri meg. Furcsa helyen találja  
magát. Egy egyszerű halandó szemével, való-  
színűleg borzalmasnak látná a körülötte elte-  
rülő kedves kis sírkertet. A bejárat kovácsolt  
vaskapuja kicsavarodva, szétéppelve hever a föld-  
dön, mintha démoni erő szaggatta volna szét.  
A kapu két tartóoszlopán egy-egy szárnyas,  
kőből faragott vízköpő gubbaszt. Beljebb sí-  
rok fekszenek, köztük fullasztó, zöld pára go-  
molyog. A sírhantok nagy része feltúrva, ki-  
fosztva ásít, mindenütt megsárgult csontok  
hevernek. A megkopott fejfák, megdőlt sírkö-  
vek közt dögszagú fuvallat kél. A növények ki-  
száradva, megfeketedve mutatnak vádlón az  
égre.

A temető közepén egy hatalmas épület tró-  
nol, falait koponyák, és csontok alkotják. A be-  
léljük börtönzött lelkek véget nem érő sikolya  
kellemes, autentikus hangulatot kölcsönöz a  
helynek. A kriptá falá élni, vonaglani látszik,  
reszkető masszája vért izzad magából. A le-  
csorgó patakokat olthatatlan mohósággal  
nyeli el a tisztátalan föld.

Csillagtalan éjszaka van, mint azon az éjsza-  
kán. Legalábbis a temetőben teljes sötétség  
honol. Az idéző körrel szemben azonban apó-  
ró, vidám táborúz ropog. A pillanat csendjét,  
állati morgás zaja töri meg, a sötétből egy *ho-  
mokféreg* sziluettje bontakozik ki. Valami hús-  
tömegem rágódik, ami akár egy alpesi legelőn  
is kérődzhetett még pár nappal ezelőtt...

A tűz túloldalán ősz hajú gnóm ücsörög egy kicsiny sírhalmon. Megigazítja hatalmas orrán az okulárét, és jóízűen tovább rágicsál valami gyanús kinézetű gyökérdarabot.

– No fiam. Amit hallottam az nem túl egészséges rád, és a jövődre nézve!

– Ki vagy te, és hogy kerülök én ide? – szól fátyolos hangon a lélek.

– Wargpinban vagyunk, a Pusztulás Sírjai közt. Érezd itthon magad! – miközben jó házigazda módjára körbemutat apró kezeivel. Elrévedő tekintetében a rég nem látott otthon meghiit melege tükröződik...

– Rövid leszek, későre jár és még sok a dolgom – folytatja fáradtan. – Mivel az ellened felmerülő vádak igen súlyosak, az inkvizíció egy kínzó mestert küldött ügyed kivizsgálására, azaz engem. A nevem Arisztotelész. Leah bíborosa vagyok. Most épp a kihallgatásod végére értünk. Az idekerülésed többféleképpen is megközelíthető, foglalkozunk talán először a kriptámban heverő férfi hullájával.

Friss zúzódások, kisebb karcolások borítják főként az arc és a kézfejek felületét. A bőr alá fúródva szilánkokat találtam, amit a vallomásod is megerősített. A sebeken megkezdődött varosodásból, a keletkezésük ideje a halál beállta előtti hat, tíz órára tehető. Számptalan további sérülés borítja az áldozat – vagy inkább áldozó, mi?! – testének többi részét is, de sokéves tapasztalattal kijelenthetem, hogy a három – boka felett, a combokon és a hóna alatt futó, keresztirányú – sebet, már a halál beállta után téphették széles bőrszíjak. A sebselekből hiányoznak a ruhafoszlányok, a környékén nyoma sincs véraláfutásnak, vagyis különösebb ellenetés nem volt a megkötözés ellen. A test saját, egészséges hullabúze mellett jellegzetes szagot áraszt magából. Felettébb kellemes és csendes utazóközönség lehetett néhány napig, egy *ostromteknős* hátára szíjazva. Közös barátunk halálos nyugalomban tűrte az idevezető út viszontagságait. Az eredeti kérdésre válaszolva tehát, minden kétséget kizáróan megállapítottam, hogy málhaként érkezél. Holtan! Térjünk is ki az elhalálozás körülményeire is egy kicsit, ugyanis sokat elárulhat a vicces kedvű árnymanókról, aki összehozta nekünk ezt a kis esti szeánszot!



