

ALANORI KRÓNIKA

91. szám
2003.
július

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Bizonyára mindenki nagyban nyaral, napfürdőzik, strandol meg hasonlók. Nálunk is picit alább hagyott a lendület. A jól sikerült találkozó után – melyről képeket találtok, és beszámolót is olvashattok mostani számunkban – szabadságok ritkítják meg sorainkat. Természetesen azért csináljuk a Kalandok Földjén a 4. zónát, az Ősök Városában a klánküldetéseket és a Tülelők Földjén az új történelmi eseményt. Közben megjelent Robert Jordan A tél szíve II. című könyve. A jövő év elején várható még Az alkony keresztútjai című 10. kötet, de utána kis szünet lesz, mivel a 11. rész várhatóan 2005-ben jelenik csak meg angolul. A Jordan-hiányban szenvedők számára viszont tudom ajánlani David Eddings könyveit, aki szintén a fantasy műfajban alkotott remekműveket, és várható a könyveinek sorozatos kiadása, amit az Elenyum trilógiával már meg is kezdünk. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal a fentebb már említett Elenyum trilógia első kötetének, David Eddings: Gyémánt trón c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

VIII. évfolyam 7. (91.) szám (2003. július) – Megjelenik havonta
Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelő szerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikusok: Fischer Tamás, Kis Márton Gyula
Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzárta: június 13. **A júliusi szám lapzárta:** július 12.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Tülelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Fasa Corp. bejegyzett végjeje.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ALKALMAZOTT VEGYÉSZET	2
Drogok és vegyi anyagok az SR-ben	
KALANDOK FÖLDJE	8
1. zóna kezdőknek	
LAPELEMZÉS	16
Ősi legendák 2. rész	
VERSENYBESZÁMOLÓK	26
Bemutató verseny	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
ÚJ VERSENYEK	30
Júliusban és augusztusban	
KÉRDEZZ-FELELEK	32
HKK kérdések	
NYAFOGÓ NEFELEJCS LEVELEZÉSE	33
Az Olimpiáról	
REJTETT TEHETSÉG	36
ÖV novellasorozat	
ŐSÖK VÁROSA	38
Hírek	
XIX. TF, ÖV ÉS HKK TALÁLKOZÓ	39
Avagy milyen volt	
GHALLA NEWS	44
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	44
KALANDOZÓ KALAUZ	45
APRÓK	56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

ALKALMAZOTT VEGYÉSZET

DROG SZABÁLYOK

A drogok előnyös vagy káros hatásaiukkal ugyanúgy hatnak a karakterekre, mint a fertőzések és a betegségek (lásd SR3).

DÓZIS

A drogokat és vegyületeket dózisban mérjük. A dózis a vegyület alapegysége, legalább ennyi anyag kell ahhoz, hogy a szer hatása kialakuljon az alany szervezetében. A való életben a dózis nagysága változhat. Technikailag egy dózis egy töltetnyi folyadékot (folyadékésző fegyverek), egy lövetet vagy egy harci forduló alatt vett lélegzetet jelent.

TULAJDONSÁGOK

A drogoknak négy alaptulajdonsága van: vektor, sebész-kód, sebesség és hatás.

Vektor

A vektor a drog szervezetbe jutásának módja. Ennek is négy verziója lehet: érintéssel, emésztéssel, belélegzéssel vagy belövással.

Érintés: A drog érintéssel szívódik fel. A szer átjut a bőrön és eljut a vérkeringésig. A folyékony anyagok átjuthatnak a normális ruházaton.

Emésztés: A nyálkahártyán vagy az emésztőszerveken keresztül szívódik fel a szer.

Belélegzés: A szer a tüdőn keresztül szívódik fel.

Belövés: A szert fizikailag kell a véráramba fecskendezni.

Sebész kód

A drog sebész kódja két részre oszlik: Energiaszintre és Sebzésszintre, mint a normál sebészek.

Energia: A drog Energiaszintje a célszám a drog hatásának elkerüléséhez szükséges Test próbához. Ez a célszám változhat is, attól függően, hogy a használó hogyan viszonyul a droghoz.

Sebzésszint: Ez jelenti azt, hogy mekkora stresszt okoz az alanynak a vegyszer egy dózisa. Ezt lehet növelni vagy csökkenteni növelt vagy csökkentett dózisszámmal.

Sebesség

Ez jelképezi azt, hogy mennyi idő alatt szívódik fel a szer. A bejuttatás és a hatás között ennyi idő telik el.

Hatás

Sok drognak van mellékhatása a sebzésén kívül. Ha másképp nem írjuk a drog leírásánál, akkor a mellékhatásokat mindenki megkapja, még az is, aki nem kapott tőle sebzést.

Kontaktus megállapítása

Hogy megállapítsd, hogy hat-e a drog a használóra, nézd meg a drog vektorát és ítéld meg a helyzetből adódóan. A kapcsolat hosszúsága vagy rövidegsége miatt nőhet vagy csökkenhet a drog Energiája. Pl. ha egy karakter izlelget egy belélegzéssel terjedő drogot, akkor a drog Energiája csökken, azonban ha valaki beleesik egy bálányi érintéssel terjedő anyagba, akkor az jól fogja érezni magát... bár valószínűleg utoljára.

A kapcsolat módosító táblázatból kiolvasható a drog Energiájára vonatkozó módosítók.

Védekezés

Vegyvédelmi ruha: Minden vegyvédelmi ruhának van szintje. Ez csökkenti a szerek szintjét a saját szintjével, ha az át akar hatolni rajta, vagy a légszűrőjén.

Teljesen zárt páncélzat: A környezeti szabályozással rendelkező páncélzat teljes védelmet nyújt az érintési vektorral terjedő szerektől. A beépített gázmaszk védelmét lásd később. Veszélyes anyag elleni páncélzat: A veszélyes környezetekre tervezett páncélzat és az X-E szeriás vegyvédelmi ruhák megvédik a használót az érintéssel és a belélegzéssel terjedő drogokkal szemben.

Gázmaszk: Ha van saját légforrása, akkor teljesen véd a belélegzéssel terjedő anyagokkal szemben, ha nem, akkor a szűrő 2-vel csökkenti a szerek Energiáját, Sebzésszintjüket pedig 1-gyel.

Mérgezett fegyverek

Néhány fegyver mérgezett löszert használ (nyílvető és folyadékésző). Csak olyan drogot lehet ilyen módon használni, amelyek érintéssel (folyadékvetők, bekent pengék) vagy belövással terjednek. Ha a támadás ellen a célpontnak nem sikerült teljesen kitérnie, akkor az anyag bejutott a szervezetébe.

A jó támadások (sok siker) nagyobb mennyiségű anyagot, míg a gyengébb támadások és karcolások (pár siker) csak kevés anyagot képesek bejuttatni.

A támadásból megmaradt sikerek növelik a drog Energiaszintjét két sikerenként eggyel. Ha a támadás is sebez (bekent penge stb.), akkor a megmaradt sikereket nem lehet arra használni, hogy a fegyver sebzését növelj.

A meglévő ütési páncélzat fele csökkenti a drog Energiáját. Bekent pengék: Csak egy adagot lehet rájuk kenni, és találat esetén a szer elhasználódik.

Test ellenpróba

A sebesség periódus lejártá után az alynak Test ellenpróbát kell a drog Energiája ellen dobnia. Ha a drog sebessége azonnali, akkor a harci forduló végén kell próbát tenni.

Ha a drogot fegyverrel jutják be, akkor két Test ellenpróba van szükség: egyre a fegyver sebzése miatt, és még egyre a drog sebességének lejártá után. Harci tartalék felhasználható mindkét próbához, ám a kontaktus pillanatában kell elkülöníteni a drog elleni ellenpróbaéhoz felhasznált kockákat a harci tartalékból.

Ellenszer beadása

Ha az ellenszer a drog sebessége előtt kerül a szervezetbe, akkor a drog hatástalanná válik, nem okoz sebzést vagy mellékhatásokat, ha azonban az ellenszer már a drog hatásának kifejtése után kerül a szervezetbe, akkor megvédi azt a további sebzéstől, felezi a káros módosítókat (amelyeket a drog ad) és kétfővel csökkenti a drog által okozott sebzésből való felgyógyulás próbáját.

További dózis

Ha az alany további dózist kap, mielőtt az első dózis sebessége lejárna, akkor növelj a drog Sebzésszintjét eggyel. A további adagok a Sebzésszint helyett az Energiát növelik eggyel.

Ha a karakter még egy dózist kap, miután lejárt az első drog sebessége, akkor ismét Test ellenpróbát kell tennie. Ha az alany folyamatosan ki van téve újabb dózisoknak, akkor minden sebesség időközönként dobnia kell. Ezzel szemben az alany soha nem kaphat nagyobb teljes sebzést, mint az alap drog Sebzésszintje + 1. Ha ezt meghaladná a sebzések, akkor ez után nem kap több sebzést az alany, de *túladolás* még előfordulhat.

Ha másképp nem írjuk, akkor a mellékhatásokra nem hat a megnövelt dózisszám.

Túladolás

Extrém mennyiségű drog akár meg is ölhet egy metahumánt. Amikor a „sokból” „túl sok” lesz, az alany mérgezést szenved, amelynek természete az anyagtól függ. A mesélőtől függ, hogy melyik ponttól dönt úgy, hogy innentől van túladolás és újabb sebzés. Általános irányelvként adj még egy sebzésrubrikát a sebzéshez minden egymást követő (Test) használat után.



MELŐ VEGYIANYAGOKKAL

Aki rendelkezik Kémia szakértelemmel és megfelelő eszközökkel, képessé válik kiaknázni a modern technika minden melléktermékét.

Kémiai eszközök

Mint minden eszköz, a kémiai eszközöket is három formában lehet megjelni: készlet, műhely és létesítmény szinten. Árszorójuk 3-as.

Kémiai készlet

Az alap vegyi anyagok és az eszközök (védőkesztyűk, védőszemüvegek, lombikok, kémcsövek, Bunsen égő és stb.) mellett referencia könyvtár, beépített vegyelemző és gáz spektrométer is található a csomagban, hármasszintű referencia programmal.

Kémiai műhelyek és létesítmények

Ugyanarra képesek, mint egy készlet, csak sokkal szélesebb felszerelés skálával rendelkeznek. Szintetizálhatnak és készíthetnek komponenseket, attól függően, hogy az alapelemek jelen vannak-e, és hogy a software ismeri-e a formulát.

Az összetevők gyártása nagyon veszélyes, mérgező és robbanásveszélyes, ezért a laborok 2P-X legalitással rendelkeznek, és hozzáértésüket papírral igazoló személyek dolgozhatnak ott (legálisan).

A műhelyekben és létesítményekben ezeken kívül folyamatosan jelen van és működik egy vegyelemző (3-as szintű), amely riaszt, ha valami elszabadul.

IRÁNYÍTOTT SZEREK KÉSZÍTÉSE

A kémiai felszerelések alkalmasak arra is, hogy irányított szereket készítsenek velük a robbanószerektől kezdve a gyógyszereken át a maró anyagokig bármit. A szakértelemmel rendelkező árnyvadász csapatok kiélvezhetik ennek előnyét, szóval a mesélőnek ismernie kell, hogy mi mennyibe kerül, mennyi idő alatt kivitelezhető, és hogy milyen nehéz.

A legtöbb esetben a Kémia ismeret szakértelem elegendő ehhez, de a robbanószerek előállításához már Robbantás szakértelemre van szükség, amelyhez fel lehet használni a Kémiát, mint kiegészítő szakértelmet. Egy kémiai műhely vagy létesítmény is szükséges ehhez.

Első lépésben meg kell szerezni az alapanyagokat. Az elemektől függően akár ez is egy kalandtéma lehet. Néhány kulcsfontosságú összetevő tiltott lehet vagy csak simán ritka. Néhány robbanószert belekevert nanoidokkal, jelző anyagokkal vagy radioaktív jelzőizotópokkal készítenek, amelyeket a nyomozók visszafejthetnek.

A következő lépés a formula megszerzése. A korrekt mennyiségeket és keverékeket kell használni, különben a kísérlet félresikerülhet. Míg a legtöbb robbanószert és utcai drog összetétele titkosított, ezeket nagyon sok helyről be lehet szerezni (például a Shadowlandról).

Ezután jön a célszám és az alapidő megállapítása. Az Építés/Javitás táblázat hozzáillő módosítóit (SR3) kell érvényesíteni.

Otthoni összeállítás táblázat

Anyag	Célszám	Alapidő
Utcai drog	4	24 óra
Egyénre szabott drog	6	48 óra
Méreg	4	6 óra
Házi gránát	6	12 óra
Plasztik robbanószert	8	48 óra
Olaj-levegő bomba	8	72 óra

ALKALMAZOTT VEGYIANYAGOK

SAVAK ÉS KORRODALÓ SZEREK

A legtöbb sav enyhe, oldószernek használják őket és víz hatására hőt termelnek. Általánosságban veszélyes vizet adni savhoz, mivel ekkor a sav „forrni” kezd és betérítheti a körzetet. Az enyhe savak rombolhatják a bőrt, életveszélyesek a szemre nézve, és mérgezőek, ha élő szervezetbe kerülnek.

Az erősebben koncentrált savak életveszélyesek és komolyabb égéseket is képesek okozni. Erősen korrrodálják az anyagokat, és képes leolvasztani a fémeket és az ötvözeteket. A savakat olyan tartályokban kell tartani, amelyek nem korrrodálnak.

Játékhatások: Minden savnak szintje van, amely megadja az erejét. Amikor egy akadályra kenik, akkor hasonlítsd



össze a sav és az Akadály szintjét (lásd SR3). A hatás a harci forduló végén jelentkezik. A sav annyi körig eszi át magát az akadályon, amennyi a szintje. A sav ezen kívül csak akkor áll le, ha lemosás, vagy ha bázis anyagot adagolnak az anyagra.

Ártalmas pára és füst keletkezik maratás közben, a körzetben mindenki +4 módosítót kap minden próbára.

Ha fegyvernek használják, akkor a sav (Szint)K fizikai sebzést okoz. A sav megégeti a felszerelést a viselt páncélzattal együtt. A páncélzatok ütüsi és ballisztikus szintje eggyel csökken a savazás után.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Sav (dózisenként)	Szint x 500F	(Szint)/6 nap	2	GP-X

CANCERAND

A Cancerand molekulák apró testek, amelyek egy üres gömböt alkotnak. Megalkotásukkor egy apró mennyiségű vegyi összetevőt lehet velük bebörtönözni. A Cancerandot be lehet fecskendezni az áldozatba, ekkor annak szervezetében kering, amíg el nem bomlik. A Cancerandot bontják a test enzimei és savai, ezért egy előre megadott idő után a szer lebomlik és kioldja a bebörtönözött vegyi összetevőt a véráramba.

Az összetevő annak kedvez, akinek rendszeres orvosi kezelés kell. A folyamatos tablettázás vagy injekciózás helyett a karakter csak pár havonta kap egy injekciót.

Játékhatások: Minden Cancerandnak van késleltetési ideje. Ez idő alatt bomlik a cancerand és ennek lejártakor ereszti ki a vegyszerét.

A szer ellen hatástalan a vérszűrő kibever. A Cancerand ára a lebomlás gyorsaságától függ, és nem tartalmazza magában a szállított vegyszer árát.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Cancerand	100¥ naponta	4/10 nap	2	Legális

DIKOTE

A dikote egy eljárás, melynek lényege, hogy egy kemény felületet gyémántfilm bevonattal látnak el és szilárdítanak meg. A gyémántfilm miatt megnő a test strukturális ereje és ellenálló képessége. A bevont felületek simák és súrlódásmentesek, jól vezetik a hőt és lehet őket úgy módosítani, hogy vezessék az áramot.

Nem minden anyagot lehet dikote-tal burkolni. Az anyagnak ki kell bírnia a plazmahevitéssel járó folyamatot. A ruha és a műanyag képtelen erre, de a kerámia és a fém elviseli.

Játékhatások: A dikote-ozott felület Akadály szintje 2-vel nő, ütési és ballisztikus páncélzata pedig eggyel. Ha jármű vagy robot borítására használják, akkor a dikote egyet ad a jármű/robot Testéhez és páncélzatához, de nem foglal FK helyet.

Ha dikote-tal burkolnak egy közelharc vagy dobófegyvert, akkor annak Energia szintje támadáskor eggyel nő. Ha ez egy éles fegyver, akkor a Sebzés szint is nő eggyel.

Az Akadályok a normális szintjükkel védekezhetnek a Dikote-ozott fegyverek ellen (a megszokott dupla szint helyett). A dikote-ozás 1,000 nujenbe kerül 100 négyzetcentinként (minimum 1,000¥).

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Dikote	1,000¥/100cm ²	6/14 nap	2	Legális

FAGYASZTÓHAB

A fehér hab beteríti a célterületet és megragad, majd elkezd megszilárdulni. Miután a hab megszilárdult, meggátolja a mozgást, de felépítése miatt porózus, szóval nem kell tartani a fulladástól. A kemény hab simán lebomlik pár óra alatt vagy azonnal eltüntethető egy speciális oldószerrel.

A fagyasztóhabot vészhelyzetben használják, amikor törött végtagot vagy gerincsérült pácienset kell mozgatni, de a rendőrök is használják fedezékek csinálására, és tüntetők ellen. A rendőri verziók kémiai mocskot is hagynak maguk után, amelyek UV fény hatására világítanak, így könnyedén azonosítani lehet a rendzavarókat.

Játékhatások: A fagyasztóhabot kézi sprayből lehet kiereszteni. A zavargás elhárító verziót nagynyomású vízágyúkból szokták használni. Vízágyúból történő használata esetén a forduló végén minden területen levőnek egy Gyorsság próbát kell dobnia, 4(+ a lövésztől elért sikerek) célszáma. Aki elhibázza, mozgásképtelenné válik.

A megszilárdult hab akadály szintje 12. Ez óránként 1D6-tal csökken, amíg el nem olvad teljesen. Az oldószer hatására azonnal elolvad a hab. Az UV megfestés 1D6 napon belül tűnik el, máshogy nem. A sikálás nem segít.

A vízágyú 100 liter fagyasztóhabot tartalmazhatnak, 1 lővés 1 litert használ el.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Fagyasztó hab (litere)	20¥	2/12 óra	1	Legális
Oldószer (litere)	5¥	2/12 óra	1	Legális

ÜZEMANYAG-LEVEGŐ ROBBANÓSZER

Az üzemanyag-levegő robbanószer igen pusztító fegyver. A fegyver alapja egy illékony gázkeverék, amelyet besűrít, majd begyűjt a bomba. Amikor bekapcsolják, a gáz szétterjed a területen a másodperc töredéke alatt, majd a szétterült felhőnek egy kis gyújtást ad a bomba.

Játékhatások: Az ÜLR-ek nagy bombák, amelyekhez nagy mennyiségű üzemanyag kell. Más robbanószerrel ellentétben ezeknek a bombáknak a hatósugarában nem csökken a Sebzés kódja, hanem állandó. A robbanási hatósugár Szint x (kilogramm/50) méter, és a sebzés kódja (Szint x 2)H mindenhol. Ezen túl minden méterért eggyel csökken az Energiaszint. Az akadályok nem tartják fel a bombát, a robbanás zárt helyen szabályai nem érvényesülnek, és a bomba a szintjének kétszeresét használja akadályok ellen.

A bomba sebzését ütési páncélzattal lehet csökkenteni. Az üzemanyag-levegő bombának nagyobb gyújtást kell, ezért a hozzá vett időzítők ára duplázódik.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Üzemanyag-levegő bomba (különként)	(Szint) ² x 5¥	12/72 óra	5	2-J

OXIGÉNEZETT FLUORKARBON (P4MO)

Az oxigénezett fluorkarbon összetevő, amelyet csak perfluoro-4-metil-oktahidroquinalidine-ként ismernek széles körben elterjedt vérpótló hatásáról. Vészhelyzetben segít, hogy ne történjen vércsoporttévesztés.

A P4MO segíti a vér oxigénszállító és gázcsereelő képességét. Más szavakkal a P4MO több oxigént képes szállítani a tüdőkből a vérbe. Az egészséges páciensek állóképessége és tűréshatára pedig nő a kezeléstől.

A P4MO izzadsággal, metabolizmus nélkül hagyja el a testet. A P4MO felezi magát egy hét alatt, szóval ennél tovább már nem hatásos. Az újratöltés nem ajánlott, amíg a test le nem csökkenti a P4MO tartalmat 25% alá. Az ez előtt történő újratöltés megnöveli a halálos légembólia esélyének kialakulását.

Játékhatások: A P4MO-t a véráramba adják 5 literes kezelésekkel. A kezelés plusz két kockát ad minden Atlétika próbára és a használó dupla annyi ideig lesz képes visszatartani a lélegzetét (90 másodperc, a 45 helyett). Ezek a hatások egy hétig tartanak, ezután minden előny elvesz a pótlásig.

Ha a P4MO-t azelőtt pótolják, hogy az első adag lebomlana (3 hét vagy kicsivel kevesebb), akkor megnő az embólia esélye. Dobj 2D6-tal. 2 esetén a karakter meghal. Az ismételt „rátöltések” növelik ennek esélyét eggyel (másodszeri rátöltésnél 2 és 3 esetén hal meg a karakter stb.).

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
P4MO kezelés (5 liter)	4,000¥	4/48 óra	1	Legális

SÍKOSÍTÓ SPRAY

Tömegosztató eszköznek fejlesztették ki. A szer egy sűrűdásmentes, vékony gélréteg, amely lehetetlenné teszi a mozgást. A sprayt ki lehet engedni vízágyúból, gránátból vagy permetezéből. Egy síkosítóval bekent tárgy megfogása pedig szinte teljesen lehetetlen.

A spray gyorsan oszlik és könnyű lemosni.

Játékhathások: A síkosítóval kezelt felület nehéz felületek számítás haladás szempontjából. Ha valaki át akar szaladni a területen, akkor Gyorsaság (8) próbára van szüksége vagy guggolón haladásra. A területen áthaladó járműveknek Karambol próbát kell tenniük. Egy bekent tárgy megfogásához és megtartásához Gyorsaság (8) próba szükséges. Ez bekent lőfegyverekre is vonatkozik, ekkor minden tüzeléskor kell ez ellen dobni, és ide beszámítanak a visszarúgás-módosítók is. Az anyag 1D3 órán belül eloszlik.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Síkosító (litere)	100¥	4/48 óra	1	Legális

TALPRAGASZTÓ

Úgy is ismert, mint „hálózó”, „slozigél” vagy „szarbél”. A talpragasztó egy vékony gél, amely extrém tapadó képességgel rendelkezik és egy nem halálos korlátozó intézkedés épül rá a rendfenntartó szerveknél. Általában speciális ragasztópisztolyokból lövik ki, ezekkel bárkit a padlóhoz vagy extrém helyre lehet ragasztani.

A ragasztó degradálódik és lebomlik, vagy egy speciális oldószerrel pillanatok alatt eltüntethető.