Feltehetően bakancstól származó, számtalan tenyéryi véraláfutásnak a mellkasi és hasi tájékon, nem volt közvetlen élettani hatása. Keletkezésük okát inkább sorolnám a szelíd ösztönzés, vagy a játékos szórakozás kategóriájába. Kivéve egyet, melynek köszönhetően a légcső szilánkosra tört. A hulla szemfehérje azonban tiszta, a nyelv a szájuéregben belül tartózkodik, harapásnyomok nincsenek rajta. A halált tehát nem fulladás okozta. A nyaki részen látható kissé ügyetlennek tűnő, vagy húsz centis vágás az elkövető gyakorlatlanságára utalhatna, hiszen ezzel megszüntette az ügyfél már erősen oxigén hiányos állapotát. Erősen gyanús, hogy a keresett személy nem annyira amatőr, mint inkább műkedvelő. Szakértő szemmel egyértelmű, hogy a használt eszköz torokmetszésre tökéletesen alkalmatlan, akár botot is használhattak volna. Ez soat elárul a kiletéről.

Nos. Az audienciát követően rekonstruáltam az esetet, és a tények ismeretében megállapítom, hogy a hívatlan vendég a kriptámban (azaz TE) Cerkának, az egyik besúgónknak köszönhető. Lelkes, alapos, tele elhivatottsággal. – Könny szökik a gnóm szemébe, ennyi tehetséget látva. – Tehát. A derék, fiatal árnymanó a gyalázatos szertartás helyszínére érkezett azon a nevezetes reggelen. A nyomok alapján megállapította az árulás megalapozott gyanúját, ez megpecsételte a magatehetetlenül fekvő, *koponyaszimbólumos* alak sorsát. Az ifjú inkvizitor – rangban még csak besúgó,



de ha itt végeztünk, biztos szólok pár jó szót az érdekében – azonnal cselekedett, hogy a bűnjeleket megóvja minden külső behatástól. Késlekedés nélkül végzett a gyanúsítottal, természetesen kizárólag az ügyfél érdekében, hogy a szállítás gyors és kényelmes lehessen. A beavatkozás közben némi komplikáció léphetett fel, ugyanis az áldozatnak némi ellenvéleménye támadt az eljárással kapcsolatban. Ekkor merülhetett fel az igény a test hátán látható szúrt sebekre. Gyors dőfés a szívébe, és vége! Panasza nincs okod, csak az első két ment mellé!

Ezt követően a helyszínelő, a szokásos eljárás szerint sietve magához vette a gyanúsított számára már értéktelen holmikat (határozatlan idejű megőrzésre), majd a korpuszt leszállította mielőbbi kihallgatás céljából a központba. Azaz ide, Wargpinba. Nyafogni most sem lehet okod, rangodon felüli sírt kaptál, az enyémet.

Én néhány órája érkeztem, felsőbb utasításra. A környék biztosítása közben, rövid hitvitába keveredtem – a halálpap tűnődni látszik, szája kedves, sírablókat megszegyenítő mosolyra húzódik –, de szerencsédre hamar kivágtam magam belőle.

Szóval a földön, körülötted látható már-már puritán rajzolatok felrajzolása után megidézttem egy kicsit a lelked, hogy elbeszélgezzünk, te meg én. Nyugodt lehetsz, a *Beszéd a holtakkal* varázslat nagyon megbízható, és semmilyen mellékhatása nincs. Amíg hivatásos hitszegővé nem gyaláztad magad, valaha te is bírhattad a hatalmát. Bizony fiam, a gyötrő álmaid megtörténtek. Leah felszentelt papja voltál, most azonban halott vagy. Ettől még nem kellene nagyon megijedni, ez csak a kisebbik baj. Az állapotod az árnyékvilágban egyelőre még visszafordítható lenne, ám a feltámadásról sajnos le kell tenned. Az ímént hallott kis mese alapján bebizonyosodott az árulásod. A helyszínelő minden esetben elvégez néhány egyszerű ráolvasást, megakadályozva egy időre, hogy az árnyékvilágban bolyongó lélek esetleg találjon egy *ködkaput*, és visszatérjen az innenső oldalra. Csak így előzhető meg, hogy az elkövető szörnyű bűnével elszeleljen. Mint utóbb kiderült, a rendelkezésedre álló

időt nagyon hasznosan, önmarcangolással töltötte. Azt hiszem, van min gondolkodnod. A következő néhány évezred Leah vendégszeretetében éppen elegendő lesz!

Az öreg egykedvűen talpra szökken – bár magassága mit sem változott –, a száraz gallyakra emlékeztető ropogás, és a tűz mellett tovalibbenő *ryuku köpeny* erre enged következtetni. A pap síron túli hangon elvakkant néhány rövid, csontropogásra emlékeztető szót. A bűnös lélek halványuló ekto plazmája megremeg, ahogy megérinti a nemlétezés igazi szele.

– Itt az idő, fiam, az Inkvizíció bűnösnek találta! – Majd egy kurta mozdulattal megtöri a földre rajzolt pentagramma vonalait, s a lélek sikoltva indult meg végső útjára, az örök kárhozát felé...

– Na, ezzel megvolnánk. Ideje foglalkozni az önkényes kriptafoglalónkkal! Na gyere szépségem – megint a sokat ígérő félmosoly –, öreg este van, és te még mindig a helyemen fekszel. Jó kényelmes mi? Na ugye! Tudod, nekem semmi bajom veled, de tényleg. Akár maradhatnál is, de már az összes jó hely foglalt. Gyorsan hűl az idő, idekint mégsem alhatok! Te is tudod, hogy ez így nem maradhat. Eredj szépen, keress magadnak egy másik helyet!



Az öreg a nyitott bejárástól lép és bátorítón a tetemre vigyorog. A mágia különös nyelvén, a *halothhívás* idéző formuláinak énekébe kezd. A test megrándul, felül, majd megindul kifelé. Az eredmény a gnóm kedvére való lehet, mert elégedetten mosolyogva billegeti lapát füleit, mint csuklyavirágokat a délutáni, langymeleg szellő.

– Most meg mit állsz itt? – szólal meg kedvesen. – Ja, erre majd én vigyázok – a *zombihoz* lép, és leakasztja a nyakában lógó maszatos *koponyaszimbólumot* –, neked már úgysem kell! – Rutinos mozdulattal (nem kis morgás és zsörtölődés kíséretében) áttuszkolja a vasláncon tenyéryei füleit és kapitális szaglószervét, majd sajátjába akasztja az ott lógó 12 másik koponya mellé.

– Na, csoszogj szépen odébb, ne rontsd itt a levegőt! – Heves mozdulatokkal hessegeti el az újdonsült rajongóit, néhány kövér döglegyet. Az *alpesi tehén* elragadó társaságát voltak kénytelen hanyagolni, hogy legfrissebb szerelmüket szenvedélyesen körül dönghes-

sék. Eltűnődik egy rövid időre, aztán megrántja beesett vállát – rejtett zsebek százaiban csörrennek össze üvegek, koccannak egymáshoz kutyúk, bigyók és egyéb gyanús csúnyaságok. Mintha egy törpemamut dúlná a gatini vegyesboltban...

– Tudod mit? Látom téged nem zavarnak a legyek – elégedett kuncogás –, felelősségteljes munkát ajánlok neked! Te fogod hozni a takarmányt – és bütykös mutatóujjával a jóllakott homokféreg előtt tornyosuló, alakatlan torzóra bökött. – Ne nézz ilyen értetlenül, majd holnap visszatérünk a beiskolázásodra, ma már fáradt vagyok hozzá. Ellenvetés nincs, nem is lehet, megegyeztünk. Na, ezzel megvolnánk, ideje eltenni reumás csontjaim egy időre!

Csend, nyugalom, magány.  
Pusztulás Sírjai.

Arisztotelész



A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, 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 te-