Játékhathások: Bármirez érjen az anyag, hozzáragad. Egy sikeres Erő (6) próbával ki lehet szabadulni a ragasztásból. A tárgyak mozgatásához akár több siker is szükséges lehet.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Talpragasztó (litere)	100¥	6/72 óra	1	Legális
Oldószer (litere)	5¥	2/12 óra	1	Legális

TERMIT

A termit éghető anyag, melyet komolyabb hegesztésekhez szoktak használni. Miután begyűjtják, a termit extrém ma-

gas hőmérsékleten ég és képes átvágni olyan anyagokat is, mint a vas, az acél vagy a plasztacél.

A termitet gyakran éghető rudakba csomagolják, amelyek egy termit rúdéból és egy oxidgéntartályt tartalmazó markolatból állnak. Előszertettel alkalmazzák a széftőrők, mivel könnyedén ki lehet vele égetni a legkomolyabb zárszerkezeteket is.

Játékhathások: A begyűjtött termit 5cm-t képes átégetni egy 12-es Akadályszintű anyagba harci fordulónként. Ha az anyag keményebb, vagy lágyabb, akkor csökkentsd vagy növeld az átütés sebességét.

A termit rudak 5cm átmérőjű lyukat égetnek az anyagba. A begyűjtés előtt átformázott termit más formát is égethet.

A termit normál körülmények között 30 másodpercig ég (10 harci forduló). A gyúlékony anyagok, mint a ruha vagy a páncél könnyedén lángra gyulladhatnak tőle. Akit megégetnek termittel, az 10H fizikai sebést szenved és lángra lobbán. Ez minden harci körben 6K sebesséssel jár, amíg el nem oltják. Minden harci fordulóban újabb réteg éghető anyag lobbán be, ezért minden fordulóban kettővel nő a sebés Energiája. Az égő termit hangos és fényes, akire ráfogják az +6 módosítót kap a ragyogás miatt, ez csökken eggyel minden 5 méter távolságért és minden begyűjtéstől eltelt forduló után. A felvilanás védelem felezi a módosítót.

Vegyszer	Ár	Elérhetőség	Utcai index	Legalitás
Termit (kilója)	500¥	12/14 nap	2	4P-U
Éghető rudak	1,000¥	14/21 nap	2	3P-U

DROGOK

A MOCSSOK ANYAG

Minden drog, vegyi összetevő, JMÉ és egyéb addiktív anyag rendelkezik szintek értékekkel.

Függőségi szint: Ez jelzi, hogy mennyire „kapós” az áru. Ez a függőség elleni próba célszáma. Minél nagyobb ez a szám, annál könnyebb rászokni az anyagra.

Függőségi kód: A függőség lehet fizikai (F), mentális (M) vagy mindkettő egyszerre. A függőségi kód jelzi, hogy hogyan alakul ki a függőség. A mentális függőségek ellen Akaraterővel, a fizikai függőségek ellen Testtel kell ellenpróbát dobni. Mentális függőség esetén az érzelmeid vezetnek a drog felé, és azok is kineznek, ha nem kapsz. A fizikai függőség sokkal „keményebb”. A test függővé válik az anyaggal szemben és szüksége lesz rá a „túléléséhez”.

Tolerancia: Ez jelzi, hogy mennyire könnyű immunitással való az anyaggal szembe. Minél nagyobb a szám, annál nagyobb az esély a tolerancia kifejlesztésére.

Él: A szám jelzi, hogy mennyire nő az esély a függőségre és/vagy a toleranciára minden újabb használat után. Az Él baloldalon levő szám jelzi a függőség előtti értéket, a jobboldali szám pedig a függőség utáni. Minden alkalommal, amikor az anyag Él (előtti vagy utáni) értékének többszöröse használat az anyagot, növeld eggyel a Tolerancia

és a Függőség értékeit. Minél nagyobb a szám, annál nehezebb a felépülés.

Fix: Ez a maximum idő, amelyet eltölthet a függő anyag nélkül.

FÜGGŐVÉ VÁLNI

Amikor az alany először használ valamilyen szert, próbát kell tennie a függőség ellen. Az alany a módosítatlan Akaraterével (ha mentális a szer) vagy a módosított Testével (fizikai szer esetén) dob a szer alap Függőségi értéke ellen. Egy siker elég, a függőség elkerüléséhez (ha kétfajta függőséget okoz a szer, akkor két próba kell, és mindkettőn legalább egy siker kell). Ha a próba sikertelen, akkor az alany függővé válik. A törpék +2 kockát kapnak a fizikai függőségek ellen, de a mentális ellen nem.

Ha az alany folytatja a szer szedését, akkor a függőség kialakulásának esélye nő. Ha a használó már (függőség előtti ÉI) számú alkalommal használta a szert, akkor a Tolerancia és a Függőségi szint eggyel nő. Ezek a módosítók összeadódnak, tehát minél többet használja az alany, annál nagyobb az esélye a függőségnek vagy a toleranciának. Folyamatos használat esetén a megnövelt Függőségi érték lesz a célszám. Ha az alany függővé válik, akkor a Függőségi érték lecsökken az alapérték + 1-re.

PIHENTETNI A HOLMIT

A szer Fix értéke mutatja meg, hogy a függő mennyi időt képes eltölteni tisztán. Ezt ki lehet terjeszteni egy sikeres

Akaraterő/Test dobással (vagy mindkettővel kettős függés esetén), ennek célszáma az aktuális függőségi érték. Sikeres próba esetén a Fix idő leteltével nem vágyik újabb anyagra (valahogy még kibírja, jöhet a következő Fix).

Ha az alany nem jut szerhez, akkor azonnali erőszakos megvonást szenved (lásd később).

Minden (függőség utáni ÉI) számú használat után a szer Függőségi és Tolerancia értéke eggyel nő. A további használat is növeli a szer értékeit.

TOLERANCIA KIALAKULÁSA

A szer első próbájakor és minden alkalommal, amikor a szer Tolerancia szintje növekszik (ÉI alkalom után) az alanynak Test próbát kell dobnia a Tolerancia szint ellen. Ha a próbán nem születik siker, az alany toleráns lett a szerre. Az immunitás kifejlesztése után a szer nincs többé hatással az alanyra és nem elégíti ki többé az éhségét. Egy erősebb változatra (magasabb alap Függőségi érték) lesz szükség, hogy a karakter kielégítthesse éhségét. Ez lehet egy új variáns, de az is lehet, hogy valamilyen más, de kategóriában azonos szerre lesz függő a karakter (amfetamin származékok, JMÉ stb.). A dózis duplázása is megoldás lehet, de ekkor előfordulhat a túladagolás.

Ha az alany nem talál erősebb szert, vagy nem tud több dózist belőni, akkor azonnali erőszakos megvonást szenved. A tolerancia próbát a drog hatásának kifejítése után kell elvégezni. A tolerancia nem jelenti azt, hogy a használó nem szenved el a drog hátrányait, csak azt, hogy az alany nem elégíti ki az éhségét többé a szer. A mesélő belátása szerint akár feleződhet is az anyag hatása a használóra.

FÜGGŐSÉGI HATÁSOK

Az éhségen kívül az alanynak havonta egy Test/Akaraterő próbát kell tennie, amelynek célszáma a Függőségi értéke. Ha elbukja, akkor elveszít egy Test pontot, és ez maradándó! Ha a tulajdonság eléri az 1-et, akkor a karakter nem veszít több Test pontot (csak ha közben növeli), és a faji maximum és a tulajdonság maximum is csökken egyet minden Test csökkenéskor. Ha már nem képes több Test pontot veszíteni, akkor a karakter hetente egy fizikai vagy kábulás sebzésrubrikát veszít el vagy negyed Esszenciát (0,25). Ezt a játékos választja ki.

A felébredt karaktereknek minden ilyen alkalommal Mágia-avesztést kell dobniuik. Ha a karakter Esszenciája eléri a 0-át, meghal. Az állapotjelzőről elvesztett rubrikák az Enyhétől kezdenek levonódni, satírozd be őket és vedd úgy, mintha sérült lenne a karakter. 10 pontnyi fizikai veszteség után a karakter meghal. 10 pontnyi kábulás veszteség után a karakter kómába esik.

A karakter ekkor kerül a mélypontra, innen visszahozni már csak nagyon nehezen lehet.



Folytatás a következő számban...

Kalandok Földje

1. zóna

Ahoi mindenkinek! Most egy kicsit rendhagyó leszek. Tudom a messizi Norland fagyos vidékéről ígértem beszámolót, de rengeteg ifjú kalandor kérdezgetett a kezdő szigetről, Armingtonról, így gondoltam itt az ideje, hogy megosszam tapasztalataimat arról a térségről is. Ezek a kalandok nekem már fél évvel ezelőtről szólnak, de azért remélem nem homályosította el az emlékezetemet az a rengeteg összecsapás, amiben részt vettem azóta.

[Mivel most a kezdőknek és az induláson gondolkodóknak akarok segítségül szolgálni, ezért kérem az élenjárók szíves türelmét a következő hónapig.]

ARMINGTON VÁROSA – A FŐVÁROS

Minden újonc, aki épp elkezdte kalandos életét, Armington fővárosának közeléből indul. Első dolgunk mindenképp az legyen, hogy benézünk a városba, még akkor is, ha eddig elf vándorként csak az erdő volt az otthonunk, vagy féloriás barbárként az Armingtoni Hátságot róttuk. Első utunk vezessen a **helytartó palotájához** [a főváros központja: (33,31)-es koordinátán], ahova betérve egyből valami apró küldetéssel lepnek meg minket, ezek fajtájáról már a múlt hónapban beszámoltam. Érdemes ezekkel a küldetésekkel foglalkozni, nem csak a tapasztalatszerzés és a jutalom érdekében, hanem a későbbiekben építhető saját házikó is megér minden fáradságot. Lehetőség szerint egyetlen küldetést se dobjunk el, bármily nehéznek tűnjön is (legfeljebb el kell napolni a későbbiekre), mert megorrolnak ránk a hivatalnokok, és jelentős kéréssel hajlandóak csak bejegyezni letelepedési szándékunkat.

Olykor kaphatunk **futárszolgálatot** is, ezt a legjobb tudásunk szerint teljesítsük, hiszen nincs semmi más dolgunk, csak elrohanni a megadott koordinátán álló űrposztóhoz, ahol adnak pár ezüstöt, megkínálnak finom özpörkölttel és kezünkbe nyomják a következő levelet [nameg szint *25 TP-t]. Ezt lehet a végtelenségig folytatni, de a 200. sikeresen teljesített postaszolgálat után érdemes leadni, mert egy ellenfeletl büverúj varázsbottal kapunk [Rasgord pálcája: ha az ellenfél pillanatnyi ÉP-je 150 alatt van, meghal, nincs ellene mentő, de a mágiaimmunitás kivédheti, 50 töltetes – köszönet az infóért Brutinak]. Előbb nem érdemes át-

venni a jutalmat, különben lenullázzák az eddigi eredményeinket és csak valami aprósággal szűrjék ki a szemünket.

A palota mellett található egy bolt, ahol rengeteg tárgy kapható, de egyelőre hanyagoljuk, mivel a legolcsóbb vacak is eszméletlen pénzekbe kerül, köszönhetően a karizmánk hiányának [8-as karizmával lehet optimálisan vásárolni]. Ugyanitt van a városháza, ahol a fejevadászatra kiírt hullajelőtteket leheltelve átvehetjük a zsetont [sőt, TP-t is kapunk], feltéve hogy megtaláljuk a keresett célszörnyeket és meg is tudjuk ölni őket [ritkán teljesíthető, csak emiatt nem érdemes vadászni rájuk, legfeljebb ha tudjátok, hogy most könnyű dolgokat lesz]. Itt adhatjuk le felesleges tárgyainkat is, amennyiben vevők rá. Ezzel már érdemes foglalkozni, hiszen nemcsak pénzt kapunk, viszont jól gondoljuk meg, hogy mit adunk oda, nehogy később átközödjünk, hogy pont ez kellett volna [bőr-réz-bronz-vas-durmit stb cuccokat vesznek át, de ugyanezeket kérhetik a palotában is, ill. az élet templomban a réztől kezdve rengeteget kell majd áldozni].

Innen keletre található az **akadémia**, itt lehet továbbfejleszteni szakértelmeinket [minden 5., 10., 15. stb. szakértelmszinten be kell térni ide, hogy jó pénzért és sok energiáért továbbfejlesszék tudásunkat], adnak még egy küldetést is [amit a kezdők egyelőre hanyagoljanak, majd kb. 6-7-es rangon el lehet kezdeni] miszerint öljünk meg 2 Crxtilixet. A jutalom valami ócska varázscucc, és már kéri is, hogy pusztítsunk el 3 Xeothot, majd 4 Bikafejet, végül 5 Fél szemű Rogar levadászása után megjutalmaznak a fantasztikus dicsőség csizmájával [+10 védelem és támadás, +5 kritikus ütés-csapás és EP regeneráció, +3 minden tulajdonságra]. Ez a küldisor meglehetősen sok időt vesz igénybe, de még a tapasztalt kalandozóknak is megéri visszajönniük a csizma miatt, ha eddig még nem szereztek volna be.

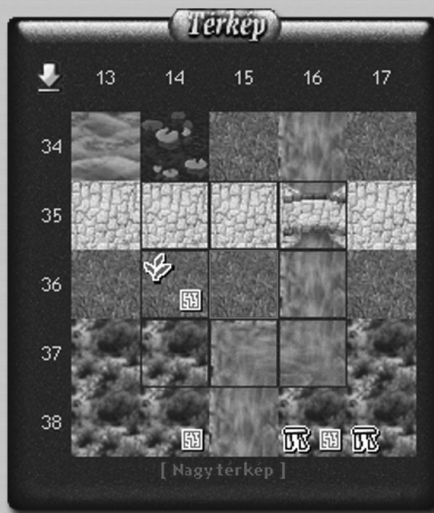
A **fogadóba** betérve egy jó borjúragut és egy pofa poyleni verest rendelve meg tudhatjuk, hogy mik a legfrissebb (ál)hírek a nagyvilágban. Jelenleg a démoninvázióról szajkózzák a helyiek a végveszélyt. A főnök szerencsére már józanabb fajta, egy apróbb szivességet kér tőlünk, miszerint hajókézzel egy kicsit a környező szigetekre és meséljünk pár kalandot, minek jutalma egy smaragd talizmán lesz [hajózz 5 alkalommal, a talizmán +1 támadásszámot ad 10 percere, 10 töltetes]. Az utazás végeztével a

Kalandok Földje

kincseinket veszi szemügyre, és ha eléggé el tudjuk bűvölni, meglep egy újabb aprósággal [legyen 40 ap értékű tárgyard], de ez még semmi! Ha egy részletes térképpel szolgálunk a környező tájakról, ismét számíthatunk jutalomra [ismerj meg 1300 mezőnyit az 1. zónából]. Az utolsó küldetés a város közelében fészkelő kisebb árnyékdémonok plazmája lesz, ebből kell 2 darabot hozni [ezeket napi egy alkalommal lehet megtalálni a fészükben, a (31,28) és a (31,29)-es mezőn]. Már nem emlékszem pontosan mire kellett a jó korcsmárosnak ez a gonosz miazma, de van egy sanda gyanúm, hogy nem démonirtásra készít varázssitalokat belőle. A feleségét másnap valami irdatlan rút kiütésekkel elszállították a hegyekbe egy speciális gyógykúrára, valószínűleg hetekig magányában hagyva szegény búsuló fogadósunkat...

Tovább északkeletre található a **könyvtár**, ahol sok remek varázslatot lehet megtanulni. Ide azoknak is érdemes betérniük, akik nem a mágia útját választották elsődlegesen és inkább bíznak a megfogható fegyverekben. Nem kárhoztatom Őket, hiszen magam is gyakran kaszabolok angyali pengémmel, ha immúnis lényekkel van dolgom. Lényeg a lényeg, itt rengeteg áldomás alapú varázslatot lehet tanulni, csak az áruk borsos egy kicsit, azért érdemes mihamarabb összegyűjteni a pénzt rá [mindenkinek ajánlom az erőpajzs III, a majomügyesség III, az éberség és az összes elemi immunitás varázslatot, ezen felül akik fegyverrel harcolnak, jól jön még a harag, az agresszivitás, az izzítás-hűtés és a trollerő III, valamint nehezebb időkre a tűzgolyó és az intenzív idegkorbács].

A palotától délre található az **élet temploma**, ide is érdemes benézni majd idővel. Itt két érdekesség található, az egyik az élet istennek tudunk áldozni [különböző réz-bronz-vas páncél-pajzskesztyű-tőr-sisak-csizma és ékszereket kérnek egyre növekvő mennyiségben], ill. egy küldetésorsorozatot is teljesíthetünk, mely mindjárt az elkötelezettségünket teszi: építsünk a poyleni templomba 10 alkalommal. Ez elég hűzós, hiszen két teljes napot kell így robotolni, de a fehér köpeny kárpótol érte [+3 védelem, +5 minden tulajdonságra]. A következő vicces kérésük, hogy mutassuk be nekik, mennyi szemetet hordunk a hátizsákban. Ha elegendő mennyiséget látnak, tehát majd' megszakadunk a teherrel, akkor lesznek elégedettek. Biztos valami ónsanyargató szekta lehet (vagy épp ellenkezőleg), nem tudom, de legalább értékeli a szenvedéseinket [legyen 100 sornyi tárgy a hátizsákodban]. Harmadik feladat a Perromion szigetét zaklató,



elköválygott szellemek megregulázása lesz. Valami ősi ceremóniát akarnak végrehajtani és megszentelni az 5 fekete echtoplazmával, amit ezekből a kriptaszökevényekből lehet kiszedni. Jutalmunk a fehér sisak, melynek hatalma attól függ, mennyire vagyunk készségesek áldozatot bemutatni az élet istennek (ne sze semmi, fogd meg jól!) [+2 védelem minden egyes áldozásért, maximum +30]. Az utolsó küldetésről már meséltem korábban, ezt Quistvach szigetén lehet teljesíteni [ölj 15 sötét szellemet].

Tovább haladva délnek, meglátjuk a **halál templomát**, melynek már a neve is elriaszítja a tiszta lelű kalandorokat. Én azért azt javaslom, mindenki térjen be ide is, ha másra nem, legalább azért, hogy lekenyeresse a jó öreg kaszást egy hétre. Azok, akik szimpatizálnak a bent folyó (és alvadó) eseményekkel, áldozhatnak a halálnak mindenféle trutymókusz hungaricust [kigyó fej, patkányfej, denevérszárny, tűzbékacomb, varjuszárny, pókláb, hidrafej, varangy nyelv, polip kar, rájafarok stb., egyre növekvő mennyiségben], illetve teljesíthetik a jól megszokott 4 fázisú küldetésort. Elsőként itt is építeni kell, sajna nem ússzuk meg a ku-

Kalandok Földje

limunkát, ráadásul ehhez át kell hajóközni Bruchwald szigetére, mert csak ott túrték meg a halál oltárát a lakosok (zombik?). A 10 alkalmú kubikozás után egy fekete köpennyel gazdagodunk [+5 védelem, +50 max ÉP], majd a szakértelemre kíváncsiak [érj el 45-ös szakértelem összeget]. Harmadik feladat visszavisz Bruchwald szigetére, ahol a keleti részekben tanyázó entitásokból kell kihálaszni 5 db fehér esszenciát [a rutinosak az építés után egyből idejönnek és összevadásszák az 5 esszenciát, csak ezután mennek vissza az armingtoni halál templomba]. Jutalmunk ismét egy nagy befektetéssel jár, de annál erősebb varázstárgy, a fekete sisak [+1 közelharci sebzés áldozásonként, max +15]. Ezt a sisakot mindenkinek ajánlom, akinek nem okoz gondot halomba mészárolni egy kupaccal a jóság megtestesüléséből. Utolsó feladatunk itt is Quistvach szigetére kalauzol bennünket, erről is volt már szó [ölj 15 sugárzó entitást]. Itt jegyzném meg, hogy jelenleg semmi olyanról nem tudok, ami megakadályozna bárkit is abban, hogy mind az élet, mind a halál istenének áldozzon és akár az összes küldetésüket végrehajtsa.

Van itt a fővárosban egy labirintus is, melyet érdemes meglátogatni már mindjárt induláskor. Csak néhány goblin, patkány és hasonló vár bennünket, viszont találunk egy rézkulcsot és két ládikát, ami még jól jöhet a későbbiekben.

A környéken találhatóak a fajok házai. A városban, a közeli dombokon északnyugatra, és a délnyugatra elterülő erdőben az elfek háza. A városból kijövet mindenki ide jönjön először, hiszen ezek a legfontosabb küldetést adó épületek. Minden fajnak más és más feladata van, de néhány hasonlít a többire.

Ilyen pl. az összes faj első küldetése, itt néhány alapszörnyet kell levadászni. Ha valaki már sokat kalandozott, akkor nehezen találkozik ilyenekkel, ezért javasolom, hogy menjen el a közeli szörnykertbe, ott minden ilyen apróság fellelhető [a (39,31)-es koordináta és a körülötte lévő mezők ilyenek, itt mindig 1. szintű lényekkel találkozol]. A következő, hogy erősítsd a fajodra jellemző tulajdonságodat [legyen 50-es], majd hozz 3 db ezüst ékszert vagy övet. Ezeket a fővárosban és a falvakban található gyűjtőknél lehet megszerezni, ha hozunk érte ötször annyi kompenst valamilyen legyőzött szörnyből. Az utolsó küldetés, hogy ölj meg 1 óra alatt fél tucat gyenge szörnyikét, ebben szintén sokat segíthet a már említett szörnykert. Ha sikerül egy küldetést teljesíteni, előrébb lépünk a ranglétrán, ami a speciális képességünkre további bónuszt ad. 4 ranglépésnél

megajándékoznak egy itókéval, ami azonnal növeli a fajra jellemző tulajdonságunkat [+5 tulajdonság, célszerű előtte felnövelni annyira, amennyire csak tudjuk].

A kasztépületek szintén itt találhatóak, itt is viszonylag egyszerű küldetésekkel traktálnak minket. Első feladat az apró lények szokásos likvidálása, majd egy speciális labirintusban az élet forrásának megtalálása. Ez egy picit furmányos, különböző titkos ajtók, kapcsolók, teleport mezők és álajtók, valamint egy csapat kemény szörny állja az utunkat. Csak akkor menjetek, ha komolyabban felkészültetek. A harmadik feladat egy kasztra jellemző szakértelemben való komoly jártasság elérése, végül az utolsó itt is az 1 óra alatt valamilyen lénycsoport likvidálása. Ehhez lehet, hogy valamilyik véletlenszerű labirintust kell felkeresnünk, vagy a már jól ismert szörnykert is a segítségünkre lehet. Itt is ranglépés jár, valamint +4 rang után egy speckó tárgy, minden kasztnak más és más.

Az utolsó érdekesség itt a fővárosnál a démonkapu és az onnan özőnlő démonhordák. Mire ez a hír eljut hozzátok, reményeim szerint már csak történelem lesz belőlük, de mindenképpen megemlíteném ezt is. A lávamezőn lassan lehet haladni, élelmet keresni teljesen felesleges, minden lávakeráter mögül életveszélyes démonok leselkednek ránk, és még a pusztá sétálástól is ég a talpuk alatt a talaj. Ha már komolyan felkészültetek, csak akkor gyertek ide, hiszen veszélyes ellenfelek leselkednek a démonkapuban is a gyanútlan áldozatra. Aki itt tevékenykedik, az a kapuból a fájára jellemzően találhat valamilyen színű kulcsot és egy csomó térképarabkát. A kulcsokból 5 féle szín létezik az 5 fajnak megfelelően, ezeket egymás közötti cserélgetéssel kell összehozni, mert mind az 5-re szükség lesz. A térképarabkákból 25 különböző van, melyekből 5 nagyobb térképarabkát, végül a komplett démoni labirintus térképét lehet összebarkácsolni [tárgykészítés, melyhez 25 energia kell és a barkácsolás szakértelem]. Természetesen ezeket a dolgokat csak a démonoktól lehet elvenni, melyek még ha nagyon aggok is (őreg démon nem vén démon) azért tudnak pár trükköt mutatni! Főnökük, a kivénhedt démonhóhérból előléptetett Gromborg, az őshóhé bizony komoly ellenfél. Antimágikus aurája, erős immunitása és nagy védelme megkeseríti minden szembeszálló életét. A nála található mágikus páncél és hóhérbárd viszont minden keserűséget feledtet! Na szóval, ha megvan a teljes démoni térkép és mind az öt kulcs, mehetünk a fővárostól keletre fekvő labirintusba. Ez egy trükkös jóság, a jobboldalon egy komplett titkos járat rejtőzik,

Kalandok Földje

myelet csak a falakat tapogatva fedezhetünk fel! Itt egy kapcsolót kell keresni, majd néhány démon leverése után a szivárványkulccsal a zsebünkben nem nincs semmi akadály... talán csak az a két csapat, amelyiket 1-1 Gromborg vezet. Ha ezeken átvargodunk, találunk egy amulettet, amit a démonkapun kell használni és máris záródik egy kicsit a kapu [35 zárás kellett az elején hozzá, most amikor irom ezeket a sorokat, még 9 kell].

A FALVAK

Nohát, itt az ideje, hogy tovább sétáljunk a fővárosból a környező falvakba. Mehetnénk a nyugati úton, de csak egy picike falucskába jutnánk, ahol csak egy aréna és egy fogadó található, semmi más érdekesség. Menjünk inkább délnek. Az út végén hamar meglátjuk a kikötőjéből jól prosperáló **Újtelepet**, onnan elhajóázhatunk Quistvachra [2. zóna], ill. Bruchwald [innen visz tovább egy másik hajó Perromionra] és Bellolina szigetére. Van itt még egy aréna és egy gyűjtő is, aki a mágusoknak szolgálhat segítséggel egy küldetésben. A falu érdekessége még két labirintus, az egyikben patkányok tanyáznak, ide már mindjárt a kezdetekben érdemes benézni, mert található egy címeres rézkulcsot. A másik labirintusban valamilyen renegát szekta vert tanyát, őket nehéz onnan kiverni, kemény ellenfelek, viszont na-

gyon hasznos kincseket őriznek [előlszatos fejpánt: +120 max VP, +2 gyógyítás, -2 vastagbőr, +4 támadás; a szegecselt öv: +50 max EP, +3 tűz-jég-sav immun; és a szektajelvény: +2 IQ, +1 manaregen].

Amennyiben északra és ott letelnek utazunk, **Ófaluba** érke-zünk. Ez egy kies falucska, csak és kizárólag a kasztok főépületei miatt érdemes idejönni [csak 3-as rang felett adnak küldetés]. Itt is 4 feladatot kapunk, ezek is viszonylag egyezők. Első nekifutásra valamilyen harci feladatot kapunk, majd 25 szörnybarlangot kell kipucolni, ezután adakozni kell a klánnak 20 ap-t, végül ki kell takarítani a csudalabirintust, ami Bellolina szigetén található. Ez sem kezdőknek való, készüljünk fel tűzimmunitással, erős fegyverekkel és hatékony mágiával. A labirintus picit trükkös, ugyanis az üres mezőkön is található csudaszemfogát, amiből 5-öt kell visszavinni, bizonyítandó a helyes cselekedetünket. A veszélyes ellenfél a csudabáró, aki félelem aurájának és szívós szervezetének köszönhetően megnehezítheti a felkolcolását. A küldetések jutalma a rangnövekedés, és ha elérjük a 9-es rangot, akkor egy új speciális képességre tanítanak bennünket, ami igen hasznos lesz a későbbiekben.

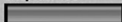
Amennyiben az előbbi elágazásnál nyugatnak fordulunk, **Poylenbe** jutva ismét hasznos épületeket találhatunk. Van itt egy kikötő, mely Katayonusra juttat minket, ezt még nem ajánlom senkinek, ha nem elég erős hozzá [min. 9-10-es szint]. Van itt aréna, egy élet oltár ahol építhetünk, valamint itt és a nyugatra található dombon ill. erdőben a fajok főépületeit fedezhetjük fel, természetesen újabb 4 küldetéssel. Minden fajnak más és más, de a lényegük ugyanaz: elsőként el kell pusztítani 8 veszélyes szörnyet, melyet valamilyen szörnybarlangban lehet felapritani, majd egy adott tereptípuson kell egy egész hordányi teremtményt likvidálni, szerencsére itt nem válogatósak, bármilyet elfogadnak. A harmadik küldetés már komoly nehézséget okozhat, mivel egy labirintusban fészkelő főellenséget kell megnyüzni. A labi minden fajnak más és más, a jutalom a főszörnynél szintén különböző. Utolsó feladat mindenkinek ugyanaz: veresd agyon magadat de úgy, hogy már mozogni se tudjál a fáradtságtól. A vicc az egészben az, hogy mindezt háromszor kell megtenni [táborozz 3 alkalommal 10 EP alatt úgy, hogy 0 energiád van]! Aki ezt kitalálta a klánban... hát inkább nem minősítem, mert a végén kizárnának! Jutalmunk azért nem marad el, minden feladatért rangnövekedés jár, és a 9. rangot elérve újabb speciális képességet kapunk.

Troglodita rabszolga legfontosabb adatai

Faj: törpe Kaszt: szerzetes

A gazdi minden parancsának engedelmeskedő, önfelajárással nem törődő lény.

Életpont: 160



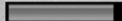
Energia: 408



Varázspont: 40



Jóllakottság: 92%



Rang: 1 (87%)



Erő: 40

IQ: 40

Ügyesség: 36

Állóképesség: 46

Szerencse: 40

Fejl. pont: 95

Védettség: 3

Platina: 0

Arany: 10

Ezüst: 56

Kalandok Földje

LABIRINTUSOK

Mindösszesen 30 véletlenszerű labirintus (ebből 8 a kis szigetek) található. Három típusra lehet besorolni őket a bent található szörnyek alapján, amiket viszonylag hamar le lehet csapni [3-4. rangon akár]. Alapvetően elmondható mindegyik labi kincseiről, hogy a lényeg a fenékő, amivel a kopott tárgyaikat tudjuk felújítani, illetve találhatunk még varázsgyöngyöt, bűvös zafírt és mágikus rubint, ami később lesz hasznos.

Az **orkancosban** mindenféle humanoid ork származékok állnak utunkba. Semmi különöset nem tudok mondani róluk, egy a lényeg, jó nagyot oda kell sózni, vagy varázsolni, aztán lehet tovább menni. A kincsek közül ami érdekes, az az orkanc fétis [+20 max. ÉP, nyaklánc], az orkanc csontzúzó [brutális 3d6 sebzés, -támadás] és még néhány érdekesség.

A **gyikos** labiban gyíkok és varangyok jönnek. Innen a varangy nyelv kell a halál templomi áldozáshoz, illetve a gyikbőr karkötő [+2 védelem, +1 támadás, állóképesség, vastagbőr] nagyon hasznos ékszer. A főszörnynél a Teischrak kaszája és karma finom fegyver [+1 támadásszám van rajta, és a sebzése sem rossz, tökéletes vágófegyver az elején].

A **pókosban** a threniakhan szekta székel, akik pókokkal lepték el a földmelyi bűvőhelyüket. Szinte nélkülözhetetlen varázstárgya a mágus amulettje [+2 mágia, +45 max VP] és a tökéletesség csizmája is felettebb hasznos [+3 minden tulajdonságra, nem kopik].

A SZÖRNYBARLANGOK

Rengeteg szörnybarlang található Armington szigetén, néhányról már meséltem korábban, de most lássuk a többi.

A leggyengébb talán a **quwarg boly**, itt mindenféle puding lények jönnek. Ami kihívást jelenthet, az csak a quwarg felügyelők szeme fénye, Crxitlix. Ebből kell kettőt ölteni az akadémiának. Alapucca a sárga manaital, főképp viszont nagyon jó, a Crxitlix pajza [+5 védelem, +2 ÉP-VP regen].

Következő megálló az **orkbarlang**, itt már az ork vezér és főnöke, Repedtfog tud nagyokat ütni. Viszont a harcosoknak hasznos kincset őriz, egy ork talizmán [+2 védelem, +3 erő], vagy Repedtfog talizmánja [+4 védelem, erő] képében.

A **sziklafészek** csak dombságon fordul elő, itt a királyság és neves változata, Tollcsőr okozhat gondot. Kincse a királyság nyaklánc [+2 védelem, +3 szerencse], ill. a Tollcsőr nyaklánc [+4 védelem, szerencse].

A **szétdúlt kripta** már kemény dió lehet, ha egy kisebb vámpír nekiáll bénítani, vagy a kriptarém csökkentti időlegesen az erőnket. A helyi főszörny Xeoth, amiből 3-at kell megölni az akadémiához. Kincse nagyon hasznos jószág, a harcosoknak láb-szárcsont [sebzése d10+12, -2 támadás, csak sajna nem mágikus], mágusoknak a koponyája nagyon remek [szint *d15-öt sebez, 50 töltetes, mentő felezi].

Rablótanyán rablófőnökéből kinevezett Fél szemű Rogarral fut-hatunk össze, szintén akadémiás küldetés. Kincse a sárga gyógyital és a Rogar karkötő [+4 védelem, +4 ügyesség].

Szaun rejtekhelyen nagyon veszélyes a szaun idéző, mivel 3 földementális csoppséget idéz magának segítségképpen, a szaun főnök is szintén hasonlót tesz 2 balzalementál személyében. A főszörnyet Fürgékéznek hívják és szaun serleget, vagy zafírékes ládikót rejteget, mely jó pénzt ér a boltosnál. Hasznos tárgy még az itt található tolvajkészet is [+5 zárnyitás időre, 10 töltetes].

A **krokaun képződménnyel** a mocsarakban találkozhatunk. Legkeményebb harcosuk a krokaun hadúr és a neves változata, ami Oglauth névre hallgat. Utóbbinak a kincse a krokaun öv [+2 védelem, +2 ÉP regen], de lehet találni még itt krokaun fiolát és krokaun húst is [utóbbi nagyon soká a halál templomnak lesz áldozati tárgya és rengeteget kérem belőle, de étkezésre is hasznosítható].

Már csak az erdők mélyén meghúzódó **sáskavarak** maradtak. Itt elég csúnyán sebeznek, de a sáskakirálynőből néha Mandib-lává váló szörnyikéből hasznos fegyvert zsákmányolhatunk. Ez nevezetesen a sáskapenge és a Mandibla pengéje [3d4+5 sebzés, +3 támadás, védekezés], melyek nagyon jó vágófegyverek! Fontos kincs még a sáskaamulett [-2 támadás, de +3 sebzés], ami minden harcosnak elengedhetetlen!

Nagyjából végeztem is a kezdő szigettel. A szörnyfaunát mindenki tapasztalja ki maga, nem sok veszélyes egyedet ismerek. Lehetőség szerint minden küldetést csináljatok meg, amiben a jutalom csak a legkisebb mértékben is hasznos lehet! Higgyétek el, nem túl poénos ide visszatérni magasabb szinten csak azért, mert valamit elfelejtettél megoldani.

Legyetek rosszak!

Cyron Achenar
[Tihanyi Zoltán]

A Teremtés 1238. esztendejének 159. napja... a szorgalom órájának kezdete!

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2003. AUGUSZTUS 15-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, nyolc kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnél két árat tüntetünk 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 HÁROMFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

2 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekken hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnal feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzzák 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.

3 UTÁNVÉTELEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

Ha csekken előre fizetve vagy utánvétellel rendszel könyvet, és nem kapod meg tíz napon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. Ha teheted, e-mailben érdeklődj nálunk is a könyvekről.

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Mágus: a mester (2. kiadás)	25	130	1230	1100
Ezüsttövis (2. kiadás)	25	140	1330	1190
Sethanon alkonya (2. kiadás)	25	150	1400	1250
Vérbeli herceg	10	80	850	760
A király kalóza II.	10	80	950	900
A démonkirály dühe II.	10	80	950	900
Törött korona	25	150	1400	1300
Krondor: Árulás	20	120	1400	1250
Krondor: Orgyilkosok	20	120	1330	1190
Krondor: Istenek könyve	20	140	1330	1190

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

A birodalom leánya	25	120	1400	1250
A birodalom szolgálója I.	25	120	1140	1020
A birodalom szolgálója II.	25	120	1230	1100
A birodalom úrnője I.	25	120	1140	1020
A birodalom úrnője II.	25	120	1400	1250

BATTLETECH REGÉNYEK

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

TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA

Harby Riann: Rúvel hegyi legenda	15	80	800	640
Brian McAllister: Ikercsillagok	15	80	800	640
Brian McAllister: Két világ közt	15	80	950	850
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	15	80	1000	900
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	15	80	1140	1020

JANET EVANOVICH

Kétesélyes játszma	20	100	1140	1020
--------------------	----	-----	------	------

DAVID EDDINGS

A gyémánt trón	20	170	1610	1440
----------------	----	-----	------	------

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
EGYÉB REGÉNYEK				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600
Ken Grimwood: Időcsapda	10	75	700	600
William Shatner: Delta Kutatás	10	80	700	600

ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT

A világ szeme I.	10	80	750	640
A világ szeme II.	10	100	950	850
A nagy hajtvadászat II.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány I.	15	150	1150	1100
Az újjászületett Sárkány II.	15	150	1150	1100
Hódít az Arnyék I.	15	150	1400	1250
Hódít az Arnyék II.	15	170	1590	1390
Mennyei tűz I.	15	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	15	140	1330	1190
A káosz ura II.	20	180	1700	1500
A kardok koronája I.	15	160	1520	1360
A kardok koronája II.	15	170	1590	1390
A török útja	25	220	2090	1800
A tél szíve I.	15	160	1520	1360
A tél szíve II.	15	170	1610	1440

SHADOWRUN REGÉNYEK

Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Mel Odum: A múlt csapdjában	15	120	1140	1010
Caroline Spector: Végtelen világok	20	100	950	850
Nigel D. Findley: A nap háza	20	100	950	850
Tom Dowd: Az éjszaka márkában	20	100	1040	930
Tom Dowd: Vakító fény	15	80	660	660
Nyx Smith: Elsötétedés	20	100	1040	930
Nyx Smith: Csikos vadász	20	100	1040	930
Lisa Smedman: Pszichotróp	15	140	1330	1190

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	100	950	850
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	20	100	1040	930
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	20	100	1040	930

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	20	90	850	760
Véres utcák	20	100	950	850
Nosferatu	20	100	950	850

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	8	60	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	40	450	4100	3700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	100	950	850
Papírtigris	20	120	1400	1250
Farkasestvér	20	150	1400	1250
Csillagfény		120		

EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	15	70	660	500
C. Kubasik: Anya meséje	15	70	660	500
C. Kubasik: Késérő emlékek	20	90	800	690
Talizmán (ED. Novellák)	15	70	660	500
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	20	80	700	600
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	20	100	900	800
Greg Gorden: Jósliát	20	100	950	800

BEHOLDER AKCIÓ				
Philip Kerr: Vakmerő terv	25	100	950	750
Chris Stewart: Légicsapás	25	100	950	750
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	25	100	1140	990
Robert Crais: Rézmálmok városa	25	100	1140	990
Robert Crais: Voodoo folyó	25	100	1400	1250

JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	30	150	1500	1280
Kegyetlen eskü	30	150	1800	1500
Forgandó szerencse	30	200	1900	1700

JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	30	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	30	160	1520	1360

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Fényévek II. (Sci-fi antológia)	2		660	590
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
K.W. Jeter: Szárnyas fejevadász 2.	2		630	560
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		940	850
Gene Wolf: Halálisziget	2		950	850

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

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 1-8. szám darabonként	2		650	580

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		850	800

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
Ian Russel: A Császár és a Mágus	4		1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsóvíny	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Isten ostarai	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művésze	8		2070	1850
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A CAMELOT KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Week: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózzai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erő (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Magesta Kar-Thor (Dragonlance)	6		1420	1270
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elnfal	4		1420	1270
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A kardok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1620
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
David Gemmel: Árnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az ítélethez	4		1130	1010

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Sabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120

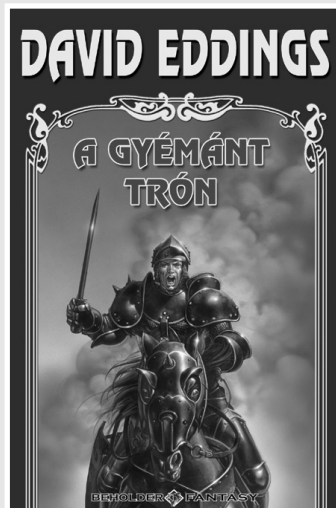
Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár (Ft)
HATALOM KÁRTYÁI			
Ősök Városa VI.	15	135	1350
Víziók	10	85	850
Sötét Kor	10	85	850
Esthar császárság	10	85	850
Ősi legendák	10	85	850

HKK, ZÉN 2. EXPEDÍCIÓJA			
Zén 2. expedíciója: A nyugalom tengere	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Tükörvilág	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Időutazás	3	25	250
Zén 2. expedíciója: Árnyékvilág	3	25	250

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK			
Alappakli	10	60	600

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

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



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!

FIGYELEM!

J. Gordanlane: Csillagfény című exkluzív novelláskötete csak pontokból vásárolható meg. A kötet könyvtáraknál nem kapható, csak korlátozott példányszámban lett kiadva, és az első 99 könyv sorszámat is kapott. A sorszámos példányok ára 250 pont, másiké 120 pont.

ŐSI LEGENDÁK



Lapelemzés 2. rész

Az immár megszokott frissességgel jelentkezünk: még épp csak megjelent az Ősi legendák HKK kiegészítő (a cikk megírásának pillanatában még csak a nyomdai előkészítés zajlik), és máris lapelemzést olvashattok róla. Ebből adódóan természetesen ez csak egy előzetes értékelés, a tesztelés és a tesztverseny tapasztalatai alapján. Az Esthar császárság elemzésénél jó pár dolgot sikerült eltalálni (persze másokat meg nem), a tesztelő versenyt most is sikerült megnyernem (ezt próbálom minél több mondatba beleszőni :)), úgyhogy kérem figyelmeteket és bizalmotokat, hogy most sem fogok nagyon mellé. A lapok értékelése szokás szerint 1-től 10-ig (valójában inkább 3-tól 10-ig, mivel a nagyon gyenge lapokat már útközben kiszórtuk) történik. A versenyszempontok mellett figyelembe vettem a lap érdekességét illetve frissen bontott versenyen való használhatóságát is.

Elenios/Pszionicista

A mágus uja (6): Szintén egy ellenvarázslat, de csak speciálisan galetki pakliba való. Minek egy galetki pakliba ilyen, amikor a testrészt önmagában is megvédi a galetkít – kérdezhetnénk naivan. Persze jól tudjuk, hogy léteznek globális pusztító lapok, játékosba direkt sebző lapok, és egyebek (pl. *Energizáció*) is. Ezeket ellenvarázsolni testrészszel kellemes lehet. Jól olcsóbbítja *Gwill*, illetve a *Boszorkánykirály*, *Kamdemuval* kikereshető, úgyhogy hatékonyan szolgálja a galetkít védelmét. Azért inkább csak kontroll (vagy direkt sebző, kombó pakli stb.) ellen raknám be a cserepakliból, vagy ha olyan játékkörnyezetre számítok, akár alapból is.

Asylux átka (10): Iszonyú erős lap! Csak azért nem használtam, mert nem játszottam varázslattal. Mindössze három varázspontért kapcsolja a lényt (kivéve, ha passzivizálás képessége van), és irgalmatlanul belassítja az ellenfelet, aki nyilván megpróbálja majd leszedni a saját lényét, de ez aligha fog neki így három varázspontból sikerülni, úgyhogy lap- és VP előnyhöz is jutunk. Mindenféle VP pusztítással (is) operáló pakliba betenném, meg egyáltalán minden pakliba, amely játszik Eleniosszal, és használ varázslatot.

Bűvös tigris (6): Használható lap, de nem a legtáposabb. Az Alanori Krónikában megjelenő *Vadászszarak* segítségével bármely tigrist a pakliból kikeresve játékba dobhatjuk (majd a tigris elpusztul), ezzel a kombóval ingyen elszedtük az ellenfél két lapját, ez klassz (bár a *Vadászszarakkal* általában inkább ölni próbáltam a *Karmazsin tigris* segítségével, illetve az ellenfél kezét dobattam ki az Ébenel, de ez sem rossz). Ha *Elmepajzzsal* játszunk, 9 varázspontért vesszük el a két lapot, plusz kapunk egy 3/3-as lényt, ez is elmegy. Másképp viszont csak igen ritkán éri meg 7 VP-ért elvenni az ellen két lapját, és adni neki egy ütő lényt.

Elmeszonda (9): Újabb nagy kedvencem, használtam is. Négy VP-ért négyet ütő, repülő lény, hátrány nélkül, ilyen még nemigen volt! Jó, persze, csak játékosba tud négyet sebezni, ez hátrány, de ha hordázok (pl. repülő szilillekkel), akkor ez nem egy komoly gond. A gyógyító képességei hordában is jól jöhetnek néha (mondjuk *Transzformáció* vagy hasonló után), de a *Zarknod börtöne* paklimban kimondottan életmentő volt párszor. (Még varázslatként is volt, hogy használtam.)

Emlák (7): Galetki pakliba berakható, mert olcsó, anti-mágiája van, és a visszavevős képessége is jól használható (pl. *Kamdemu* vagy más keresők, más anti-mágikus lapok, cantrip testrészek). Természetesen a színe is tökéletesen stimmel.