hát 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 szegezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár. Ezúttal a pajzsokról láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
Ting Ro Ce pajzsa	55-ös szint	KF: +33 védetség, +33 sebzés, +180 max. ÉP, +7 szerencse, +10 hideg elleni mentődobás, immunitás kritikus ütés képességekre
Urgol káospajzsa	NÁ, 30-as szint	KF: +20 védetség, +150 max. ÉP, +15 szerencse, +30 sebzés
hósárkány pajzs	NÁ	KF: +30 védetség, +30 sebzés, +150 max. ÉP, +5 szerencse, +5 hideg elleni mentődobás
titanit pajzs	NÁ	KF: +15 védetség, +45 sebzés
uglaok nehéz pajzs	NÁ	KF: +11 védetség, +160 max. ÉP, +27 sebzés, -2 sebződés, immunitás kritikus ütés képességekre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak troll használhatja
drakolit pajzs	NÁ	KF: +12 védetség, +150 max. ÉP, +27 sebzés, -3 sebződés, immunitás kritikus ütést vagy azonnali halált okozó vagy tulajdonságszívó képességekre, csak törpe használhatja
mélybibor pajzs	NÁ	KF: +15 védetség, +160 max. ÉP, +24 sebzés, -4 sebződés, immunitás kritikus ütés képességekre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak mutáns használhatja
mahagóni pajzs	NÁ	KF: +16 védetség, +120 max. ÉP, +25 sebzés, -5 sebződés, immunitás kritikus ütésre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak ember használhatja
ezüsttölgy pajzs	NÁ	KF: +20 védetség, +110 max. ÉP, +24 sebzés, -6 sebződés, immunitás kritikus ütésre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak elf használhatja
moa háritópajzs	NÁ	KF: +23 védetség, +100 max. ÉP, +23 sebzés, -6 sebződés, immunitás kritikus ütés képességekre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak gnóm használhatja
yang háritópajzs	NÁ	KF: +16 védetség, +140 max. ÉP, +24 sebzés, -6 sebződés, +1 harcművészet, immunitás kritikus ütés képességekre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak kobudera használhatja
arany sárkánypajzs	NÁ	KF: +14 védetség, +150 max. ÉP, +24 sebzés, -6 sebződés, immunitás kritikus ütés képességekre, tulajdonságszívó képességekre, csak alakváltó használhatja
mordaith pajzs	NÁ	KF: +20 védetség, +110 max. ÉP, +23 sebzés, -7 sebződés, immunitás kritikus ütés képességekre, azonnali halált okozó képességekre és tulajdonságszívó képességekre, csak árnyanó használhatja
ezüstveretes pajzs	35-ös szint	KF: min. 35. szint, +30 védetség, +13 sebzés
ósi teknőcpajzs	49-es szint	KF: +27 védetség, +100 max. ÉP, +12 szerencse, -10 sebződés
energiapajzs	25-ös szint	KF: +20 védetség, lehelet feleannyit sebez rajtad
Ek Hor pajzsa	17-es szint	KF: +20 védetség, +8 mentális mentődobás
ryuku menetpajzs	25-ös szint	KF: +9 védetség, +2 támadásszám
Tharr pajzsa	19-es szint	KF: +13 védetség, +2 erő, -2 IQ, -1 ügyesség, +3 gyógyítás
míthril pajzs	17-es szint	KF: +11 védetség, +1 ügyesség
szellempajzs	20-as szint	KF: +15 védetség, -3 erő, +3 mérge elleni mentődobás, +3 mentális mentődobás
teknőcpajzs		KF: +8 védetség, +2 szerencse
kvazár pajzs		KF: +9 védetség
nagy vaspajzs		KF: +8 védetség
kis vaspajzs		KF: +6 védetség
bronzpajzs		KF: +5 védetség
díszes rézpajzs		KF: +4 védetség
rákpajzs		KF: +4 védetség
rézpajzs		KF: +3 védetség
szöges bőrpajzs		KF: +2 védetség
kis bőrpajzs		KF: +1 védetség

# Pályázat

## Többszemélyes kalandok

Az olimpiai pályázat ezúttal a többszemélyes kalandokra vonatkozik. Reméljük, hogy sok értékelhető, színvonalas pályázat fog érkezni hozzánk, ennek ösztönzésére és megkönnyítésére álljon itt egy kis összefoglaló, mintegy ismétlésképpen, a többszemélyes küldetésekről.

### Többszemélyes kalandok főbb ismérvei:

- A kalandot egyedül nem lehet elkezdni, legalább két fő szükséges hozzá, de a létszámra vonatkozóan felső korlát nincs.

- Minden kalanddal csak egy adott helyszínen lehet találkozni, de egy helyszínen több különböző többszemélyes kaland is adódhat.

- Némelyik az adott helyen teljesíthető, mások teljesítése viszont már más koordinátán történik.

Ahhoz, hogy egy többszemélyes kalandban részt vehessen egy karakter, meg kell ismernie legalább egy kalandot valamelyik mezőn, ugyanis ekkor kapja meg a többszemélyes kalandozás alapjait tartalmazó enciklopédiát és a TK parancsot. A kalandban résztvevő karakterek közül egyik a vezető lesz, ő az, aki összetoborozza a társakat a kiszemelt feladatra, a többiek pedig a csapattagok, akik között olyan is lehet, aki a vezetőtől hallott először a kalandról, vagyis korábban még sosem járt a helyszínen, ahol egy NJK a küldetést osztja. A vezetőnek azonban mindenképp ismernie kell a kalandot.

A karakterek egymás után érkeznek az adott helyszínre (nem csupán a konkrét koordinátán, hanem a szomszédos mezőkön is táborozhatnak), és az utolsó mozgás parancsuk után kiadhatják a TK parancsot, jelezve a többszemélyes kalandozásra való szándékukat. Paraméterként a teljesítendő kaland és a vezető karakter számát kell megadniuk. Van egy titkos, harmadik paraméter is, egy afféle jelszó, mellyel biztosítható, hogy a mezőn táborozó illetéktelen személyek nem fognak részt venni a kalandban. Persze ehhez az szükséges, hogy a jelszó végig titkos maradjon, és csak a tényleges csapattagok tudjanak róla.