Esszenciakapocs (8): Ez egy olyan lap, amiről az a meggyőződés, hogy erős, csak éppen a tesztelésen ez nem igazán derült ki. Úgy érzem, az, hogy az ellenfél lényét lemásolod, majdnem olyan erős, mintha megcountereled. Ezenkívül saját lényedet is másolhatod adott esetben, plusz még helyettesítheted is a költségét (kicsit *Megszakítás*-szaga van a dolognak). Szerintem az idő majd megmutatja ennek a lapnak a valódi értékét.

Gümőfejú Ottó (10): Elenios most jelentős erősödésen ment át, rá is fért. Ez a lap abszolút alapvető minden, varázslat nélküli (esetleg nagyon kevés varázslattal játszó) pakliba, mint pl. galetkis, kis lények-épületek, *Zarknod börtöne*-lényes, lényre rakható tárgyas stb. Legjobb az elején felhúzni, ellenvarázsolni nem tudják, és pont annyit lassít az ellenfélén, amennyit kell. Ennek a lapnak a segítségével talán egy jól összerakott lényes paklinak megfelelő esélye lesz bármely profi kontroll ellen is. Természetesen jól kom-



bózik a *Birtoklással* (kedvenc szabálylalom a galetki pakliban, bár sokan a szintén kiváló *Elenios követőre* esküsznek, és mindkettő azért már túlzás lenne talán.)

Gwill (7): A *Boszorkánykirálynál* már ejtettem szót a galetkis-testrészes pakli egyik új verziójáról, ebbe alapvető fontosságú ez a lap, de szerintem bármilyen galetkis pakliba érdemes berakni, ami nem csak egy varázspontos cantrip testrészekkel játszik. Talán a sok kis erősítő lassan felhozza a galetki-paklit igazi versenyerejűvé (szerintem több van ebben a pakliban, mint amennyi a közelmúlt versenyeből kiderült, vagyis vannak még tartalékai).

Holdsugár (6): *Boszorkánykirálynál, Korrech, az átkozottal, jó kis bűbájokkal (pl. Bűvös ököl, Különleges élvezet, Áldozási ceremónia)* egész jó kis paklit lehet összerakni. Galetkikkal érdemes operálni, meg nagyon olcsó testrészekkel védeni őket. Probléma, hogy kicsit bonyolult a pakli (galetki + testrészes + bűbáj), meg hogy a legtöbb bűbajt meg lehet counterelni. Túl sok testrészt nem is szabad használni, és a bűbájokból is inkább az ellenvarázsolhatókat (bár ezen a gondon picit azért segít a *Boszorkánykirály*). Összességében a pakli ereje nem meggyőző, de ha jól jön ki a lépés, igen gyorsan kiépül.

Kétélű fegyver (5): Egyszerű, főleg frissen bontottnál használható, tipikus gyakori lap, versenyen viszonylag ritkán fogunk vele találkozni.

Ma'ya dala (8): Az ellenvarázslatok mindig is a legkedveltebb lapok közé tartoztak a játék kezdetétől fogva (bár eleinte a „választék” csak az *Ellenvarázslatból* állt). Mostanában már nem kerül be automatikusan minden counterlap a pakliba, csak a legolcsóbbak, a leguniverzálisabbak, illetve azok, amelyek speciálisan a pakliba illenek (pl. Az *élettelenség megsűfölsása*). Érzésem szerint ez a lap a bűbáj pakliban mindenképpen helyet fog kapni. Más, Eleniossal játszó paklik is használni fogják (pl. egy-két színű versenyen mindenképp), hiszen eggyel olcsóbb, mint a

már nemigen használt *Ellenvarázslat*. Hátránya, hogy nem meglepetés, és hogy leszedhetik lapleszedéssel, viszont előnye, hogy akkor is használható, ha épp nincs varázspontod (se két fölösleges lap a kezdedben), és hogy olcsóbbítja a *bűbájosság rúnája* (ez utóbbi perze csak bűbájpakliban számít igazán).

Sajnos a *fókuszált mágia* mellé nem jó, pedig a bűbájpaklit ezt szokták használni counter helyett. Mindent összevetve nem lesz a legnépszerűbb három counter között, de azért gyakran találkozunk majd vele.

Pszionikus entitás (9): Általánosan használható, remek lény. Csak azért nem kap 10 pontot, mert könnyen elpusztítható, és csak akkor jó, ha meg tudja ütni az ellenfelet. Mindazonáltal, a tesztverseny-győztes paklimban háromat használtam belőle, és nem véletlenül. Ha az elején kijön (A *fókusz meglelésével* is jó), és begyűjt egy-két jelzőt, a lényes paklikat egyedül megeszi, de a lapleszedő képessége más paklik ellen is rettentő erős. Én csak lényes, antimágiás, *Zarknod bőrtöne* paklival játszottam, és minden lapot igyekeztem berakni, ami lény léterébe elég hatékonyan tud lapot leszedni, ez is ilyen volt.

Sárkánylárva (5): A sárkány pakli ugyan még ettől sem lesz versenyképes szerintem, de baráti játékban sokan kedvelik, és a sokszor drága sárkányoknak már igencsak szükségük volt egy ilyen segítségre. *Sárkány úrnővel* és *Sárkányvárral* (ezt is remekül tudja építeni a lárva) egészen kellemes paklikat össze lehet rakni. A tesztelésen egész jó kis paklikat láttam belőle *Sárkány úrnővel, A sárkányok korával* és az olcsóbb, vagy többször használható sárkányokkal (pl. *Márvány drakón, Sheran védősárkánya, Zafir drakón, Viziósárkány*).

Szomorú szerelmek hercege (6): Kalandozós vagy párbajos pakliba való, illetve bármely lényes pakliba, ahol nem szeretnénk, ha elbűvölnék a lényeinket. Hibája, hogy a már elszedett lényeket nem hozza vissza.

Timera sújtása (8): Kizárólag Timera pakliba tenném be (bővebben lásd Timera követőnél az előző AK-ban), azt a paklit viszont ezzel a lappal kell kezdeni (4 varázspontért 7 EP sebzés, esetleg gyógyulás, ha az kell). Talán be lehet még tenni sima direkt sebzőbe első lövésnek, de sok értelme nincs. A Timera-direkt sebző pakli szerintem



életképes lehet, kár hogy a kék szint sok másra nem tudjuk használni ebben a pakliban.

Tleikan bűvölő (8): Természetesen hármat használtam a (ügyis tudjátok, milyen) pakliban. Látszólag igen nagy hátrány, hogy a bűvölő lelovésekor az elbűvölt lény visszakerül, de ezt enyhíti, hogy ilyenkor meg hatot sebez, ami azért sokszor nem kibírható az ellenfélnek (legjobb ilyenkor használni a bűvölőt), meg aztán, ha ez nem sikerül neki elég gyorsan, akkor annak a lénynek már ügyis valami baja esik. Nagy ereje, hogy lény, és a lényekkel végzett bármiféle lapleszedés, illetve elszedés mindig jó. Azért a visszakerülés miatt nyolcnál többet nem kaphat.

Tökéletes csend (9): Minden kombó pakli alapja lesz, hiszen jóval erősebb az eddigi *Elzárás* típusú lapoknál (*A béke szigete*, *A természet rendje*, *Elzárás* stb.) Bármilyen egy kör alatt ölt pakli alapja lesz, hiszen olcsó, és az ellenfél két körig (az ő köre és az enyém) nem tud varázslatokkal védekezni.

Vadóc (7): *Emlákhhoz* hasonlóan optimális a galetki pakliba. Nagyon olcsó, nehéz leszedni, könnyen rá lehet rakni *A helytartó csápját*, *Illúziócsáppal* másolva már elég is. Mindenféle kis lényes pakliba is remek, a már említett pici lényes + lényre rakott tárgyakkal operáló (*Zarknod kovácsa* – Zénes lap) pakliban is ott a helye.

Raia/Katona

A fény oltára (6): Hasonló az *Angyali bűbájhoz*. Annyival jobb nála, hogy nem varázspontért jön, és kevés ÉP-vel, vagy elfogyott paklival is lehet használni. Azért a *Nekromanta pálca* (Zénes lap) jobb nála. Nyilván csúnya, nagy lényeket érdemes vele visszahozogatni.

A fény temploma (6): Épületes pakliba (amelyben alapvetően lényekkel építkezünk) illik ez a lap, jó erős gyógyító képessége van, ez jól jöhet pl. horda ellen. A lény-visszahozó képessége már ritkábban használható, de ez meg akkor lehet kellemes, ha kontrollozik az ellenfél. Persze ehhez meg kell élnie az aktivizálódást. Azért nem kap több pontot erős képességei ellenére sem, mert a HKK-ban azért a tá-

madás még mindig többet ér a védekezésnél. Azért pl. egy párbaj pakli igencsak elszomorodik, ha ezt felhúzó.

Albinó féreg (6): Egy féreg-pakliba nyilván beraknám, ez persze inkább móka-pakli. A féregkutatóval előszedvegetve a féregket olcsó, folyamatos lapleszedéshez juthatunk, persze erősen kell védeni ezeket a lapokat (pl. *Bohócmolod*, *Betelgeuse*, *Protolisk lárva* stb.) Sajnos jelenleg nem tudok olyan lapról, mely olcsón sok férget gyártana, de ilyen is lehet még.

Alvás (7): Viszonylag erős lap, hasonló a korábban közkedvelt (és még mostanában is fel-fel bukkánó) *A béke szigetéhez*. Nyilván figyelni kell, hogy a mi lényeinket kevésbé bántsa, így egyik felhasználási területe a lény nélküli vagy kevés lényes (kontroll-jellegű) pakli. A másik lehetőség, ha mi is játszunk lényekkel, de nyilván az ellenfél körében játszunk ki, így a mi lényeink elbrednek először (nem beszélve arról, ha repülő lények vannak a kezünkben). Nagy előnye, hogy nem céloz, és nagy hátránya, hogy nem pusztítja el a lényeket, csak átmenetileg iktatja ki őket. A reakció lap dobátás csak hab a tortán: így lény nélküli pakli ellen is lehet valami értelme a lapnak.

Apró gömbvillám (6): Kellemes kis lap, mostanában már jobb, mint az igazi *Gömbvillám* (kivéve, ha játékos akarsz ölni pl. egy követő leszedése után vagy direkt sebző pakliban). Mivel azonnali, a visszalövésnek csekély jelentősége van, két varázspontért kettőt lőni bármibe, az pedig egész jó, ha giga-tápnak nem is nevezném.

Csendes Teokrász (7): A galetki paklik egyik problémája volt, hogy nincsenek igazán jó repülő galetkik, amikkel meglepetést okozhatunk, akár ki is végezhetjük az ellenfelet. Nos, ez egy igazán jó repülő galetki. A négy varázspont idézési költség még elfogadható, rendszeren üt, és a párbaj képességével is ölhetünk (pl. egy *Narancshajjal* kikeresve). Én beraktam mind a párbajos, mind a galetki pakliba, és nem bántam meg.



Fehérmágia (7): Kiváló bűbájpaklikat lehet építeni már a HKK-ban, talán egy-egy versenyen is eredményesen szerepelhetnek. Az egyik őliesi lehetőség az *Élő bűbáj*, ez pedig egy jó kis alternatíva *Isteni érzés-sel* (már akinek van ilyen). Tömérdek gyógyulást be lehet rakni mellé, az amúgy sem árt. A *Bűbájosság rúnájával* és a sok kis olcsó cantrip bűbájjal (amilyen ez is), gyorsan fel lehet húzni a paklit. Van már bűbájból ellenvarázslat, VP termelés is, szóval kezdenek igazán univerzálissá válni.

Fénytörés (4): Víziók és *Lélekgyűjtő*, valamint társai ellen side lapocská, erősnek nem mondanám.

Hideg fürdő (4): Egyszerű, hasznos kis lap, párbajos is, de azért szerintem leginkább csak frissen bontott versenyen fogjuk viszontlátni, ahol a lény-lény elleni küzdelemnek nagyobb szerepe van, és kevésbé lövik ki a lényt azonnalival.

Óriás sáska (5): A lapnak két értelme van: párbajként használható, és a *behemótok nagymestere* mellett két varázspontért 2/4-es. Azért egy sem olyan brutális, hogy öt pontnál többet érdemelne.

Párbajhős (8): Természetesen a párbaj pakli alaplapja, mivel a legerősebb párbaj-értéke ennek a lapnak van. Persze, ha a párbaj pakli esetleg életképtelennek bizonyulna (én ebben kételkedem), akkor a lap ereje csökken. Nagyon jó lehet még Raia követős Raia hordában, mivel ott 2/1-es repülő lény, hármas büntetéssel, mindössze egy varázspontért! (A másik ilyen finom kis lény ebben a pakliban a *Szárnyas csirmáz*.) Magas párbaj-értéke miatt bekerülhet élő lapként szinte bármely pakliba, illetve side lapként is szolgálhat párbaj paklik ellen (igen kellemetlen meglepetés, amikor az ellen a remélt sebződés helyett gyógyul).

Proteinféreg (6): Ez már egy kicsit hasznosabb, bármilyen meglepő is. Nyilván egyik funkciója sem túl erős, de azért a sokféle felhasználásból (lény, cantrip plusz sebzés, gyógyítás) valamelyik mindig jól jön. Én *Mamutóriáshoz* használtam, hogy ne kilencet, hanem tizet sebezzen, ami azért nem mindegy.

Sir Rasolphius (6): Az éjfattyak végzete. Régen a 7-ért 4/4-es, kis hátránnyal rendelkező *Lord Kovács József* iszonyú táp lénynek számított, ma már a hasonló paraméterekkel, egyes étellel rendelkező, hátrány nélküli *Sir Ra-*

solphius nem tartozik a nagy tápok közé. De azért nem is egy hulladék lap.

Smaragd tigris (6): Egy tigrisekkel operáló pakliban (ld. korábban, *Vadászсарok* és/vagy *Elmepajzs*) hasznos, de nem nélkülözhetetlen lap. Esetleg be lehet tenni kombó jellegű pakliba, ahol a 15 EP gyógyulás jelenthet egy-két kör haladékot a nyéréshez, még akkor is, ha a 3/3-as tigris is ütni fog minket. *Isteni érzés* mellé is jó, ha ezzel gyógyulunk fel 40-re.

Tiszta fény (6): Ezt a lapot jól használhatod párbajos pakliban (adott esetben megmutathatja, milyen párbajos lapjai vannak az ellenfélnek), bűbájpakliban, és szinte bárhol, ahol jó tudni, mi van az ellenfél kezében. Azért a meccset ritkán fogod ezzel megnyerni. A bűbájpakliban elég jó az *Élő bűbáj* mellé, sok 2-3 varázspontos cantrip bűbájokkal gyorsan le lehet löni az ellent, ha van egy-két *Bűbájosság rúnájád* kirakva.

Tleikan főbira (8): Nagyon érdekes lap. Bár varázspont igényes (körönként 4 VP), de meg tudja csinálni a következőt: minden körben kapuzi megöl egy lényt (hármat sebezve), ha nem kell, akkor megsztítja az ellen EP-jét, rajtunk pedig gyógyít hármat (saját magát sebezve meg, visszaugrik a kezünkbe). Ha van olyan lényünk, melyen nyugodtan sebezhetünk, annál jobb a helyzet. Elpusztítani pedig szinte lehetetlen! Ha van mellé valamilyen lényolcsóbító lapunk, a helyzet tovább javul. Szerintem ez egy igen erős kontroll-lénnyé nőheti ki magát.

Fairlight/Mágus

A fűrfang temploma (8): Első verziójában mindkét építőt helyettesíthetted, úgy egy rettentő tápos kontroll (illetve bármely pakliba jó) lap volt. Hatalmas viták mentek ezzel kapcsolatban, de én úgy látom, ez a lap így is remekül használható, csak olyan pakliba kell betenni, ahol egy épí-



Bűvös tavacska (7): Bűbáj-pakliba mindenképp betenném, hogy *A bűbajos-ság rúnája* mellett legyen még varázspont termelésem. Már a második körben jó pár bűbajt ki lehet rakni a segítségével, ha az ellenfél nem counterel szét, mely esetben előbb a *Fókuszált mágiát* érdemes elővarázsolni. A laphúzás megoldható a sok cantrippelel, illetve a *Kyorg központtal*, az öles

pedig az *Élő bűbájjal* vagy az *Isteni érzéssel*.

Garling kristály (5): Ez a lap is abba a családba tartozik, ahol igazán csak a párbaj érték számít (ez szerencsére jó magas), a másik képessége eléggé marginálisan használható, bár nekem egyszer sikerült létrehoznom.

Gnóm bilincs (5): Nyilván elsősorban gnóm pakliba rakható, mely jelenleg nem verseny-erősségű. Oda viszont elég erős, ha két-három gnómod kinn van, már rendesen lefojtja az ellenfelet, és gyakorlatilag ingyen. Saját maga után is vesz el VP-t, tehát már egyetlen gnóm mellett is körönként két varázspont hátrányt okoz az ellenfélnek.

Legendar (5): Érdekes kis lap, bár nehéz jól használni. Abból ugye nem lehet kiindulni, hogy az ellennek lesz sok, könnyen lelehető lénye, így termeljünk neki pl. *Quwarg ellenállással* vagy *A mágusok átkával*. Azután már csak egy jól irányzott *Nagyobb életszívás*, vagy hasonló tömegirtás, és máris megvan a lap, meg a varázspont előny. Persze nem ezzel fognak versenyt nyerni.

Mennydörgő titán (5): Ez a lap egyedül párbaj-értéke miatt használható, egy ilyen drága lénynek már iszonyú dolgokat kell csinálnia, hogy lényként használja valaki. Esetleg óriás pakliba kivégzésnek...

Nagy Limbó (9): Igen-igen hatásos lényleszedés! Tökéletes pl. bűbáj pakliba, vagy nagy lények ellen (mivel érdekes módon ezeket szedi le a legolcsóbban). Nézzük csak: 2 varázspontért ki tudom rakni 6 alap ÉP-s lényekre, ez még nem annyira gyakori szituáció (esetleg, ha *A behemótok nagymestere* ellen játszol). Viszont 4 VP-ért már 4 alap ÉP-s lényeket kaszálhatok le vele, méghozzá mindet, és célzás nélkül! A kisebb lényeknél pedig választhatok, hogy elköltök még egy-két varázspontot, vagy tudok várni pár kört, amíg leesnek. Sokszor az is nagyon hasznos, hogy az ellenfél nem rak ki lényt, mert hamarosan úgyis leesne. Természetesen, ha mi is játszunk lényekkel, akkor

tőt nem gond találni. A legfontosabb szerintem a counterelő képessége, egy épületes pakliban egyedül ezzel elég jól meg tudtam fogni a kontrollt. A másik képessége sem rossz: minőségi lapelöny, ill. varázspont termelés a countereléshez. Persze az az igazi, ha sok VP-nk, és/vagy sok lapunk van, amikor kijátsszuk. Soha ne feledjük el az ellenfél körében is használni, ha szükség van rá. Sajnos, két egymás után lapeszedéssel az ellen meg tud tőle szabadulni, de nagyon rosszul már ekkor sem járunk. Persze nem counterelünk meg minden, „lufinak” ellőtt varázslatot, meg kell érezni, melyik a fontos.

A végzet talizmánja (8): Frissen bontottan nagyon durva, de mivel Fairlight szinte kötelező egy tárgypakliba, ezért abban is elég erős lesz. Szerintem elég jó lapeszedés, és lényleszedésnek sem utolsó, hiszen a komponenszt nagy eséllyel visszakapom.

Antimágikus szféra (4): Lényvédő varázslat, szerintem versenyeken nem sok szerepe lesz. Házi meccseken, többszemélyes játékokon mókás lehet.

Ayahuasca főzet (7): Nos, ez a lap eredetileg a Víziókhöz, és egyéb, gyűjtőben működő lapokhoz lett kitalálva (hogy azt a csontot hogyan is teremted elő, az már nehezebb ügy). Aztán hamar kiderült, hogy valódi felhasználása egy kétlapos kombó *Az ellenség kiismerése* nevű új ultrararitka lappal, melynek kijátszási feltétele, hogy az ellenfélnek három egyforma nevű lap legyen a gyűjtőjében, 5 VP-ért jön, és 20-át sebez. A kombó előnye: csak 2 lap, kevés VP. Hátránya: csontot kell szerezni, további feltétel, hogy az ellenfélnek legyen egy olyan lap a gyűjtőjében, amiből még kettő a paklijában van (azért ez gyakran összejön). Mindent összevetve a kombó használhatóan, de nem gyilkosnak tűnt nekünk. Persze úgy is össze lehet rakni a paklit, hogy a kombó csak az egyik eleme, emellett gyűjtőgenerálás, onnan nagy lények visszahozása (pl. *A fény oltára*) is szerepel.

a dolog bonyolódik, de hát ettől (is) érdekes játék a HKK.

Ősi béklyó (7): Már több, hasonló funkciójú lap is volt a játékban, de ez messze a legerősebb közülük: meglehetősen olcsó, húzni lehet rá, ha már nem kell, és ha olyankor húzod fel, amikor nincs rá szükséged, még párbajozni is lehet vele. Elsősorban lassabb paklik használhatják jól az első pár körben felhúva és kirakva (esetleg előkeresni is érdemes lehet). További előny, hogy a saját körödben feláldozva te kezdheted meg először a kikapcsolást. Egy területös paklit ez a lap önmagában meg tud fogni, ha nem tudja elég gyorsan leszedni.

Ősi matéria (5): Egyszerű, hasznos kis lény, jó lehet olyan paklikban, ahol sok lap van a kezekben, pl. *Bűvös erdős*, esetleg kontroll. Ez utóbbiba azért nem fogják szerintem berakni, mert nincs jelentős immunitása, és varázspont igényes, hogy sokat üssön. Frissen bontott versenyen lesz igazából használható.

Ősereg Dorka (5): Nos, ez egy side-lap a kézből dobás ellen. Én a tesztversenyen erősen dobattam kézből, mégsem használta senki ellenem. Kicsit pedig aggasztott a dolog, csökkentettem is az első meccs után a dobást néha, de mégsem. Pedig az ingyen kijövő 6/5-ös lény akár el is dönthetné a játékot... Mindenesetre, ha a kézből dobható paklik esetleg eluralkodnak, akkor fog kiderülni, jó-e ez a lap valamine.

Ősvillám (10): Talán a legjobb direkt sebző lap. Általában kilencet lő vele az ember, mindössze öt varázspontért! Az, hogy te is sebződsz, egy kivégzésnél gyakran nem gond, ha pedig mégis, szinte mindig tudsz neki két lapot dobni. Persze ha több sebzést akarsz kiosztani, ezzel érdemes kezdeni, hogy minél több lap legyen még a kezekben, illetve ha több *Ősvillámot* is lősz, akkor az elsőnek a sebzését érdemes beengedned, hasonló okokból. Direkt sebző jellegű paklik már most is léteznek, ez a lap szerintem sokat fog lendíteni rajtuk, ill. bármely, nem extrém kevés kézből levő lappal játszó pakliba berakható ölesnek is.

Tranzsfurmáló szív (7): Elég jó kis testrészt, hiszen ha párat üt a galetki, akkor iszonyú nagyra tud hízni. Az külön mókás benne, amikor egy *Spórából* galetkit csinálunk vele, ráugrik a többi *Spóra*, majd kivégzzük az ellent.



Tiszogató/Tharr

A borzalom csarnoka (7): Ezt a lapot *Órjögő szilmlilel*, sok kis lényes pakliban használtam. Az *Órjögő* azért jobb, de ez is jól illik bele kiegészítőnek. Építő lény biztos lesz, sajnos az azonnali kivégzés elmarad, de húzni is lehet vele, és mindkét képességet használhatod az ellenfél körében is. Egyszóval nagyon hasznos lap egy sok lényes pakliban, kár, hogy a színe meg nem igazán illik oda.

Az egyszerűség előnye (10): A *Lohd Haven hiktoltásához* hasonlítanám, annál (általában) eggyel olcsóbb, nagyjából ugyanannyi lapra hat, és azt is használják időnként. Nyilván attól is függ az ereje, hogy mennyi olyan lappal játszanak, amelyre hatással van, de mivel a jó lapok sokszor ritkák, és a ritka lapok gyakorta hosszú szövegűek, nemigen fog tétlenül ücsörögni a kezünkben. Szerintem ez a lap abszolút versenylap lesz a Tharrt használó paklikban.

Goblin harci kiáltás (8): Ha nem lenne kitilva a *Bahn szolgája*, még 10 pontot is kaphatna, bár a színe miatt minden pakliba akkor sem férne bele. Goblinos-tárgyas pakliba (ilyen időnként sikeresen szerepel versenyeken), mindenképpen nagyon jó, egyébként attól függ az ereje, tudunk-e két szörnykomponenst termelni, mert az az igazán nagy táp. Hat varázspontért ellenvarázsolni már nem az igazi, még akkor sem, ha nem lehet visszacounterelni (*Az egyesült entitás döntése* ötért csinálja, és az sem túl erős.)

Goblin szurkáló (9): Goblinos, tárgyas, lényes, antimágiás pakliba über lap. A tesztelés elején korlátlanul lehetett használni a képességét, hihetetlenül brutális volt. Még így korlátozva is körönként levesz három varázspontot. Persze az ellenfél körében is lehet használni.

Gruangdag haragja (9): Talán a legjobb párbajos lap. Három VP-ért és 2 EP-ért (azonnaliként) leszed egy nemlény lapot: ez jónak mondható. A probléma a csak nem-



kot. *Ínséges idők*, esetleg *Moa nagyúr* mellett a VP-d rendben lesz, a paklieldobás miatt kell figyelni, hogy lehetőleg nyerj őt-hat körön belül. Mivel a varázspontod elvesz, arra nem számíthatsz, hogy erősen tudod védeni. Lehetnek azonban olyan szituációk, amikor sejted, hogy nyerni fogsz vele. Pl. az ellenfél leginkább lényekkel játszik, de épp leirtottad ezeket. Vagy kevés

lény lapot leszedő dolgokkal az szokott lenni, hogy jó lenne alapból is berakni, de akkor az esetek jelentős részében ott rohad a kezdedben. Nos, a párbaj miatt itt ez nem áll fenn: egy varázspontért három sebezni vagy gyógyítani, az mindig jól jön. Univerzalitása miatt a párbaj-értéke gyengébb, ha esetleg az ellenfél párbajban megveri, az nem jó nekünk.

Kardcsáp (7): A galetki pakliban általában helyet kap egy pár cantrip testrészt, a galetkít olcsón védő és húzó jellege miatt. Némelyek ezek közül csinálnak is valami hasznosat. Ez a lap is ilyen: ha kell, véd és húz, ha kell, ki-vegez illetve gyógyít. Mivel *Kamdemuval* igen kellemesen elő lehet keresni, kiváló kivégzés. Én *Birtoklás* mellett egy *Kamdemuval* volt, hogy három kör alatt 9 ÉP-ből végeztem az ellenféllel *Kamdemut* mindig visszavéve, és *Kardcsápo-kat* keresve. A színe viszont kicsit problémás, nem éppen galetki alapszín, de azért találni ebben is jó lapokat a paklihoz.

Kérdő moagrín (7): Elsőre úgy néz ki, hogy ez tipikusan az a lap, amelyet egy varázslat nélküli pakliba mindenképpen be kell tenni, hogy a kontroll életét megkésérítsük. Valóban, a kontroll, vagy más, sok varázslatot használó pakli eléggé elszomorodik, ha ez az asztalon van, sokat nem tud kezdeni vele. Hogy akkor miért nem kap 10 pontot? Nos, azért, mert ez a dolog 6 varázspontba kerül nekünk, és az asztalon levő dolgokat nem bántja. Lényként nemigen használhatjuk, mert ha betoljuk az őrszftba, még baja esik. Azért így is jó lap ez, pl. egy kombó pakli ellen, ha megérjük a harmadik kört, mindenképp érdemes kirakni, aztán figyelni az arcát, ahogy számolgatja a VP-jét... Kontroll ellen sem haszontalan, de meg kell gondolni, hogy játsszunk-e vele.

Mamutóriás (7): Ezt egy picit óvatosabban kell kijátsszani, mint az *Ősreg mamutot*, mivel a hátrányai sokkal jelentősebbek, viszont igen hamar terminálhatja is a játé-

ÉP-ben van, és vagy leszedi (és bűnhődik), vagy be fog ütni a kis aranyos. Egyszer játszottam vele *A behemótok nagymesterével* együtt, úgy már 16/14-es! Figyeljünk, hogy *Szkarabeuszok átkával* és hasonló hatásokkal nem szedhető le. Mindent összevetve erős lap, amellyel gyorsan megnyerhetjük a meccset, de gyorsan el is veszíthetjük, ha nem vagyunk elég óvatosak vagy pechesek vagyunk.

Moa berserker (7): Nem túl drága, így anti-mágiás pakliba is befér. A képessége elég jó. Igaz, hogy Istenek háborúja versenyen nem használható, de pl. kétszínűn király lap lesz.

Moa daraboló (7): *Direkt kontaktus* lénybe építvel Nemcsak kapunk egy 1/1-es lényt, de ellenvarázsolni sem lehet az anti-mágia miatt. Ha őt varázspontba kerülne, visszavéve folyamatosan lehetne terrorizálni az esetlegesen kombóra gyűjtő ellenfelet. Nos, *Direkt kontaktust* ma már csak az legelvetemültebbek használnak, de ez a lap határozottan erősebb annál.

Moa hatalmasság (6): A gyengébb moák közé tartozik. Anti-mágiás lénynek kicsit drága, igaz, hogy kettes van neki. A varázspont védelme pedig egy lényes paklinál kevésbé fontos, hiszen az ügyis elkölti a nagy részét a saját körében. Inkább csak side lap lesz.

Moa Lord (6): Sajnos a moák kicsit drágák az anti-mágiás pakliba. A képessége elsősorban kontroll ellen jó, szóval érdemes kipróbálni. Tartok azonban attól, hogy a kontroll sem forrással szedi majd le, hanem valami lényvel (pl. *Rovarsámán*, *Élőholt pöffeteg*, *Bestia* stb.), így nem lesz sok hasznunk belőle.

Moa nagyúr (6): Hasznos, csak kicsit drága. Jól kombózik a mamutokkal, illetve az *Ínséges időkkel*. Célozhatatlansága és anti-mágiája miatt a kontroll ellen is berakható.

Nyálkacsiga (7): Igen hasznos lap bármilyen sok lényes, varázslatdrágító pakliba, pl. *Ínséges időkkel*. Már annyi mindenféle kis drágító lény van (az újak közül pl. a kiváló *Gümöfejú Ottó*), hogy biztos be fogunk húzni párat. Az anti-mágia már csak az ellenvarázsolhatatlanság miatt sem árt, varázslatokkal nyilván nem játszunk egy ilyen pakliban, a lény-olcsóbbítás meg feltehetőleg nekünk kedvez jobban (ha az ellenfél is csupa lényes paklival játszik, akkor szomorodunk). Kiváló kiegészítő lap ebbe a pakliba pl. *Rynthus*, aztán még húzni kell valamivel (esetleg recirkulálni a gyűjtőt), és egészen jól működő lefojtó paklit kaphatunk.

Ősöreg mamut (9): Maga a gyilkos ütőgép! Mindössze öt varázspontért 5/7-es, és még egy kis büntetése is van, ha leszednek! A két életpont nem nagy veszteség, a hátránya már gond lehet, de kiküszöbölhető *Ínséges időkkel*, vagy *Moa nagyúrral*. Egyébként, ha a hátránya érvényesül, akkor már jó eséllyel üt is (hacsak nem ekkor szedik le azonnalival), és akkor már eléggé megérite. Ha gyorsan leszedik, az is belekerül legalább 3 VP-be, plusz a büntetés, és már ekkor sem jártál rosszul (persze úgy kell kijátszani, hogy sok VP-t ne veszíts).

Párbajtőr (7): Hasonlóan a *Párbajhóshöz*, ez a lap is leginkább párbajos pakliban fordul elő, bár a már említett, lényre rakott tárgyas pakliba is berakható. A másik képessége meglehetősen ritkán használható, nekem egyszer jött csak jól. Ezért is kap a *Párbajhósnél* gyengébb pontot. A színe viszont nagyon megfelel egy párbaj pakliba: itt van még a *Gruangdag haragja* illetve a *Kardcsáp* is.

Sziclacsápok (7): Horda vagy kis lényes pakli ellen igen-igen gyilkos lap, leginkább a *Troglodita törzsfőnökhöz* hasonlítható. Ez annyival jobb, hogy csak az ellenfél lényeire hat, és a nagyobbakat is befagyasztja (persze csak azok ellen hatásos igazából, amelyek a tartalékban vannak), viszont a trogi előnye, hogy lény.

Tleikan házörző (6): Épületes pakliba hasznos kis építőkező lény, olcsó, repül, nem lövik le, épít, aztán meg véd. Jobb lenne persze, ha több építő épületeket is felhúznátna, de azért egy építőből is vannak elég jók. Azért a mecset nemigen fogja eldönteni ez az lap.



Sheran/Tudós

Báb (6): Ez a lap szokatlanul nagy varázspont előnyt adhat egy speciális pakliban. Nyilván mérgező lényekkel is jól lehet használni, de azért legvalószínűbben valami nagy repülő dögöt fogunk vele viszontlátni, jó esetben már a második körben. Ha pedig lelővik, a kárpótlása miatt biztos, hogy nem járunk rosszul. Azért nem kap mégis több pontot, mert amit csinál, eléggé speciális, ha nincs mellé megfelelő másik lényünk (esetleg az nem jön létre), nincs sok értelme a lapnak.

Fertőzött ent (5): Egyszerű, erős kis lény, számtalan régi lapnál jobb, de nem illik igazán jól se a hordába, se a kontrollba. Frissen bontotton viszont sokat láttuk.

Gyors növekedés (7): Kombós lap. Természetesen mindenféle kis jelző lényt is áldozhatunk neki, de még jobb egy oltárról az oltárjelzőket eldobni, ez dupla haszon. Az igazán szép az, ha méregjelzőt, vagy más, minket zavaró jelzőt dobhatunk. Egész jó kis Sheran hordát lehet összerakni vele. Lerakjuk a dzsungelt, és a két késleltető jelzőjéből jön ez. Öt varázspontból lesz egy 7/6-os lényünk a harmadik körben. Gyantim, sok kérdést fog még felvetni az „ez most kinek a jelzője” kategóriában, így mindenki olvassa el ezzel kapcsolatban a mostani Kérdezz-felelek rovatot!

Hártyás dermesztő (7): Nagyon hasznos lényecske, könnyen lapelőnyhöz juthatunk, ha egy kisebb lényt lemérgezünk a képességével, egy másikat pedig az ütésével. *Birtoklással* vagy más visszavétellel kombóztatva három varázspontért ölhetjük a kevés EP-s lényeket. Frissen bontott versenyen nagyon népszerű lesz.

Kiegyensúlyozás (7): Érdekes lap, nyilván elsősorban tárgyas pakliba való, mert elég olcsón tud nekünk öt szörnykomponenst termelni, kiváltképpen, ha kevés az EP-nk, és a varázspontunk is. Extrém esetben a gyógyítás



mellett termelhet nekünk három VP-t, és öt szörnykomponenst. Persze meg kell védenünk az ellenvarázslatoktól, de ez a lap akkor is a meccs-megfordító lapok közé iratkozhat fel. Hasznos lehet követők ellen is a *Visszavágás* mellett.

Könyvtár (6): A frissen bontott versenyek egyik nagy tápja, mivel végteleníti a lényeinket. Hagyományos környezetben már egy két építő épület eléggé drágának számít, de azért egy sok lényes, épületes pakliba könnyen beférhet.

Nugman gyümölcs (7): Berakható tárgyas pakliba, bár a *Földanya gyümölcsei* ott erősebb nála, viszont ennek rettentő nagy előnye, hogy EP-ből is ki lehet játszani. Épp ezért jól beillik *Ínséges időkre* épülő, mindenféle VP lefojtó pakliba is. Mindkét funkciója iszonyú hasznos lehet. Az igazi táp persze az volt, amikor a tesztelés során már az első körben kirakhattam, ilyenkor (*Ínséges idők* mellett), az ellenfélnek esélye sem volt kibontakozni a fojtó varázspont-hiányból.

Ósi burjánzás (6): Frissen bontotton erős, egyéb versenyen szerintem nem fogják használni. Igaz, hogy nehéz ellenvarázsolni, de egy hordába drága, a többi lényes pakli meg nem nagyon varázsol.

Proteinpöfeteg (5): Elsősorban frissen bontott versenyekre való, mivel lényre tett búbájként is alkalmazható. Nagy előnye, hogy cantrip, és elég nagyot gyógyít, ami frissen bontotton meccseket dönthet el. Viszont elég drága és counterelhető.

Proteinsólyom (6): Rengeteg funkciója univerzálissá teszi, bár egyik sem borzasztóan erős. Elég gyakran láttam használni a gyógyulás képességét, még a gyógyulásra épülő pakliba is beleférhet.

Pterodaktílusz (7): Ezt a lényt az első két körben meglehetősen nehéz levakarni. Én *A behemótok nagymestere* mellett használtam, igaz ugyan, hogy ez neki csak plusz

egy sebzést ad, de egy 3/3-as szinte leszedhetetlen lény sokkal jobb, mint egy 2/3-as. A hátrányai jelentéktelenek, csak sajnos alábból kicsit keveset üt ahhoz, hogy igazán erős lény lehessen.

Rosszullét (7): Szintén a hordagylkos lapok közé tartozik (illetve bármely, sok kis lényes pakli ellen jó), nagyjából

Trogodita törzsfőnök erősségű. Hátránya, hogy varázslat, viszont nagyon olcsó, és alaposan betesz a kis lényeknek. Ha viszont alccsalval leszeded a lényedet, a többiek megúszhatják, bár ha belegondolunk, ez nem túl jó üzlet. Csak azért nem kap több pontot, mert ezek a paklik, bár nem rosszak, jelenleg ritkán nyernek versenyt, így az ellenük való készülés kevésbé lényeges.

Rubin drakón (5): Elsősorban *A behemótok nagymesterével* használható lap, úgy 3/4-es repülő lény négy varázspontért, hátrány nélkül. Egyébként nemigen látjuk majd versenypaklikban.

Sheran áldása (8): Nagyon jó kis gyógyulás, azonnali, max.ÉP-t is növel, és nem nagyon drágán tisztességeset gyógyít rajtunk (ritkán lénygyógyításra is használható). Kiváló követők vagy párbaj ellen, *A gyógyulás fájdalomra* épülő pakliba, vagy *Isteni érzés* mellé.

Shokara bogár (6): Jó pár régi lapnál erősebb, talán beférhet egy hordába, vagy kis lényes pakliba, de azért elsősorban párbaj értéke miatt tenném be.

Soranhawke (6): Bár a színe nem túl jó, egyébként remekül illeszkedik mindenféle galetki pakliba. Mivel általában úgyis pakoljuk ki a galetkiket és a torzszülötteket, ez a lap remek kivégzésnek, vagy csak nehéz leszedni, mert bármikor megmenthetjük. A három varázspontért 1/2 is teljesen megfelelő. Az egyetlen probléma már csak az, hogy annyi remek galetki van, nem biztos, hogy ez is befér még.

Szörtelen tarantula (6): Tipikus frissen bontott versenyre való lap, persze egy mérgező móka-pakliba biztosan beraknám. Ha a *Gyilkos mérég* nevű lap (emlékszik még rá valaki?) nem lenne olyan reménytelenül régi, jól kombinálható vele (és ha engedékenyek vagyunk, és támogatjuk a kombót)...

Makó Balázs

DUNGEON

KÁRTYA- ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

Gyere el üzletünkbe, ahol:

- ❖ az ország legnagyobb H.K.K. lapválasztékából,
- ❖ legolcsóbb árakon,
- ❖ kellemes környezetben vásárolhatsz, cserélhetsz és játszhatsz!

FIGYELEM!

Hozd be ezt a hirdetést, és 10% kedvezményt kapsz!

Címünk:
Budapest,
VII. ker.
Erzsébet krt. 37.
(az udvarban)

Tel.: 06-20-9-6789-36

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

ŐSI LEGENDÁK

Az Ősi legendák HKK kiegészítő bemutató versenyét június 8-án rendeztük, a nagy meleg ellenére 86 résztvevővel. A versenyen három csomag Ősi legendák kiegészítőből kellett legalább 35 lapos, négyzínkorlát nélküli paklikat összerakni. Az új szabályok nem okoztak sok gondot, mind az Élet, mind a Párbaj képességeket könnyen elsajátították és használták a játékosok. A legkedveltebb követő *A bebemótok nagymestere* volt, a szabálylapok közül az *Ősi bölcsességet*, az egyéb lapokból pedig a *Könyvtárat*, a *Tleikan főbírát*, a *balál templomát*, a *Nagyobb életszívást* és a *fény templomát* használták előszeretettel azok, akiknek sikerült illet bontaniuk. Ez utóbbi há-

rom lap szerintem olyan erős ezen a versenyen, hogy érdemes megfontolni a korlátozását azoknak, akik még ilyesfajta összecsapást szerveznek. A *Fény oltárát* egyébként korlátoztuk (csak ezen a versenyen!): használatához fel kellett áldozni.

Az izgalmas küzdelem végén Lampért Csaba diadalmaskodott, néhány erős lapja: *A balál temploma*, *Kémmadarak*, *A fény temploma*, *Ősi burjánhús*, *Nagyobb életszívás*, *A borzalom csarnoka*. A második helyen Jámbor András, a harmadikon Rémy András, a negyediken pedig Eck Kristóf végzett.

Mindenkinek kellemes nyarat és kiváló új paklikat!

Makó Balázs

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei
2003. második felében

Július 19: Ősök Városa

Augusztus 29-31: VII: HKK Nemzeti Bajnokság

Szeptember 20: Hagyományos verseny

Október 18: Páros verseny

November 15: Hatalom korlátozása

November 29: Az új kiegészítő bemutató verseny.

(Ez csúszhat még egy vagy két hetet.)

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2003. augusztus 11.



Jópar megfejtés érkezett a májusi feladványunkra. Nagy örömmre a legtöbb beküldő jó megoldást írt le. Íme a megfejtés:

1. *Pol'-de Formosa* torzszülöttet csinál magából, hogy Frinadali ne tudja lelőni. (-1 = 20 VP)
2. Az ellenfél gyógyul a *Rubintós aurából*. (+2 = 3 ÉP)
3. Kijátszom a *Fossilis csontokat*. Az ellenfél *Bobócmoladja* megvédi az összes lényt, mivel csak rá hat a varázslat. Így az én lényeim is fenn maradnak, csak a molad hal meg. (-8 = 12 VP)
4. Az ellenfél gyógyul a *Rubintós aurából*. (+2 = 5 ÉP)
5. Lehozom a *Védelem italát* ÉP-ből, így 0 életpontban leszek.
6. Az ellenfél gyógyul a *Rubintós aurából*. (+2 = 7 ÉP)
7. Formosa a *Tűzpöfögőből* galetkit csinál. Ha ezek után az ellenfél le akarja löni a pöfögőt Frinadallal, gyógyítok rajta a *Védelem italával*. (-1 = 11 VP)
8. Az ellenfél gyógyul a *Rubintós aurából*. (+2 = 9 ÉP)
9. Rárokam a *Manaadó csápot* a *Tűzpöfögőre*.
10. Az ellenfél gyógyul a *Rubintós aurából*. (+2 = 11 ÉP)
11. Újabb *Fossilis csontok*. Meghal minden lény, kivéve a főszakácsot. És megmentem még a *Tűzpöfögőt* is a *Manaadó csáp* feláldozásával. A három orglingból és az egy *Spórából* kinyert komponens a pöfögőre rakom, mivel ő most galetki. (-8 = 3 VP)
12. Az ellenfelem a Formosából kapott csontból gyógyul hármát a főszakács passzivizálásával. (+3 = 14 ÉP)
13. *Különleges kiképzés* a pöfögőre. (-3 = 0 VP)
14. A pöfögő megissza a *Védelem italát* is, ha eddig még nem tette volna.

15. Lövök a *Tűzpöfögővel*. Egyet lő a saját életpontjából, hatot a *Védelem itala* miatt, négyet a megevett torzszülött komponensek miatt, egyet a *Dornodon követője* miatt és kettőt a *Különleges kiképzés* miatt. Amennyiben az ellen lőtt a *Tűzpöfögőbe* Frinadallal, akkor kevesebbet tudok löni kettővel, de ő is kihagyott egy gyógyulási lehetőséget, tehát az életpontja is kettővel kevesebb. (-14 = 0 ÉP)
16. Kirakom az *Ósmágus szájvizét* a *Bobócmoladból* kapott komponensből, majd visszaveszem a *Birtoklással*. Így gyógyulok egyet, és túlélem a kört. Győztem!

Ez volt az általam elképzelt megoldás. Az élelmes játékosok azonban találtak egy másikat is. Ennek lényege, hogy nem játszik ki egy *Fossilis csontokat* sem. A torzszülötté vált Formosát megeszi a galetkivé vált pöfögő, aki még részt vesz a *Különleges kiképzésen* is, és leissza magát a *Védelem italával*. Így a követő miatt tízet tud löni, az őt ért sebzést a *Manaadó csáp* feláldozásával védem ki. *Tebemóttal* újra aktivizálok, és újra lövök vele, összesen 20-at. Az ellen max. 18 ÉP-be tudja magát feltornáznai a gyógyulásokkal.