A TK parancs TVP költségét a következő forduló TVP-jéből vonjuk le majd akkor, ha a kaland lezajlik, így nem lehet az, hogy valaki TVP hiány miatt ne tudna jelentkezni egy kalandra. Varázs- és pszi pont tartalékolásáról viszont a karakternek kell gondoskodnia, hiszen a soron következő kalandban még az előző forduló végén maradt készletből gazdálkodik a karakter.

### Próbák, csaták és kincsek

A többszemélyes kaland tulajdonképpen tulajdonság és képességpróbákból, küzdelmekből, majd a jutalom felmunkolásából áll. Az alábbi, tetszőleges számú és sorrendű próbákból állhat össze egy küldetés:

### Egyéni képességpróba

Minden karakter képessége külön-külön tesztelődik, aki elbukik a vizsgálaton, nem folytathatja a kalandot.

### Csapat képességpróba

A csapat adott képességének összértéke kerül tesztelésre.

### Létszámmellenőrzés

A csapat összlétszáma kerül vizsgálatra. Megadható, hogy a maximum, vagy minimum főt nézze-e a program.

### Varázslás

A feladat egy varázslat elmondása.

### Tárgyellenőrzés

Egy tárgyat szükséges felmutatni, vagy használni.

### Információ ismerete

Minden karakter tesztelődik, hogy ismer-e egy adott tárgyat, szörnyet, vagy varázslatot. Aki nem ismeri, elbukja a próbát.

### Szükséges pszi pont

A csapat pszi pontjainak el kell érnie egy értéket.

### Szükséges varázspont

A csapat varázspontjainak el kell érnie egy értéket.

### Legjobb képesség

A csapatból egy karakternek legalább a megadott értékűnek kell lennie valamelyik képességének. A legmagasabb képességű tesztelődik, aki még korábbi próbán nem vett részt.

### Legalacsonyabb képesség

Nagyon hasonlít az előzőre, csak itt a próba lényege, hogy nem szabad a csapatban olyannak lennie, akinek a képessége a küszöb alatt van. A legalacsonyabb képességű tesztelődik.

### Sebzés

A TK résztvevői adott értéket sebződnek.

### Jellem

A karakterek jellempontja adott értéknél változik negatív vagy pozitív irányba.

### Csata

A csapat megküzd az adott szörnyel vagy szörnyekkel.

### Kincs

Ez az, amiért a karakterek végigcsinálják az egész tortúrát.

Reméljük hogy a fenti rövid emlékeztető és összefoglaló elegendő indítást adott az olvasóknak a pályaművek elkészítésére.

Vadász Szilárd

## Túlélők Földje TK tervező pályázat

Az eddigi tárgy, szörny, illetve tereptárgy pályázat után ez talán összetettebb feladatnak tűnhet, de hát a játékosok is léptek már azóta jónéhány tapasztalati szintet, így biztosak vagyunk benne, hogy színvonalas pályaműveket fogunk kapni.

Mi is a TK? Polgári neve Többszemélyes Küldetés. Tehát alapfeltétel, hogy a küldetés csak úgy teljesíthető, ha egynél több karakter indul el rajta egyszerre.

### Felépítése:

Szükséges meghatározni, hogy a TK hol teljesíthető a térképen (koordináták, vagy nagyjából a terület behatárolása).

Hozzávetőlegesen milyen szintű karakterek teljesíthetik?

Megadandó, hogy az ismertető szöveget hol kapja meg a karakter.

Ezután jönnek a képesség és szakértelempróbák, valamint a csaták, végül pedig a kincselosztás.

A játékosoktól olyan pályázatokat várunk, amelyek megfelelnek a fenti formának. A szakértelempróbáknál nem szükséges konkrét küszöbszámokat megadni, elegendő annyi, hogy milyen próba. Ennek formái:

Best: vagyis az a karakter tesz próbát, aki az adott képességből a legnagyobb értékkel rendelkezik.

All: mindenki próbát tesz, az elbukók kiesnek.

Low: A legalacsonyabb képességű tesztelődik, ha nem megy át, az egész csapat bukik.

Ha a TK-ban új szörnyek, vagy tárgyak jelennek meg, akkor kérjük, hogy ezek enciklopédiáját is mellékeljétek. A kincselosztásnál fontos szempont, hogy a kapott tárgy átadható-e. Amennyiben nem, akkor minden sikeresen résztvevő karakternek jut belőle, amennyiben igen, akkor opcionális, hogy mindenki kap-e, vagy pedig véletlenszerűen kerüljön elosztásra, kérjük, hogy ezt is tüntessék fel.

Az értékelésnél fontos szempont lehet, hogy mennyire kidolgozott, vagy hangulatos a küldetés, így az ismerető, vagy a próbák előtti szövegeket érdemes minél jobban kidolgozni.