Szerencsés nyerteseink: Ádám Norbert Miskolcraól, Jancsár János Nagykorösről, valamint Tuska Gábor Debrecenből. Nyereményük egy csomag Esthar császárság. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 1 életpontod, 19 varázspontod és egy szörnykomponensed, az ellenfelednek 20 életpontja, 3 varázspontja van, és nincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2003. augusztus 11.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Proteinféreg (R)
- Gyors növekedés (S)
- Nagyobb életszívás (L)
- Ósvillám (F)
- A tizennegyedik (L)
- Goblin szurkáló (T)
- Hideg fürdő (R)
- Gruandag haragja (T)
- Goblin harci kiáltás (T)
- Kémmdarak (L)

ASZTALODON LEVŐ LAPOK:

- Vadóc (E)

A paklid elfogyott. A *Vadóc* a tartalékban van aktívan, egy életjelző van rajta.

ELLENFELED KEZÉBEN LEVŐ LAPOK:

- Nagyobb idézés (R)
- Karmazsin tigris (D)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Vákuum-csapda (L)

A paklija elfogyott, a gyűjtője üres, a *Vákuum-csapda* aktív

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 19 VP, 1 SZK

Kezeldben levő lapok

Nagobb életváris

Általános
szagigényes

Utálsz!

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Gyors növekedés

Általános
Szerez

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Porcelánfog

Szörny
férges

Utálsz!

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Goblin szemkő

Általános
szagigényes

Törzsgömb

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

A törzsgömb

Szörny
férges

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Övezet

Általános
szagigényes

Paragömb

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Kéménymadar

Általános
szagigényes

Érdeklőd

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Goblin karc kalfi

Általános
szagigényes

Törzsgömb

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Greengold horgász

Általános
Szerez

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

Hűvös fűdő

Általános
Szerez

Előrejel: 4 évvel lejjebb, sötét 4 x EP, és te, 80% valószínűséggel nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.
A szagigényes állatok nem nyersz egy csontot sem az EP-jelek.

2000 © S. Székely

ÚJ VERSENYEK

JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

VERSENYHELYSZÍNEK

BÉKÉSCSABA – IFI HÁZ, 36. terem,
Derkovits sor 2.

CEGLÉD – Kossuth Művelődési
Központ, Kossuth tér 5/b 3-as
terem

DEBRECEN – Káoszfellegrvár, Vár u.
10.

DUNGEON MINIKLUB – Budapest,
Erzsébet krt. 37. (az udvarban)
tel.: 20-967-8936 (10-18-ig).

DOMBÓVÁR – Polgárvédelmi Klub,
Szabadság u. 14.

EGER – Camelot Kártyavár,
Kisaasszony u. 23.

GÖDÖLLŐ – Petőfi Sándor Művelő-
dési Központ, a HÉV Szabadság
téri megállójaival szemben.

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

GYŐR – Petőfi Sándor Városi
Művelődési Központ,
Árpád u. 44.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.

MAGIC SHOP – Budapest, V. ker.
Váci u. 11/b. Labirintus üzletház
Tel: 06-30-579-6277

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MENEDÉK KÁRTYA-
ÉS SZEREPJÁTÉK KLUB

– Budapest, Batthyány u. 67.
(Moszkva térenél a dombon,
a Várfook utcából)

MISKOLC – Bartók Béla
Művelődési ház, Miskolc,
Andrássy út 15.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza,
Camelot, Szegefi u. 75.

SUBWAY PUB – Budapest, Csen-
gery utca és a Dob utca sarkán.
(A Király utcai 4-6-os villamos-
megállótól 200 méterre.)

SZARVAS – Vajda Péter Művelő-
dési Központ (Túrul mozi).

A központi autóbusszállomástól
200 m-re a Szabadság úton.

SZEGED – Csongrádi sugárút 57.

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

VALHALLA PÁHOLY KÖNYVESBOLT
– Nyíregyháza, Széchenyi u. 1.
☎: 42-318-477

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékbolt, Ady E. u. 3.

ZALAEGERSZEG – Pázmány Péter
u. 4. („Nagy Zöld Kapu”)

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 12. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hatalom korlátozó-
sa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Dobó And-
rás 20-360-9023.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 26. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Hatalom korlátozó-
sa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi
Zsolt 30-652-6247.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: július 26. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 850 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Horváth
András 70-284-4024.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: július 26. nevezés 9-
11, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozó-
sa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Hlobocsányi
János 30-403-6491

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: július 27. 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Varázslat nélkül.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Camelot
Kártyavár 36-321-966.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: július 27. 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven

aluliaknak 200 Ft.

Díjak: Esthar császárság paklik,
ultraritika lap.

Érdeklődni lehet: Varga István
Krisztián tel: 30-386-3822.

A DUNGEON VERSENYE

Időpont: augusztus 9. kezdés

11-kor, nevezés 10-től.

Helyszín: Dungeon miniklub.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 650 Ft. Ha a ver-
seny hétvégéjén van a születés-
napod vagy névnapod, akkor in-
gyenes a részvétel.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap, pénzdíj.

Érdeklődni lehet: 20-967-
8936 Abbas Krisztián.

□SÖK VÁROSA

Időpont: augusztus 16. 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Dobó And-
rás 20-360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 23. 10 óra.

Helyszín: Miskolc.

Szabályok: Hagyományos ver-
seny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Sarkadi
Zsolt 30-652-6247.

PÁROS VERSENY

Időpont: augusztus 23. 10 óra.

Helyszín: Makó.

Szabályok: Páros verseny. A
szokásosak mellett tiltottak még

a következ□ lapok: □si rúna, A
hatalom átadása, Borúra der□,
Ongóliant diszkoszvetés, Hála.

Nevezési díj: 850 Ft/□.

Díjak: □si legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Horváth
András 70-284-4024.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: augusztus 23. 10 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozó-
sa.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: □si Legendák paklik, ult-
raritika lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zol-
tán 20-597-1883.

FIGYELEM! Az általunk támogatott HKK versenyeken a következ□ pontozást kell alkalmazni: Gy□zelem 3 pont (a Gy□zelem arányától függetlenül). Döntetlen 1 pont. Vereség 0 pont. A versenyekr□l küldött beszámolóban a pontszámok mellett kérjük a lejátszott körök számát és a bírő nevét is. Az ultraritkát 15 indulótól lehet kiosztani, kevesebb számú versenyz□ esetén vissza kell küldeni nekünk. Hatalom Szövetsége pontokat, profi besorolást 20 f□□ lehet szerezni.

VII. HKK Nemzeti Bajnokság

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

A versenyt a Kondor Béla Közösségi Házban rendezzük (Budapest, Kondor Béla sétány 8.). Megközelíthető Kőbánya-Kispesttől, a kék (3.) metróvonal megállomásától a piros 136-os busszal. A hatodik megállónál kell leszállni. Kezdés minden reggel 9 órakor.

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

MINDEN ÉRDEKLŐDŐT ÉS NÉZŐT SZERETTEL VÁRUNK!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 29.): Ősök Városa. Csak az Ősök Városa és a Rúvel-hegy lapjait, valamint a Két világ közt, a Viziók és a Sötét Kor kék ikonos kártyáit lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Őrjögő szilmill.
2. nap (augusztus 30.): Tiltott mágia.
Tiltott lapok: A szkarabeuszok átka, A hatalom torzulása, A helytartó csápjia, A holtak serege, A falak ereje, A feledés korszaka, A gyenge ereje, A gyenge pusztulása, A hatalom szava, A kígyó taktikája, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkealomány aktivizálása, Agybénítás, Az agy kifacsarása, Az erős ereje, Az élet fája, Az istenek hírnöke, Bahn szolgálja, Bájolás, Besűgás, Bikaviadal, Cselvetés, Diána kivánsága, Elenios követője, Energizáció, Energiacsóva, Élőholt pöffeteg, Fehér tigris, Gömbvillám, Hajtógép, Illúziócsap, Illúziósárkány, Kalmárok itala, Káoszmaster, Káoszkigyó, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Kronobogár, Kyoorg ősmágus, Láncvillám, Lélekgyűjtő, Lidércúr, Lohd Haven Hikoltása, Majd legközelebb, Manacsapda, Manasajtolás, Manaszívás, Manatúz, Mandulanektár, Mágiafalo, Megszakítás, Melák az őriás, Melkon, Morgan pálcája, Morgan tanítványa, Narancshaj, Negatív energia, Notermanthi, Nyugodt pentadron, Őrdögi mentor, Őrdögűző pálca, Őrjögő szilmill, Őrült Enkala, az animátor, Őrült Szajonn, Pirit gölem, Pszi szakértelem, Rovarsámán, Sir Lonil Zomar, Solisar aurája, Spóra, Szörnybűvölés, Taumaturgia, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Tiszta eső, Tonyók, a gazda, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatrombolás, Tudatturbó, Viharkupola, Zarknod börtönében és az ultraritkák.
3. nap (augusztus 31.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**172 000 Ft
összdíjazás!**

- I. díj: 80 000 Ft
- II. díj: 40 000 Ft
- III. díj: 20 000 Ft
- IV. díj: 10 000 Ft
- V-VIII. díj: 2500 Ft
- IX-XVI. díj: 1500 Ft

SZABÁLYOK

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

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

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

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

Tiltott lapok: A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia, A falak ereje, A sárkány kincse.

Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

PÁROS VERSENY: 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 (négy szín és három lap korlát, tiltott lapok stb.). Nincs közös űröspát, nem közősek a komponensek, nincsenek közös lapok. A páros versenyeken bármelyik írt leírt szabályt meg lehet változtatni, csak a versenykiírásban szerepeljen a változás.

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

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

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

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

Kérdezz...felelek!

DANI ZOLTÁN

Ellenfelem Védelmező raxbalionnal játszik, kint van négy lénye az asztalon és én kijátszok egy Déja vu-t. Hány életpontom lesz a varázslat létrejötte után?

8 ÉP-d lesz. Az a szabály, hogy először létrejön a teljes varázslat hatása, majd ezután következnek az olyan dolgok, amik a varázslat miatt az egyéb asztalon levő lapokból származnak. Mint pl. a büntetés is.

Én Építő Raxbalionnal játszok, míg ellenfelem Zarknod börtönével. Húzhatok-e lapot, ha két épületem van játékban?

Nem. Zarknod börtöne mellett sem helyszínnel, sem követővel, sem egyéb lapokkal nem lehet lapot húzni a húzás fázison kívül, csak szabálylappal.

Kijátszhatom-e a Gyors növekedést a lényemen levő mérgezőjelzőkből?

Igen. Elég bonyolult lenne követni, hogy most azt a mérgezőjelzőt, vagy gyengülés jelzőt, vagy bármilyen egyéb jelzőt ki rakta a lényemre, így egyértelmű szabályt hoztunk ebben a kérdésben: az a te jelződ, ami a te lapodon van, függetlenül attól, hogy ki rakta rá. Vagyis a te lapjaidon levő bármilyen jelzőt felhasználhatsz a Gyors növekedéshez.

Gyógyulok a Proteinféregtől vagy a pöfetegtől, ha az búbjájként kerül a gyűjtőbe?

Igen, a gyógyulás a lap képessége, nem pedig a lényé.

Sebez-e a Tűzpajzs, ha az előkészítő fázisban kerül a gyűjtőbe?

Igen. Mivel a képességénél nem választhatok, hanem kötelező sebezmem, ezért az előkészítő fázisban is működik.

Jár-e szörnykomponens az ellenfélnek, ha a Lápi rém a harci fázis végén a képessége miatt kerül a gyűjtőbe?

Igen, az Acéldarázs példájából kiindulva, jár. Ha egy lény a gyűjtőbe kerül, az ellenfélnek mindenképpen jár komponens, kivéve, ha az előkészítő fázisban halt meg, vagy nem kényszerített áldozástól került ki a játékból.

Hogyan működik a Vératka büntetése, ha a gazdája lövi le egy varázslattal?

Sajnos a Vératkának a szövege nem egyértelmű. A büntetésnek ugye azt kellene büntetnie, aki lelövi a lényt. Az atka szövege szerint viszont te döntesz arról, hogy létrejön-e a büntetés vagy nem. Mi eredetileg azt szeretnénk volna, hogy ha az atka a gyűjtőbe kerül bármilyen hatástól, akkor te leszedheted az ellenfél egyik lapját. Ezért maradtunk is ennél, a félreérthető megfogalmazás ellenére. Vagyis bárki lövi le az atkát, mindenképpen a gazdája dönt a képesség használatáról, és ő választ célpontot neki.

Működik-e a büntetés, ha egy lény Fürgé Rbemedyl képessége miatt kerül a gyűjtőbe?

Igen. Fürgé Rbemedyl képessége egy hatás, vagyis működik rá a büntetés, meg lehet védeni a galetkit tőle testrésszel stb.



Nyafogó Nefelejcs levelezése 44.



Kedves, Egyetlen Édesanyám!

Az olimpia utáni szokásos Teron-hegyi lázban írom ezeket a sorokat. Ilyenkor fölélnkülnek a szintek járatai, a központi csarnokokban a galetkik kisebb-nagyobb csoportokba verődve beszélnek meg az fél hegymorajonként megrendezett nagy versengés izgalmait, híreit. És a hírek között ismét ott szerepelhetek én is: szinte hihetetlen (talán számomra volt a legmeglepőbb), de diadalmaskodtam a vadászszint játékos versenyén! Immáron harmadik alkalommal állhattam föl a dobogó legmagasabb fokára ebben a versenyzámban. És sajnos nagy valószínűséggel utoljára... Született egy olyan szabály ugyanis, hogy az időkristály-halmazást elkerülendő, egy galetki legfőjebb három alkalommal nyerheti meg ezt a vetelkedőt. Hogy ez a gyakorlatban pontosan mit jelent – nem is indulhatok; vagy versenyezhetek, de csak tiszteletbeli résztvevőként? –, egyelőre nem tudom, ám remélem, hamar ki fog derülni. (Mögöttem a dobogó második fokán szövetségem egyik elbűvölő hölgytagja, Arany szemű Reglinda, a harmadikon pedig Stanislava végzett.)

Az újabb időkristály megszerzése egyben azt jelenti, hogy sajátos módon én vagyok az egyik legidősebb a Nagy Kolónia tagjai közül... Talán nincs is olyan, aki nálammal több időt töltött el itt, de ebben sem lehetek biztos, hiszen az olimpián szokásos aukción szerepelt két darab időkristály is, és nem tudom, ki lett a licit győztese. Az aukción szerepelt még többek között egy sünmedve-ital is, ennek tulajdonosa – minő meglepetés! – egy bizonyos Róza Alexander lett. Ez a varázssital rettenetes mértékben megnöveli a galetki-tüskék hegységességét egy csatányi időtartamra, és, ugyebár, nincsen Róza tövis nélkül (eddig is ő tartotta a rekordot ezen a téren a Hegyben).

A többi, harci versenyzámban is részi vettem, de szereplésem nem sok említést érdemel. A pankrációban a középmezőny második feleiben végeztem, a „hagymányos” harcban viszont sikerült megszereznem a szint legeslegutolsó helyét. Erre végül is akár büszke is lehetnék, valóban nem mindennapi teljesítmény! Nem sokat foglalkoztam harci taktikám csiszolásával, ugyanazzal a módszerrel szerepeltem az egyéni versenyben, mint amit a csapatolimpiára találtam ki: a csata elején megszakítással és féreg érintésével nyitottam, majd lélekfacsarni próbáltam ellenfelem. Nos, a megszakítás egész tűrhetően üzemelt, de mivel önmagában a lélekfacsarástól senki sem ijul el, utána pedig gyakorlatilag képtelen voltam sebezni, ellenfelem előbb-utóbb természetszerűleg fölkerekedett. Egy győzelmet azért még így is sikerült aratnom, oly módon, hogy ellenfelem varázssalokkal kísérletezett, én viszont folyton megszakítottam... (Ezen ellenfelem nevét takarja a feledés jötekony homálya.)

A pszi-versenyben elért eredményemmel messzemenőig elégedett vagyok: kiegyensúlyozott teljesítményt nyújtva sikerült közvetlenül az elboly mögött végezni. Legjobban a csapatolimpiát élveztem: itt végül nyolcadikká lettünk, de úgy, hogy a harmadik helyezettel azonos volt a pontszámunk, és csak a bírák szeszélye döntött ellenünk (nyaff). Társaim Hajnali Harmat kisasszony és Moha voltak. A hölgy titánok szelével erősítette a csapatot, majd a kontaktmértét erősítő féreg érintése után próbált mérgével egy csapásra végezni ellenfelének. Gyakran sikerrel is járt. Moha pedig egy nagyon erős végtagokkal rendelkező galetki, aki a titánok szelével támogatva általában igen hamar a padlóra küldte azt az ellenfelet, aki botor módon megpróbálta útját állni.



Az én szerepem leginkább az volt, hogy a megszakítással álljam útját a vetélytárs varázslói ármánykodásának. Az egész jó arányban sikerült is, megakadályoztam például savcsapást, titánok szelet, őrjöngést és animációt (az utóbbit elég gyakran). Úgy érzem, a győzelmeinkből kivettem a részem, a lélekfacsarásom számos esetben igen hatékonynak bizonyult. Sajnos, egy súlyos hibát elkövettem: elfelejtettem a csaták előtt magamra húzni egy szelűpajzost, ami pedig bizony legalább egy alkalommal megakadályozhatta volna azt, hogy az ellenfél ijátsza rögvést a harc elején végezzem velem. Nyaff! De ezzel együtt is elégedett vagyok a szereplésünkkel, és úgy láttam, a csapattársaim sem voltak csalódottak. Talán majd legközelebb még jobbak leszünk (már ha egyáltalán együtt indulunk, ami egyáltalán nem biztos, tekintve, hogy az sem biztos, hogy ugyanazon a szinten leszünk).

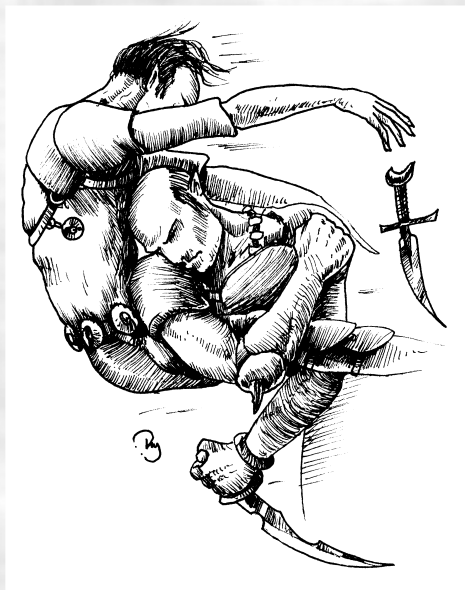
A szintemről a harci versenyszámokban Fűrge Rhemedyl teljesítményét emelném ki: a pankrációt megnyerte, és a csapato-limpián is tagja volt a győztes csapatnak. A „hagyományos” harcban pedig harmadik lett; ráadásul úgy, hogy az elsővel azonos volt a pontszáma. Nem állt messze tehát a „mesterhármastól”. (Az utóbbi versenyszámot Maxigáz nyerte, a psziben pedig Handur diadalmaszkodott.)

Sok érdekes pletykát is hallani lehetett a versenyeket övező forgatagban. Elsősorban a tizenegyedik szint, az örök egyelőre ismeretlen szintje izgatja most a nép fantáziáját. Az már bizonyos, hogy egyszerre legalább tíz galetkinak kell fölköltöznie oda, tehát az elsőnek meg kell várnia, hogy még kilencen megkapják az Osók áldását. (Ezt egyébként, azt hiszem, éppen egy Hirmondó, Lord Khalel derítette ki, hiszen ő lett volna az első, aki oda felköltözik.) Emellett más érdekességeket is hallani; például, hogy nehezebb lesz lekenyerezni a rejtvényadó szellemeket, valamint a tulajdonságpróbák jóval nehezebbé válnak. En a magam részéről mindkettőt támogatom, mert eddig az járt rosszul, aki (mint például én) becsületesen megfejtette a csarnok-lakó kísértetek feladványait. (Nyaff.) A tulajdonságpróbák esetében pedig tényleg kicsit neveséges volt már, hogy még mindig a porontyszintnek megfelelő kvalitásokat vártak el tőlünk... Azt sem bánom, hogy (általólag) a szolgák is kevésbé lesznek fűségesek gazdáikhoz – én mindig jól bántam követőimmel, és ezek után is ehhez tartom magam; meggyőződésem tehát, hogy ebből sem lehet gondom.

No, csak nagyon röviden akartam mesélni az ideai olimpiáról, ehhez képest elég hosszasan sikerült értekezmem. Minden lát-szolgálos egyhangúsága ellenére (ugyanazok a versenyek, ugyanazok a győztesek...) azért ez mégiscsak a hétköznapiakat felforgató, érdekes esemény. Főleg, ha legalább egyvalamiben sikeres a galetki: én az eddigi hét olimpián három arany-, egy ezüst-

és egy bronzérmel szereztem, ami szerintem elég jó-nak számít. Szép lenne egyszer egy másik verseny-számban is dobogóra állni, de a harci versenyszámokban egy szellemi mágusnak semmi esélye (legalábbis jelen állás szerint: ki tudja, milyen va-rázslatokot hoz a jövő), a pszire pedig nincs kedvem anyyi időt és energiát fecsérelni, amellyel már sike-res lehetnék. A mostani képességeimmel is megállom a helyem, de ahhoz, hogy előrébb tudjak lépni, szin-te minden figyelmemet erre a területre kellene összpontosítanom, sőt, esetleg nem ártana átlépmem a psi-klánba. Hm, ez sem túl valószínű. Ez a terület maradjon csak meg a pszionicistáknak (no meg Csendes Donnak, aki a tizedik szinten megnyerte az olimpia idevágó viadalát).

Hogy mi történt még az elmúlt lávaömlésnyi idő-ben? Nos, meglehetősen sok minden. Sajnos, ezek közül van néhány, amely igencsak monoton... Három főepületben is olyan küldetés kaptam, amelyet nem elég egyszer megoldani, ötször kell (miután öt-öt-öt darab olyan tárgyat kérnek, amely csak a próbák során megszerzhető). Ráadásásképpen az Akadé-mián kapott küldetés, a Tudás próbáját – mint arról már beszámoltam – saját döntésből nem öt-ször, hanem tízszer fogom megoldani, hiszen így tu-dom leegyszerűbben teljesíteni a „győzz le tíz utfa-





naxo?" című klánküldetésemet... Micsoda időpocsékolás! Nyaff!

Ellenben a Hit próbájával szerencsém volt: ezt is ötször kellett volna megoldanom elvileg, ám én négy próbálkozásból megszereztem a kért öt darab birkózó-fétist! Hogyan lehetséges ez? A birkózó-fétist az orgling birkózótól lehet megszerezni, amelyet csak eme küldetés során lehet legyőzni... És még egy helyen: a remetétől kaptam azt a feladatot, hogy győzzek le egy komolyabb orgling-hordát. Elvileg két társat is vihettem volna magammal, ám böven elég volt egy is: Leon, egy kiváló fűsz segítségével könnyedén legyőztük ezeket a fenevadakat. A horda tagja volt egy birkózó is – ez tehát az ötödik fétis forrása. (Külön szerencsém, hogy nem Leon, hanem én találtam meg a csata utáni fosztogatásban; az fűsznek az orgling sámán üvegszimbóluma jutott.)