Amit mindig, feltétlenül megjegyzünk az elbírálás szempontjairól:

A nyertes pályázat kiválasztása szubjektíven zajlik, a Túlélők Földje alkotói gárdájának véleménye alapján. Elsősorban a nem értelmetlenül túlbonyolított, eredeti, esetleg hiánypótló, nem a tápolásra épülő pályázatok közül választunk. Ezeken kívül fenntartjuk a jogot, hogy egy-egy ötleten, ami nem maradéktalanul, de tetszik, kisebb-nagyobb változtatásokat eszközöljünk.

A kiválasztott pályázatok a TF találkozó után valósulnak meg, és kerülnek majd játékba.

Egy kis formai segédlet (a példa TK-ban szereplőnél azért eredetibbet, több próbát tartalmazót és esetleg szebben fogalmazott pályázatokat várunk):

**Küldetés szintje:** 25-30

**Helye:** Kelet

**Ismertető szöveg:** A városháza előtt találkozol egy dühösnek tűnő emberrel. Elmondja neked, hogy a közeli erdőből érkezett, méghozzá egy szekérkaravánnal, de egy varkaudar banda rajtuk ütött. Egyedül ő menekült meg. Szerinte a rablók tábora a közelben lehet. A városházán kért segítséget, hogy visszaszerezze a táborból a javait és kimentse a foglyokat. De ott elküldték, mert nincs rá idejük. Most egy csapatot szervez.

**Best Szakértelempróba** nyomkövetés:

Mikor összegyűlt a csapat, az ember elvezet titeket a rablás helyére. Innen kell követni a nyomokat.

Ha sikeres: Ebben te vagy a legjáratosabb. Nagy rutinnal köszönhetően magabiztosan követted a tisztsárról elvezető nyomokat, hiába próbálták meg eltüntetni a gazfickók.

Ha sikertelen: Ebben te vagy a legjáratosabb. A nyomokat már sikeresen eltüntették. Sajnos nem találd meg, merrefelé vezetnek.

**Csata** 4 varkaudar (64.szörny) 1 varkaudar katona (691. szörny):

A tábor közelébe juttok, de az egyik ór észrevesz beneteket. Megakadályoznátok, de riasztja a többieket.

**Csata** varkaudar varázsló (128. szörny)

A harcosokat ugyan legyőztétek, de hirtelen lángcsóva lobban fel, és borítja tűzbe az egyik szekeret melletetek! Látjátok, hogy a rablókkal egy varázsló is tartott.

**Kincsek** összesen 5000 arany, x. tárgy 1db, y. tárgy 1db

A kereskedő megköszöni a segítségeket és megjutalmaz a portékájából.

**Kharizmosz:**

# Rekviem

13.

Mostanában nem sok érdekes történik velem, ezért inkább a múltból mesélek. Remélem, nem bánjátok. Thoron-Laure, a Főbunkó, nem egyedüli barátom nekem a Vasalt Bunkók közül. Van egy hozzám sokkal közelebb álló Bunkó is, Rőtszakállú Kaldor. Ő az én fogadott testvérem. Nagy segítséget tett hajdanában, mikor Istenem azt kérte, lopjak valakitől aranyat... Hú, de régen is volt mindez! Na szóval, Kaldort ezer éve ismerem, és a mogorva, pökhen-di törpe igen jó cimborám. A testvéremként szeretem a kis felest (bár ezt soha meg nem mondanám neki, mert utálja az efféle, felesleges érzelmeket). Számtalanszor kihúztuk már egymást a bajból, nem is beszélve a Csodák Kútjában átélt közös kalandunkról, de az egy másik történet...

Rőtszakállú Kaldor átkelt a Csatornán, és természetesen elvárta volna, hogy az egész „keleti” világ, királyostul a lábai elé omoljék mély elragadtatásában, és kifejezze a hős törp iránt érzett alázatos csodálatát. Ő már csak ilyen. Jó előre megüzente, hogy mikor, és hol érkezik majd, és nem is kért, egyenesen utasított, hogy legyek ott, és várjam őt, valamint, hogy az üzenethez mellékeltem, igen terjedelmes bevásárló lista minden egyes elemét adjam át neki. Még szerencse, hogy pénzt is küldött a kívánságlista mellé.

Nem sértődtem meg, inkább nekivágtam a feladatnak, és összeszededgettem a kért tárgyakat. Javarészüket az Alanori Aukciósház kínálatából választottam, de voltak

kevésbé ritka dolgok is a listán, amiket a troll tesóktól vásároltam össze, és akadt olyan is, amit már jó rég óta cipeltem a zsákomban, előre gondolva kis barátom majdani érkezésére.

Már ennyiből is láthatjátok, hogy Kaldor elég nehéz jellem, és nagyon furcsa okulárén át nézi a világot. Az ő fogalmai szerint a „barát” nem más, mint önfeláldozó, és önzetlen harcostárs. A városiak mind „pipogya fráterek”, és aki nem Tharr nevét féli, az mind „ostoba hit-barbár”. Ja, és a legjobbat nem is mondtam: Tömzsi barátomban heves komplexusok dúlnak, és mindenkit szívből utál, aki több mint egy fejvel magasabb nála! Gondolhatjátok, háromszor akkora vagyok, mint ő! Igen sok sértést lenyeltem tőle, de mégsem haragszom rá. Nem úgy, mint Gróf!

Találkozásuk első percében heves ellenszenv ébredt bennük egymás iránt, és ez az érzés az idő múlásával csak egyre mélyebbé vált. Kaldor sosem volt hajlandó Gróf társaságában bizalmas dolgokról beszélni velem, és soha rá sem nézett a famulusomra! Gróf pedig tüntetőleg befogta az orrát, amint meglátta a törpét.

Kaldor jogosnak vélt ellenszenvét az váltotta ki, hogy familiárisom az első találkozásukkor körberöhögte és kigúnyolta a vörös szakállú kalandozót. Szó, mi szó, Kaldor sosem adott túl sokat az öltözködésre, és a vizet tán még nálam is jobban utálta, tisztálkodásra meg pláne nem használta azt. Ráadásul állandóan, szinte mindenhez fokhagymát evett, ezért erőteljes szagaura lengte körül. Én mindezt termé-

szetesnek vettem, és elfogadtam, Gróf azonban nem mulasztott el egyetlen alkalmat sem arra, hogy a hátam mögé bújva jól fel ne hergelje a törpét.

Mikor elérkezett a nap, és én épp a Csatorna partjára készültem, hogy találkozjam Kaldor-komámmal, meglátogattott egy másik Vasalt Bunkó, Gorhud is.

Ő is teleportációval érkezett, akárcsak Aranyzas, és szintén azt akarta, legyek a tanítványa, mégsem lehet egy kalap alá venni kettejüket. Gorhud udvarias, előzékeny, és kifinomult alakváltó úr. Mindig vidám, és soha nem siet sehová, ellentétben Thoron-Laure-val, aki folyton gondterhelt, morózus és mindig nagyon elfoglalt. Gorhudtól sokat tanultam az udvari etiketről, az úri jó modorról, a heraldikáról, és felsorolni sem tudom, hogy még mi mindenről. Örömmel elfogadtam a kérését, és természetesen igent mondtam. Így történt, hogy nekem egyszerre két mesterem is akadt. Gondolom ez jó pont lesz Fairlight-nál, ha majd egyszer el kell számolnom az életemmel előtte...

Ez idő tájt az Invázióügyi Minisztérium megbízatását igyekeztem teljesíteni, ugyanis valami alávaló akárki, kaput akart nyitni a Királyság területére a Sötét Világból, hogy aztán Thargodanok egész seregét eressze a nyakunkba. Mindezt megakadályozni, azt hiszem, vita nélkül nemes feladatnak minősül, ezért nem is gondolkodtam túl sokat, lemásztam a bűzös alnori csatornarendszerbe, és likvidáltam minden, ott megbúvó szörnyeteket. Itt találkoztam életemben először élőholt ősmággussal is. Ez egy igen érdekes történet, ezért elmesélem. Talán tanulhattok belőle.

A labirintus nem volt túl bonyolult, és – hála a Minisztériumban kapott térképnek –, hamar felderítettem. Miután minden kapcsolót aktiváltam, és minden csapdát kikerültem, az utolsó teremben egy öregemberre bukkantam, aki első pillantásban



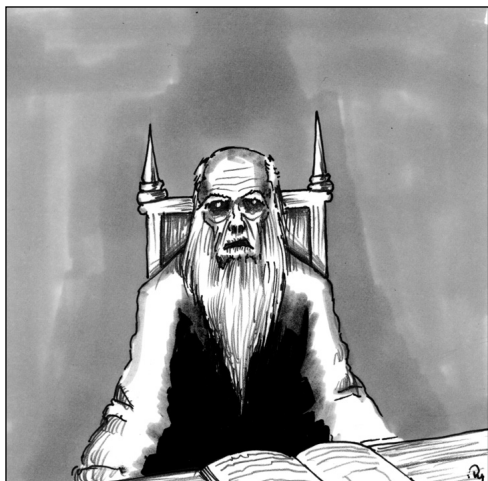
egyáltalán nem látszott sem gonosznak, sem pedig élőholtnek. A szoba pedig inkább tűnt egy idős akadémikus kutató laboratóriumának, mint egy megátalkodott gonosztevő rejtékhelyének. El is bizonytalanoztam, mikor beléptem. Még az is megfordult a fejemben, hogy esetleg egy foglyot találtam, és ki kellene őt szabadítanom.