A Mágustoronyban egy igen érdekes feladattal bíztak

meg: egy óriási vulkáni kürtőben kell egy ősi (több mint háromezer éves!) civilizáció írásjeleit fejtegetnem. Meglehetősen nehéz körülmények között (meredek falak, forróság, mérges gázok...) dolgozom tehát, de lelkesít a tudat, hogy a társadalom érdekében teszem: az itt fellelhető információ-morzskákat talán közelebb visznek a szint nagy rejtélyének megfejtéséhez: miért nem működik itt a legtöbb varázstárgy?

Végezetül a klánommal is illene törődnöm egy kicsit, az utóbbi időben meglehetősen háttérbe szorult... De nem is csoda: csupa olyan feladattal bíztak meg, amely legkorábban csakis a kilencedik szinten oldhatóak meg. És ezek között volt olyan, amelyet már a hetedik szinten megkaptam. Nyaff! De most végre-valahára tehetek valamit, és a tiz utanax legyőzését hamarosan ki is pipálhatom. Emellett Zorander, a mágus segítségének hála (aki az alábbi feladathoz nélkülözhetetlenül szükséges xorex-fűszereket biztosította) végre elkezdhettem egy ahjas módon elrabolt ősi bárdereklye visszaszerzését a Tolvaj klántól. Sajnos, az enyveskezü galeri galád módon ravasznak bizonyult: a relikvia darabjait a klán tiz különböző vezetője őrzi, tiz különböző helyen, így ez is hosszadalmas, fájdalmasan egyhangú feladatnak bizonyult. És még vagy hat tolvajklán-vezér hátra van... Nyaff.

Szóval ilyen mindennapos feladatokról, küldetésekről zsúfoltak a napjaim. Nem is tudom, hogy ha végzek ezekkel, mit is fogok csinálni a rengeteg szabadidőmmel... Illetve dehogynem: újabb és újabb kalandokba fogok bonyolódni. Azt beszélik például, hogy a Mágustoronyban két darab mélyégi glathorg legyőzését is elvárják. No, ez lesz az a küldetés, amelyet én biztosan nem tudok teljesíteni... Nyaff! Játszi könnyedséggel végeznek a szörnyetegekkel, ha kis követő-csapatomat is magammal vihetném. De nem, ez „természetesen” tilos. Én pedig gyakorlatilag nem tudom megsebezni az ellenfelet (legfőlegbb lélekfacsarással, de ez önmagában semmire sem elég), így a két mélyégi jószág teljes biztonságban érezheti magát felőlem: biztosak lehetnek benne, hogy a közelükbe sem megyek majd. (Ami már csak azért is igen-igen sajnálatos, mert a következő klánküldetésem az lesz, hogy teljesítsék hét, a Varázslótoronyban kapott feladatot.)

Az szövetségi épületek építése viszont sajnos egy darabig nem „rabolja” az időmet. Bizony, gyakorlatilag az összes jelenleg engedélyezett épülettel végeztem. (Kivétel a Lordok Háza, de ezt valószínűleg nem is akarják fölépíteni – egyelőre tökéletesen elégedettek vagyunk a jelenleg megengedett negyvennyolcas létszámmal.) Itt lenne az ideje a helytartóság részéről, hogy lépjenek valamit. A mi oldalunkról tervek bőségesen vannak: épp ma hallottam Rózsa Alex ábrándozását egyfajta „szolgapiac”-ról, ahol régi követőinket ruházhatnánk át egy másik gondos gazdára (persze megfelelően szigorú szabályok mellett). A szép-séges Varázslatos Mirella (nevéhez illően) varázstital-raktárát és varázstárgy-átalakítót tervezett... De hogy lesz-e ezekből valaha valami? Talán igen, de az mindenképpen elmondható, hogy a Teron-hegy malmai lassan örölnék. Az egyszerű galetkik felé érkező követelések egyre arcátlanabbak, és mit kapunk érte cserébe a Hegy vezetésétől?...

Szeretettel üdvözöl legkisebb kisleányt.

Nefejejs

a háromszoros olimpiai bajnok

Jancsár János: Rejtett tehetség

Ősök Városa novellasorozat

1. rész

Enciklopedia Fantasia:

KÁOSZTÁRGYAK

A káosztárgyak története messze a távoli múltba vész. Egy híres térutazó, Elhin Maurin még az Ellenség megérkezése előtt számtalan létsíkot bejárta. Egy alkalommal kaput nyitott egy különös és nagyon idegen létsíkra, amelyet később a Káosz Létsíkjának nevezett el. Útjáról nagy mennyiségű, hihetetlen mágikus intenzitással bíró materiával tért haza. Izgatottan látott hozzá, hogy nagyhatalmú varázstárgyakat készítsen a káoszmateriából, de megdöbbenet tapasztalta, hogy a furcsa anyag fölött semmilyen irányítása nincs, az szinte önálló életet él! Az elbeszélések szerint a káoszmateriát magát Elhin Maurint is elnyelte, és átalakította a saját formájára. A káoszmateriával érintkező tárgyak néha hihetetlen mágikus képességeket kapnak, de senki sem tudja megjósolni az eredményt. Manapság már csökkent a babonás rettegés, amely a káosztárgyakat övezi, és a galetkik egyre gyakrabban használják őket, de azért még mindig kellő óvatossággal...

1. AZ ELTÚNT GYERMEK

Kent Beger'hed, a Háború Szintjének helytartója, gondterhelten gubbasztott trónusán. A milgandok közül csak egy pislákolta a bejárat felett, s a hivatali idő is véget ért rég, a sokmázsás galetki mégsem volt képes felállni ültéből. Hatalmas aggodalom nyomasztotta súlyával.

Egy aprócska, békaszzerű lény óvakodott be a fogadóterembe. Halk köhintéssel hívta fel magára a figyelmet.

– Mit akarsz? – kérdezte szenttelen hangon az óriás.

– Uraságod méltóztatott utasítani, hogy hívjam fel uraságod figyelmét az idő múlására, amennyiben uraságod méltóztatna kicsit tovább bent maradni a szokásosnál... – hebegte remegő hangon a szolgál. – Ha

méltóztatna a fürdőbe fáradni... parancsa szerint mindent előkészítettem...

– Jól van, Breck, megyek már – a hatalmasság hangja szinte lágyan zsongott. Ha az aprócska alantans nem ismerte volna a férfi hirtelen természetét, és félisteni erejét, most megengedett volna egy vidám megjegyzést. Így azonban csak még kisebbre húzva össze magát kihátrált a teremből.

A helytartó irdatlan csápjával végigsimította a trón karfájába ültetett alabástrom szobrot, s pár elsuttogott, értelmetlen szótöredék segítségével megidézte a beléje zárt lelket.

Egy alaktalan felhő suhant elő a galetkit mintázó szobrocscá szeméből. A helytartó feléje se nézve közele vele:

– A kísérlet sikerült, és életképes gyermek született. A hordozó elpusztult ugyan, ám esszenciája rendelkezésünkre áll a Bíbor Lélekcspadában. Később tanulmányozhatod, ahogy megígértem. Most azonban fontosabb dolgunk van. A gyermeket el kell rejteni az Számlálás elől. Ezt a feladatot legszívesebben másra bíznam, de nincs jobb ötletem. Mindössze hét milgandoltásnyi időről van szó. Megszállod a gyermek testét, és felszívódsz. Ha a Számlálás lezajlott, szólítalak. Ugye, nem kell figyelmeztesselek az engedtlenség következményeire? – emelte tekintetét a derengésre.

A szellem figyelmesen végighallgatta ura mondókáját, majd a gyenge légmozgásnál is halkabb, leheletnyi hangon suttocta:

– Igen, gazdám, mindent értek. Hol találom a Gyermeket?

A barlangban a gyász és az öröm könnyei egyaránt hullottak, miután a kised világra jött. A család közeli, és távoli rokonai a gyászszertartást követő napon megtartották a névadót. Az egyébként vidám, önfelédit rítust a halál árnyéka szomorította el. A porlasztási rituálé gyors volt, ám annál szívszorítóbb. S mikor a templomban az atya prédikációja közben felsírni hallották az újszülöttet, a gyászolók többsége zokogásban tört ki.

A kisebb gyermekek nem értették még a halál lényegét, ezért nem is érdekelte őket a téma. Fontosabb volt Zehk bácsi óriási barlangjának feltérképezése, az

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ünnepi vacsora megdézsmálása, és mindenféle csibészkesedéssel, amivel vidámmá lehetett tenni a dögunalmas estét. A felnőttek halkán beszélgettek a nagyobb barlangban. A kis Gennieh szobájában a milgandot halványra hangolták, és szigorúan eltiltották a rosszcsonst gyermekeket az alvó csöppség zaklatásától. De reggel hiába volt minden fenyegetés, verés és szigor, könyörgés és ígéret: a három suttyó mintha megkukult volna. Semmiről nem akartak tudni. Gennieh eltűnt a szobájából, s mind a három síheder ugyanazt hajtogatta: egy szellemről hadováltak, amit Gennieh „megevett”, majd kis teste eltűnt az ágyáról.

A helytartó dühöngött. Az alárendelt szolgák és galetki testőrök rettegve húzódtak a háttérbe. A tanácsnokok kimenekültek a teremből. A berendezés nagy része romokban hevert, és úgy tűnt a Császáz Akarata nem bír növekvő indulatával. Azután Kent Beger'hed hirtelen testőrkapitányára rontott. Megragadta annak páncélzatát és a levegőbe emelte a jól megtermett, csupa izom galetki nőt.

– Nem érdekel, hogy miként csinálod, katoná! Azt akarom, hogy kerítsd elő a föld alól is azt a gyermeket! Közöld, mire van szükséged ehhez! Mágus kell? Kapsz! Pénz kell? Kapsz! Akármilyen kell, kapsz, de eredményt akarok! Kutassátok át az összes istenverte csatornát, és minden galetki barlangot, ha kell. Fizessetek le mindenkit, és kínozzatok meg minden szolgát. Nem érdekel! Még két napot adok, aztán vérengzést rendezek!

Az irtózatos test lehuppant a trónusra. Egyetlen intézésre, fellélegezve siettek ki a teremből a jelenlévők. A helytartó kis idő múlva, lehiggadva, harci csápja utolsó traktusával szórakozottan pöckölgetni kezdte az alabástrom szobrocska maradványait a padlón. Haragját hirtelen átvette a kiégett üresség. Kent Beger'hed agyában lustán, de annál határozottabban bukkantak fel ismét az örök kérdések. „Mit keresek én itt? A Császáz Szint Harmadik beavatottja. Az Akarat hordozója. A Végtelenség Szintjének megismerője. A Katonák Klánjának Uralkodói Megbízottja. A...” – s még hosszasan sorolgatta magában litániaként titulussainak végeleáthatatlan sorát a kegyvesztett vezér. Egyszerűen nem tudta elfogadni sorsát. Hogy egyetlen rosszul megválasztott szaváért száműzte a Császáz. Nyolc színttel vetette vissza őt az Akarat, s most ezen a nyomorúságos szinten, csúszómászók közt kell élnie. Helytartó... nohiszen. Minden lépését a besúgó hada figyeli, hogy aztán pár pillanattal később jelentést tegyenek az Udvarnál. S most, az egyetlen megbízha-

tónak vélt segítője is cserbenhagyta. Rábízta egykori mestere, Hortgarth Patrícius szellemére a gyermeket azzal, hogy vonja ki azt a Számlálás alól. Mindennek őt milgandoltásnyi ideje már, s a szellem sehol. A mágusok nem értik a kérdéseit, s ezért nem is tudják mit, vagy kit kell keresniük. A mentalisták nem ismerik a gyermek, vagy a szellem tudati lenyomatát ezért tehetetlenek az asztrális térben. A Tisztogatók legjobbja pár órája tért vissza a hírrel: elvesztette a nyomot. S mindenki tehetetlen. A remény elveszett. Az egyetlen lehetőség, hogy visszanyerje elvesztett rangját, és helyét a Császáz jobbán, már a múlté. Kent Beger'hedben egyre csak múlt a remény, hogy valaha is kilábalhat a Jegrion Hegy saját maga állított, kivédhetetlen csapdájából. A Káoszesszenciát, melyet alávettetésnek napján lopott el a Császáz Kincses-tárból, az utolsó reményességét, az adu ást, ebben a megérthetetlen kártyajátkszmában, felhasználta, s a felbecsülhetetlen érték megismételhetetlenül megsemmisült. A Gyermekek magába olvasztotta azt, s ezáltal hatalmasabbá lehet bármily lénynél a világon, bármily halandónál, tán még az isteneknél is... de a Gyermekek eltűnt. Kent szíve oly hevesen ficsarodott össze az elkeseredéstől, hogy testét rázni kezdte a visszatérhetetlen zokogás.

2. A KÁOSZ GYERMEKE

Gennieh-nek nem volt múltja, s nem volt jövője. Kizárólag a jelent ismerte, ismerhette, mert a Hang, erre tanította. A születése óta eltelt 12 év harcot és tudást jelentett, de elsősorban menekülést és bujkálást. A csecsemőkort goblin szolgák almában, a kisgyermekkor egy moladfészekben élte túl. A Hang mindig, mindent megmondott előre, s minden bajtól megvédte őt. Nagyon sokszor kérte a Hang őt: hagyja, hogy átvegye az irányítást a kis test felett, s ő mindig engedett neki. Hisz egyikek voltak ők ketten. Ott, bent az agyában.

12 évesen a Hang olyan dolgokra kérte, amire még sohasem. Fel kellett óvakodnia a galetkik szintjére! Hosszas bujkálás és taktikázás következett ezután, majd egy izgalmas menekülés az őrjárat elől. Végül sikerült a terv: Gennieh az összegyűjtött galetki ifjak csoportjában találta magát. Sok-sok ijedt, fejletlen gyerek. Külsőre olyanok, mint Gennieh, ám a tapasztalat, s a tudás hihetetlen hatalma megkülönböztette mindőjüktől.

Harmincnyolc milgandoltásnyi idő után Gennieh és a többi Jegrion Hegyi újonc megérkeztek a Teron hegy lárvaszintjére, s kezdetét vette harcuk az életben maradásért...

ŐSÖK VÁROSA - HÍREK

ŐV OLIMPIA

Sajnos a gépben lakozó szellem megtörte az ŐV olimpiák töretlen problémamentességét. Néhány ütős karakter az olimpia során löfegyverét használta, illetve volt olyan is, aki TV listájából választott varázslatot. A probléma oka az lehetett, hogy a program valamiért nullának ítélte ezeknek a karaktereknek a várható közelharc sebzését. Mivel két nappal vagyunk az olimpia után, a hibát sajnos még nem sikerült megtalálnom. A kategóriákat újra lefuttattam, azonos feltételekkel, de semmilyen gond nem volt, ezeknél a futtatásoknál tökéletes lett minden. Mindenesetre remélem, hogy hamarosan kiderül, mi volt a probléma forrása. Akiknél a hiba előfordult, és az újabb futtatásnál a korábbi verzióval ellentétben dobogóra kerülnek, azoknak beírom a díjakat kárptárlásképp, de természetesen az eredeti olimpia is érvényes, díjat senkitől nem veszünk el. Ezúton kérek elnézést a kellemetlenségért.

A mostani olimpiánál felmerült egy kérdés az újanevezéssel kapcsolatban. Mint tudjátok, aki akar, többször is nevezhet, és mindig az utolsó nevezése lesz érvényes. Azonban ez csak addig teheti meg, amíg nem költözött tovább. Ha az előző nevezésedhez képest új szinten vagy, a nevezést már nem ismételheted meg. Egyébként ennek szerintem nincs is sok értelme, mivel újoncként a szinten nem sok esélyed lesz. Beírtam az enciklopédiába is, a jövőbeli félreértések elkerülése végett.

Mint arról a korábbi TF találkozón beszéltünk, egy karakter legfeljebb háromszor győzhet a játékos versenyeken, attól kezdve örökös győztesnek nyilvánítják, és a diszpáholyból nézheti végig a vetélkedőt.

Az erópajzs most már valóban nem működött a pankrációban. A galetki csatáknál bevezetett logaritmusos paralízis növekedés az előző olimpiánál még nem lett beakva, és sajnos úgy is maradt, a nyári olimpián is a régi rendszer szerint működött. A téli olimpián viszont már a korlátozott szabályok szerint lesz a paralízálás.

A következő olimpiával kapcsolatos tervekről (ezek egyelőre csak tervek!). A normál kategória verseny csavarja jövőre az lesz, hogy a galetkik a szolgálkat is magukkal hozhatják. A pankrációra is tervezünk valamilyen érdekes változtatást, hogy ne a bevált sémák szerint menjen a verseny, szükség legyen egy kis gondolkodásra. Az ötlet az volt, hogy mindenki kap egyfajta „gyúrást” a pankráció előtt, aminek köszönhetően mérete kétszeres lesz. Beengedjük a varázslatokat a pank-

rációra, de az azonnal nyerő kombinációk (dermesztés, halál szava, kontaktméreg, paralízáció) sikerére az esély maximum 50% (?) lesz. Lehet majd varázslatokat használni, de a gránitbőr tiltott lesz. Ezen a módon lehetőség nyílik a taktikázásra, a végeredmény nem lesz annyira kiszámítható, és remélhetőleg nem egykörösök lesznek a csaták. Ezzel kapcsolatban várom véleményeiteket a szokásos csatornákon!

11. SZINT

A 11. szint számos meglepetéséről és újdonságáról már írtam a korábbi számban. Egy dolgot nem említettem még, ezek a „neves” vagy „legendás” torzszülöttek. Persze ezek legyőzéséhez nem kell egy teljes szövetség, azonban különleges taktikát igényelnek, nem valószínű, hogy bárki az első találkozás alkalmával képes lesz elbánni velük. A neves torzszülöttek legtöbbször természetesen szenvedélyesen gyűjti a ritka és nagyhatalmú varázstárgyakat :)

NEGATÍV ÉLETPONT

Előjött egy probléma a csatában okozott sebzésből, az animáció, halál szava és néhány más varázslatnál. Ennek kezelésére beraktam, hogy egy lényt maximum -99 ÉP-re lehessen lesebezni. Ezt tükrözi a csata végén kiírt összesítés is. Ha a csatában halál szavával 10000-et sebzelt egy 100 ÉP-s lénybe, akkor is csak 199 lesz az okozott sebzés. Ez úgy tűnik, sok embert megzavar, ezért megpróbálok valamilyen áthidaló megoldást keresni. Köszönöm a türelmeteket!

EGYÉB APRÓSÁGOK

- ❖ Ha valaki belicítálta az összes LP-jét, a licitjét nem tudta módosítani, ezt javítottam.
- ❖ A relaxációs szoba most már minden esetben korrektil működik.
- ❖ Az ellenfél regenerálása a csatában NEM íródik ki, csak ha te ütöd.
- ❖ Ha több átok van rajtad, a templomban most már mindet eltávolítják, nem csak egyet.
- ❖ Kiemeltük a nekrofun trónnal való feltételes idézést, hogy jobban észrevehető legyen a fordulóban.
- ❖ A halál szava és az animáció nem működött jól együtt: a halál szavával megölt zombik mindig rögtön „feltámadtak”, ezt javítottam.

Tihor Miklós

ŐSÖK VÁROSA

XIX. TF, ÖV, KF és HKK találkozó 2003. június 14.

Ismét lezajlott egy olimpia és egy találkozó. Mi, a lelkes szervezők, ezúttal megpróbáltunk újítani. A résztvevők élvezték a programokat, végig jó hangulat uralkodott az egész találkozón. Reméljük, hogy decemberben még többen jönnek el, és élvezik velünk együtt azt, hogy beszélgethetnek a mindannyiunk által kedvelt játékokról, játszhatnak egyet a versenyeken.

A megszokott dolgok mellett (TF-csataszimulátor, tombola, aukciók, kártyázás Makó Balázssal, olimpiai fordulók osztása) pár újdonsággal is előrukkoltunk. Teljesen új volt például a csapatverseny (Kati volt a nagy ötletgazda), ahol ezúttal nem sok három fős csapat versengett, hanem két (jó és gonosz) nagyobb (20 fős) társaság viaskodott egymással és a zsűrivel. Szerettük volna, ha a csapatversenynek kicsit színpadi produkció jellege is lenne, így azok is szórakozhatnak, akik nem vesznek részt benne. Ez többé-kevésbé sikerült is. Mindenesetre okulni fogunk a tapasztalataiból, és jövőre még jobb lesz a csapatverseny. Az biztos, hogy a versenyzők nagyon élvezték a dolgot. Több feladat is nagy sikert aratott. Pl. az activity, ahol szörnnyeket, tárgyakat kellett elmutogatni, vagy az álcázás, ahol nőt férfinak, illetve férfit nőnek kellett álcáznai. Jópofa volt a szörnnyedimitás is, ahol egy csapatátsart kellett rávenni bizonyos cselekvés elvégzésére (pl. asztalon fekvőtámaszokat nyomni, úgy, hogy a lábad nem éri a földet; rock and roll táncolásra stb.) szavak nélkül. Erősen forogtak a játékosok agytekevényei a tippelős feladatnál, ahol a következő dolgokat kellett kitalálni:



TIPPEK

❖ Mennyien voltak legtöbben a TF találkozókon eddig?	1 100
❖ Hány négyzetmérföldnyi síkság mező van Ghalla térképén?	142 830
❖ Hány db tárgyat kézbesített az Aukciós Ügynök az elmúlt 3 hónapban?	272 087 db
❖ Hány féle könyvet adott ki a Beholder Kiadó eddig összesen?	127
❖ Hány quwarg szörny van a TF-en?	17
❖ A Kalandok Földje 1-3 zónája hány db szigetből áll?	10
❖ Hány karaktert tesznek ki az ÖV-n a küldetések szövegei?	1 290 000
❖ Mennyivel növeli használója tűzlehetőségét a 22222. sorszámú tárgy az ÖV-n ?	13
❖ Hány féle HKK lap jelent meg eddig?	3350
❖ Mekkora Hrangrarg, az őskövekkel kereskedő torzszülött végtag méreteinek összege?	6 x 80 = 480

Jópofa volt még a zene szakértelem. A másik oldalon megtaláljátok a két csapat által írt dalt. Témájuk: a cirkusz, dallamuk: Hej, Dunáról fúj a szél... Szóval összesítve jó hangulatú, kellemes kis vetélkedőnek bizonyult az egész.

Új dolog volt még a capoeira bemutató is. A gladiátorok egy évvel ezelőtti sikere után szerettünk volna egy újabb harcművészeti műsort. A választás végül – a gondolom sokak által nem ismert – capoeirára esett. Ez egy dél-amerikai eredetű harcművészet, melyet a rabszolgák fejlesztettek ki, miközben a gyakorlásukat táncnak igyekeztek álcáznai. Sajnos a műsor kicsit rövidebb lett az ígértnél, és a bemutató videójukban sokkal látványosabb dolgok voltak, de szerintem így is érdekes volt. Nem beszélve a lányok szám-



bájáról, ami nagy sikert aratott a főként fiúkból álló közönség köreiben.