– Üdvözöllek, kalandozó – fogadott, de fel sem pillantott a bőrkötéses könyvből, amit épp olvasgatott. Az egyetlen fényforrás a szoba közepén lebegő, pulzáló energiagömb volt, az öreg azonban láthatóan nem zavarta a sötétség. Talán így is ugyanolyan jól látta az írást, mint napfényben.

– Ki vagy te? – kérdeztem tőle, biztos, ami biztos alapon.

– Ughert Klaudnak hívtak egykor, de nem hiszem, hogy ismernéd ezt a nevet. Már akkor halott voltam, mikor a te fajtád legeszesebbjei is még a fákon csimpaszkodtak.

Na puff neki! Ennyit a látszatról, és a jólneveltségről. Azt már megtanultam, hogy ne jöjjenek ki a béketúrásból, ha troll-mivoltomat sértésként említik, az azonban elgondolkodtatott, hogy vajon milyen tudás rejtőzhet egy ilyen vén varázsló elméjében.



– Azt hiszem, most vége a bulinak – mondtam neki, és elindultam feléje. Zint-hurg pallosomat már-már komótosan vontam elő. Lecsapom ezt a roskatag, féreglakta tudorkát, és máris megyek jelentést tenni a Miniszter Úrnak – gondoltam, aztán megéreztem a hatalom erejét, ami körülengte őt. Három méternél közelebb képtelen voltam megközelíteni! Egy darabig toporogtam még ott, aztán eltettem a fegyvert.

– Visszatérek! – ígértem neki, és nyugalmat erőltettem magamra, habár fortyogott bennem a harci kedv.

– Jól van, gyere. Szívesen látlak – mondta Ughert Klaud, és továbbra is azt az ostoba könyvet bámulta! Én meg szégyen ide, szégyen oda, eloldalogtam.

Elmeséltem a kalandomat a többieknek, és néhányan ajánlották, hogy szerezzek be ez ellen a vénséges varázsló ellen egy Tilnetor-féle, élőholt-ölő kardot. Azzal biztosan hamar pontot tehetek a gonosztevő élete végére. Megfogadtam a tanácsot, és így tettem. Mikor pedig ígéretemhez híven visszatértem a csatorna mélyére, már ezzel a kissé rozsdás, kissé ütött-kopott, életlen, ősi, elf fegyverrel a kezemben rontottam a laborba. Szívemben azzal az erős elhatáro-

zással tettem ezt, hogy akármilyen félelmetes aura öleli is körül a testét, megtámadom én ezt a vénséget, ha addig élek is!

– Védj magad, te mocskok! – kiáltottam. A szobában semmi sem változott. Az energiagömb ugyanott pulzált, az ősmágus is ugyanott ücsörgött, és ugyanazt a könyvet olvasva.

– Miért? – kérdezte, és én meglepődtem. Tényleg, miért is?

– Mert különben megöllek! – mondtam, és döngőnek szánt léptekkel indultam meg felé.

– Jó-jó, de miért védjem magam? Így is, úgy is megölsz. Tilnetor kardjával nem dacolhatok. Szét fogod zúzni ezt a testet, de én majd keríték magamnak egy másikat. Elűzöl innen, és feldúlod a laboratóriumomat, én pedig építék majd máshol, egy másikat. Sokszor megtörtént már. Nincs mitől félnem. *Te* valóban ártani nem tudsz énnekem. Szóval, miért is védjem magam?

– Hát... hát, a harc... meg a varázslatok, meg minden... – hebegtem.

Az ősmágus felnézett végre. Arcára rég rászáradt a pergamenszerű bőr, szemüregeiben piciny mécslángként két apró, piros pont világított.

– Ah, az ifjú Fairlight egy tanítványa vagy! Az mindjárt más. A mesteredet is kioktat-tam, mikor a tudásnak még ily alacsony szintjén tartott, mint most te. Azóta istenné lett. Talán te is azzá leszel, ki tudja? Nos, szívesen adok leckét neked a varázslás művészetéből! – mondta, és végre megütöztünk egymással. Tilnetor ősi kardjába zárt, nem kevésbé ősi varázslat valóban szétzúzta a mágus testét, és én valóban széttúrtam a holmiját. Megtanultam a *puha ütés*, és a *méregfelhő* ígéit az ősmágus könyveiből, és valóban tönkretettem azt a pulzáló izét is. De vajon tényleg megakadályoztam ezzel bármit? Kétségeim vannak efelől, és ez a történet azóta is itt lüktet a fejemben.