A Kalandok Földje kedvelői most végre kiélhették magukat, és szegény Maci csak a fejét kapkodta a sok ötlet, faggatózás hallatán. A tombola hiányossága a Balaton szelet volt, de hát Kati nem akarta, hogy olvadt csokimasszával dobálózzanak. :) A hangulat nagyon jó volt, annak ellenére, hogy a találkozó végén, az olimpiai fordulók osztása után zajlott. Jók voltak a nyeremények, örültek a nyertesek. Aki csak tudta, próbálta bekiabálni, hogy éppen hogyan húzzuk ki a számokat, és mely számok legyenek ezek. Néha előfordult egy kis lázadás, mert mint mindig, most is volt egy-két szerencsés, aki többször nyert, de a bunda fogalmát el is vetettük közösen, mert nagyon meleg volt anélkül is. Birka pl. a nem létező kártyagyűjteményét szaporíthatta négy paklival. Rádadásul egy év kihagyás után ismét nyert Mr. Pszi kő, aki már negyedszer nyerte meg a TF-es tárgy főnyereményét. A nyeremények közül az egy ingyenforduló némi rosszallást váltott ki a játékosoktól, de aki megnyerte természetesen örült. A 25 ingyenforduló persze már felkorbácsolta a hangulatot. Kati fordítva olvasta be a számokat, hogy nehezebb legyen a dolguk, de mivel már sokan nem voltak ott, így többször kellett újra húzni. Persze az emberek alig hagyták bementani a számokat, ha már az első szám nem felelt meg a hangadók közül valakinek, kiabáltak, hogy húzzunk újra. Szerencsére a sok ingyenfordulót olyan nyerte, aki aznap mást nem nyert, és örült is neki nagyon. Nagy sikert arattak a TF és ÖV felírt borok, és nagyon izgultak hasonló felírt sörökorsóra sörrel együtt. Szintén érdeklődést váltott ki a fényképezőgép, mivel a nyertes azt hitte, hogy csak a filmet nyerte meg. A legjobb persze a boci matrac volt a végén. A nyertese aznap már nem először nyert, így rutinosan jött a színpadra a még ismeretlen nyereményért. Kati megkérte, hogy próbálja meg felfújni. Nagy röhögés volt, amikor kiderült, hogy mi is ez az Alpési

tehén. Igazán életszerű volt minden tartozékával, ami csak kell egy téhennek. Persze megkérdezték, hogy nem jár-e hozzá nő, mint a dobozon. :) A nyertes nagy taptot kapott.

A TF és ÖV aukció a megszokott mederben zajlott. Sok érdekes, új és tápos tárgy került kiosztásra. Íme a lista, a tárgyak tulajdonsága és vételi ára:

ÖV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (KNO)
1. varázssital analízáló készlet	25 KNO
2. sünnedve itala (+100 tuskés bőr egy csatára)	24 KNO
3. xenó kutatás karkötője +1 IQ, +2 idézés, +2 tanulás, +2 vitalitás, +1 pszi energia és támadás	140 KNO
4. kobold bugyor fele akkora esély átoktárgyak találására, +3 kineport	50 KNO
5. 20 000 arany	65 KNO
6. Az örökkévalóság rubinja	25 KNO
7. 30 hősiesség itala	20 KNO
8. +50 max. VP	40 KNO
9. egy szolga az általunk felkínált öt közül (a vásárló szintjétől függő szolgákat kínáltunk)	40 KNO
10. orglingbőr karkötő +3 meggyőzőképesség, +3 VÉ, +3 bűz, +5% támdás, +2 regeneráció, -4 lőfegyver	50 KNO
11. 2 db időkristály	150 KNO
12. Egy tetszőleges, nem átadható tárgy átadása két karakter között 1 varázskő cserélt gazdát	60 KNO
13. Az örökkévalóság smaragdja	70 KNO
14. császári dekrétum	150 KNO
15. Az Univerzum Páncélja +5 minden lehetetre, +1 minden varázslat szintjére, +1 minden végtag méretére, szakértelmére, speciális képességére, + 2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás	385 KNO
16. a kívánság gyűrűje A játékos által szabadon választott, nem átadható tárgy. Dorka amulettjét kapott.	400 KNO

TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
1. Bársony övsál -10 VÉ, -5 Erő, -5 támadás, +1 támadás szám 35. szinttől használható, nem átadható	120 000
2. Sshreakza amulettje +20% varázslat sebzés (max. 200) 30. szinttől használható, nem átadható	80 000
3. Martian tekercse Egy tetszőleges varázslat megtanulható belőle	160 000
4. +10% max. életpont	30 000
5. Egy tetszőleges formázó minta az árnytündér területről	6 000
6. Mágikus hátizsák 199 féle tárgy lehet nálad	18 000
7. Egy tetszőleges éjfatty esszencia 49. szinttől	20 000
8. Egy tetszőleges, nem átadható tárgy átadása két karakter között	15 000
9. Tükörpáncél +22 VÉ, +5 szerencse, +5 felderítés, immunitás a kővéválásra 20. szinttől használható	8 000
10. Egy tetszőleges cirkuszi talizmán	8 000
11. 3 db manakristály	4 000
12. Gránit őrszobor	10 000
13. Megnevezhet egy tetszőleges, átadható tárgyat, ami már van kalandozó birtokában. Ez lesz az aukció utolsó tétele. Daramoula pálcáját nevezte meg.	12 000
14. Daramoula pálcája 5D8 sebzésű ütőfegyver, ami nekromanta csókját lő	110 000
15. 5 db tudás gyöngye	16 000
16. Hósárkánybőr csizma +13 VÉ, 30 max. ÉP, +5 egészség, +4 hideg elleni mentődobás 25. szinttől használható	8 000



Sok embert megnevettetett a Szörnyismereti verseny is. A Beholder Kft. munkatársainak gyerekkori fényképét kellett beazonosítani, és a Dili-totóra felírni. Hét találat nem volt sajnos, a legjobb öt embert talált el, kettőt összekevert. A képeket tulajdonosuk nevével megtaláljátok a következő oldalakon. A rendes totóban egyébként volt 13+1 találatos, több 13-as mellett. A nyertes fordulószámszór 40 aranyat, azaz 20 000-et kapott! Köszönjük mindenkinek, aki eljött! Remélem hozzánk hasonlóan ti is jól éreztétek magotokat. Találkozunk decemberben! (Kati köszöni minden játékost, akik az általában hosszú és fárasztó munkanapot KELLEMESEBBÉ tették. Külön köszönet a szekszárdiaknak!)

Dani Zoltán



JÓK

Megvan már a húsz tallér, a sátor szörnye alig él,
 A cirkusz jó poén!
 Ha nincs benne amulett, jövő héten jöhetek,
 Vissza a cirkuszba.
 Vár már rám az ötpróba, erős, ügyes, okoska,
 Enyém a hatalom!
 Aztán jön a vén banya, a dolgait akarja,
 Teremtek cserébe.
 Én vagyok a nagy zslugás, felesleges a csalás,
 Árnymanó ügyis lát.
 Ha sikerül megvernem, pénzem visszavehetem,
 Győztesként mehetek:
 Nyomkövetek, vadászok, labirintust bejárok,
 A szírén köpenyért.
 Aztán jön a nagy kastély, benne van a végső cél,
 Máris újra kezdek...



GONOSZOK

Cirkusz felől fúj a szél, kalandozó jót remél,
 Cirkusz felől fúj a szél.
 Ha cirkusz felől nem fújna, tápos cuccom nem volna,
 Cirkusz felől fúj a szél,
 Lássuk csak a próbákat, belépek a sátorba,
 Őreg asszony elém áll.
 Itt is van az ötpróba, fülbevaló nyakamba,
 Fülbevaló nyakamba.
 Setét Patkány megszívát, ha kirakja a fullokat
 Elyverte száz aranyam.
 Setét Patkány ne remélj, pénzt adnak a fejedért
 Holnap jönnek testedért.
 Énekel már a szírén, lenyírom a köpenyét,
 +5 pont már engem véd.
 Bemegyek a szörnykertbe, menekülök sietve,
 Menekülök sietve.
 A kapuk már megnyíltak, szellemvasút indulhat,
 Szellemvasút indulhat.
 Cirkusz felől fúj a szél, kalandozó jót remél,
 Kalandozó jót remél.





GÁBOR



KATI



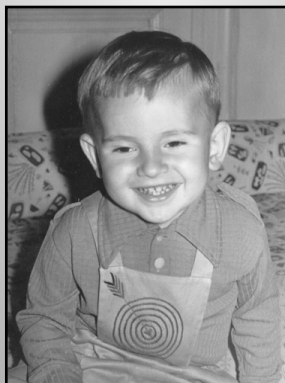
ZOLI



ZSOLT



ISTVÁN



MACI



MIKLÓS

115 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2003. július



FEJLESZTÉSEK

A következő fejlesztés a TF-en egy új farkadar invázió lesz, érdekes feladatokkal, speciális labirintusokkal és jutalmakkal. A történelmi eseményben mind a csatornától nyugatra, mind a keletre élő kalandozók részt vehetnek, sőt – a győzelemhez a két tábor aktív együttműködése lesz szükséges! Annnyit már most elárulhatunk, hogy a mostani olimpián tapasztalt kis közjáték, Borax elképzelésével ellentétben, korántsem jelentette a farkadar törzsek „lefejezését” ...

Az újdonságok mellett a TF „végjátékát”, a leghatalmasabbak szórakozását is szemmel tartjuk. Néhány már megszerezték a Zarknod piramisában kovácsolt isteni erejű faji páncélt az néhány darabját (erről majd egy későbbi Krónikában bővebben írunk). Az Esthar területeken szerencsére még nekik is jut bőséggel kihívás. Jelenleg olyan fejlesztést, bővítést tervezünk számukra, amely az esthar és a kyorg területek közötti szakadék áthidalását könnyebbé teszi, illetve jobban kiegyensúlyozza az eltérő taktikával haladó játékosok számára.

SZÖRNYIDÉZÉS

Röviden szeretnék írni a szörnyidézés működéséről, a programról és harcról általában.

Amikor mozgás paranccsal rálépsz egy mezőre, rengeteg rutin kerül meghívásra. Harcolsz vagy megpróbálsz elfogni az ott levő lényeket, meglátod az épületeket, tereptárgyakat, végrehajtod a feltételes mászás, kutatás parancsod. Találkozol játékosokkal, lopni próbálsz tőlük és hasonló.

Speciális eset áll fent az első mezőnél, ahonét elindulsz. A fenti dolgok nem történnek meg, mivel nem léptél rá a mezőre, már ott állsz, nem költösz TVP-t a fenti dolog megtörténte. Ezért van az, hogy ha pl. az induló mezőn is csatamezőzni akarsz, ki kell adnod a KUT parancsot. A feltételes parancsok is akkor kerülnek végrehajtásra, ha az adott feltételes parancsot kiadod. Például, ha kiadsz egy feltételes lopás parancsot, a gép azt megpróbálja rögtön végrehajtani. Hasonlóképp a feltételes mászás, készítés is csak akkor hajtodik végre az induló mezőn, ha ott adod ki őket.

Igaz ez a feltételes támadásra is. Ha egy adott mezőn kiadsz egy feltételes támadást, a program megnézi, van-e ott egy olyan lény, amire FT-d van, és megtámadja. De ha talál egy ilyen szörnyet, nem keres tovább. Természetesen ebből ritkán adódik probléma, hiszen annak az esélye, hogy egy mezőn két különböző szörny várakozzon, amelyek közül mindkettőre FT-d van, közel nulla.

Ha elmondasz egy szörnyidézést, akkor automatikusan meghívásra kerül az FT parancs vizsgálata is. Ha egy szörnyfészken táboroztál le előző köröd végén, amely szörnyre FT-d volt, majd a köröd elején megidézel egy szörnyet, akkor bizony könnyen lehet, hogy kislül az FT a szörnyfészek lényre, és mivel csak egy FT-d hajtodik végre egy mezőn (hacsak nem adod ki a második FT-t az első csata után ott helyben), ott maradhat az idézett lény. Ezt vegyétek figyelembe, ha a szörnyidézést használjátok.

APRÓK, JAVÍTÁSOK

- ❖ A „legyen csapdaészlelés és zárnyítás szakértelmed egyforma” isteni küldetés most már működik.
- ❖ Ha két játékos csatázott, az egyik meghalt, a másik nem, de menekülés százalék alá került, akkor nem szedte össze a lövedékeket, javítottam.
- ❖ Az ősi páncél most már véd az öregítő pillantástól is.
- ❖ A Zarknodos faji vállvédő most már adja a VP regenerálást.
- ❖ Minden TVP-s parancsnak van egy TVP limitje, aminél többért nem adható ki. A TPF és TPS parancs eddig 500 TVP-re volt kiadható maximum, ez 900-ra lett javítva.
- ❖ Most már nem megy le a VP szörnyidézésnél negatívba, az idézési költséget rögtön elmondáskor levonja a program.
- ❖ A Thargodon amulett az enciklopédia szerint nem áthadható, sajnos egy bug miatt az volt, ezt korrigáltam.
- ❖ A kinemfogó tegez most már termel gnóm nyilpuska lövedéket is.
- ❖ A magas szintű isteni küldetésekért jutalmul kapott „VP regeneráció” most már megjelenik a karakterlapon.
- ❖ Ha valakinek egy tárgyat átadtak, de a HU parancsa miatt rögtön megszabadult tőle, akkor most már kiírja a program, hogy mi történt a kapott tárggyal.
- ❖ Most már a tábla állításnál is működik a munka gyümölcse.
- ❖ Az elnyelés varázslat már nem oltja ki a menekülés védekező varázslatot.
- ❖ A hosszú nevű, nagy sorszámú tárgyaknál a sorszám végét a program levágta a karakterlapon, ezt javítottam.
- ❖ Az Örökkévalóság drágakövek a tárgylistán most már az ékszerek rovatban jelennek meg, nem a gyanús bigyóknál.

Tihor Miklós

KALANDOZÓ KALAUZ

Az alanori királyi palota küldetései

Sziasztok!

Sokat gondolkodtam, hogy mit írjak e cikk bevezetőjeként, de nem jutott eszembe semmi érdekes. A sok sablont unalmasnak tartom, ennek ellenére idekívánczok a bevezetőbe, *hogy mindazok, akik nem akarják elrontani a felfedezés örömét ennél a mondatnál hagyják abba az olvasást, mert amit ide leírok, az pont ettől fosztja meg őket.*

Mielőtt még belevágnék, elnézést kell kérnem, ha a fogalmazásom olykor-olykor átfordul „TF-szakzsargonba”. Előre bocsátom azt is, hogy a labirintusokat elég régen jártam végig, ezért előfordulhat, hogy egyes helyeken ki marad valami. Azért igyekszem a dolgokat jól összeszedetten, a lehető legjobban leírni, hogy mindazok, akik ettől várják a segítséget, megtalálják benne a keresett tudást.

Amikor átúsztam az alanori csatornán több emberrel beszéltem, hogy mibe és hogyan érdemes belevágni. Egyesek a csatamezőkre esküdtek, mások a királyi palota küldetössorára, megint mások a zoloboo-sámán fészkek fosztogatására varázsköért. Hát ennyi év tapasztalata után leírhatom, hogy én a palota küldetéseinek nem állnék neki azonnal átúszás után. A labirintusokhoz ugyanis szükséges egy magasabb – 28 feletti – közelharci fegyver szakértelem, valamint valamilyen mágikus fegyver. (Sok fegyver olcsón beszerezhető a netes liciten. Egy mágusóllót, őstroll agyalót vagy szívkeresőt párszáz aranyért már kapunk.) Talán nem mondom újdonságot azzal, hogyha azt javaslom, hogy mielőtt nekiugranánk ennek a hosszú sorozatnak érdemes kipróbálni a csatamezők nyújtotta unalmas egyhangúságot, miközben szorgalmasan járjuk a kihívás tornya ötödik szintjét, hátha előbb-utóbb megszerezzük a tiltott teleportot. Ugyanis ezen varázslat ismerete hatalmas előnyt jelent, rengeteg fordulót spórolhatunk meg vele. Előny még a törpe bakancs, a felszínre ugrás varázslat (enélkül ne is induljunk neki, 390 aranyért lehet megvenni a mágustoronyban) esetleg az infralátás varázslat (csak gonoszok kapják meg). A törpe bakancs nem létfontosságú, ugyanis mindenki megtalálhatja a 78-as la-

birintus 2. szintjének 23-as pontján. (Igazából ezzel a labirintussal lépnek be életünkbe a hosszú labirintusok, szóval eddig csak elleszünk valahogy ezen lábbeli nélkül is.)

Igy már csak azt kell eldönteni, hogy mikor állunk neki a labirintusoknak. Én 36-os fő fegyverszakival csináltam, és mondhatjuk, hogy könnyedén végigjártam. (Ha így határozunk, akkor érdemes lehet még előbb megcsinálni az Invázióügyi Minisztérium 99-es labirintusát, mert azok az útvesztők csak 36-ig fejlesztik a fegyveres szakértelmeket. De erről később, mert szándékomban áll kitérni a cikk végén ezekre a labirintusokra is, melyek ugyan nem szerves részei a küldetössornak, azonban kötődnek hozzá.)

Fontos tudni még, hogy a labirintusokból több is található, kivétel ez alól a 77-es, mert abból csak egy van északon.

Ha rászántuk magunkat...

Gyakorlatilag egyszerű a kezdet. Be kell mennünk a 3 királyi város valamelyik palotájába (ezek a város közepén található) és meg is kapjuk az első küldetésünket, mely szerint a király emlékművet épít, s jó lenne, ha segítenék ebben. Ehhez mindössze 150 TVP-t kell áldoznunk drága időnkből, s máris készen vagyunk. Mivel az emlékművek a palotával egy mezőn foglalnak helyet általában még az első városba lépéskor jobb ezen túllenni, hiszen ekkor még általában gyengék vagyunk a csatamezőkhöz, vagy a másznivalókhoz, van feles TVP-nk, azonban 28-29. szinten szivogatjuk a fogunkat, amikor ezt a mennyiséget jobban is el tudnánk költeni. Fontos, hogy egyszerre kell beépíteni a 150 TVP-t, mert csak ennyitől halad a munka. Ez után csak le kell jelenteni a küldetést. (Díj: 100 arany, 500 TP)

A következő feladatunk talán még ennél is egyszerűbb lenne: árkot kellene ásni a város védelmében... Azonban ezt már vissza fogjuk utasítani mondván, hogy nem vagyunk mi építőmunkások, szörnyölő hősök lennénk vagy miéne. Na erre már felkapja az írrok a fejét és másik munkát oszt ki. Elmondja, hogy egy Morgan nevű valaki pár éve betört a királyi palotába és elloptott



egy csomó galachmitot. Egyik rejtekhelyét megtalálták, feltérképezték. A feladat: betörni és visszahozni az ott talált mennyiséget ebből a tárgyból. (Ez 10 db galachmit.)

El is értünk az első labirintushoz: a 70-eshez. (Ez a *labirintus a (169, 29), a (170, 58) és a (167;105) koordinátákon található meg.*) Ezt viszonylag könnyen végig tudjuk járni. Talán arra kell figyelni, hogy az elején nem elég a BE 70 után egy LM 7, mert a labirintus eleje víz alatt van, így bár nincs az első és a hetedik pont közt semmilyen akadály, nem fogunk odajutni. Ezért a BE parancs után egy LM 2 4 6 parancs következzen. Érdemes mágikus fegyverrel menni, mert a labirintusban találkozhatunk agyag-, és bazaltelementálokkal, melyeket ezek hiányában nem tudunk legyőzni. Erre egyébiránt a királyi palota írnoka is figyelmeztet bennünket! Az útvesztő könnyen végigjárható, 1 helyen van egy VP szívó csapda, ez a 34-es pont. A galachmitokat a 39-es ponton őrzi egy ekharion, ami még a nyugati oldalról ismert szörny, egy csatornán átkelt kalandozó könnyedén végez vele. Ide úgy tudunk eljutni, ha a labirintusban sorra meghúzzuk a karokat a 17, 18, 29 és 31-es pontokon. (OV 5 ezeknél a pontoknál ajánlott!)

A 39-es ponton lévő ládán csapda van, mely –1 permanens erőcsökkenést okoz. Mivel ekkor még alacsony a csapdaészlelése az átlagos kalandozónak (kivételet kivételet), ezért jó eséllyel csökkenni fog az erőnk. A kikerüléshez a legjobb taktika, ha minden tudatpontunkat tudatturbóba öljük, fely nyomjuk a csapdaészlelést és OV 5-tel mozgunk rá erre a pontra. Nem tudom mekkora csapdaészlelés kell a kikerüléshez, a környezetben nem ismerek olyat, aki megkerülte volna. Mivel innen nincs kijárat, a 39-es pontról egy V 109 paranccsal távozhatunk a leggyorsabban, aztán városi teleport II a palotára, ahol leadhatjuk a küldetést. (Díj: 250 arany és 1500 TP)

A palotában elmondják, hogy a közelben valaki illegális szörnykeltető telepet üzemeltet, s a következő feladatunk, hogy járjunk utána és irtsuk ki a populációt. Ehhez térképet is kapunk. (71. *labirintus, ami a (159, 41), a (151, 66) és a (148, 100) koordinátákon lelhető fel.*)

A feladat egyszerű. Az 5-ös terem tele van szörnyekkel, s ezeket kell eliminálni. Aki erősebbnek érzi magát, menjen nyugodtan, aki azonban nem bízik annyira a képességeiben az végigjárhatja a labirintust, ahol különböző karok meghúzásával megölheti a főterem egyes szörnyeit. Az 5-ös ponton lévő szörnyek sorban: halálosztó káin, nómenklatúra, ekharion, borzalmas varkaudar, norpadolótika, nanda, kultúrmasztodon, orbitális mackósajt, átokmurgattyú. (Ezek közül az orbitális mackósajt a leg-erősebb.) Mivel az átokmurgattyú az utolsó szörny, ezért a belőle nyert szopókövet ezek után nyugodtan szétrobbanthatjuk. Ha harcolunk, akkor figyelembe kell venni, hogy a 2-es ponton van egy –6 támadást adó csapda, melyet, ha nem méregsemlegesítünk, akkor előfordulhat, hogy a biztosnak hitt harcokat elveszítjük. Aki gyengébbnek érzi magát, az végigjárhatja a labirintust, s megkeresheti a kapcsolókat, amelyek kiirtják a főtermes szörnyeket. Ezeket egyébként a 8-as (halálosztó káin), 15-ös, 21-es, 29-es, 35-ös, 37-es (orbitális mackósajt), 40-es és 42-es (kultúrmasztodon) pontokon találjuk. A labirintus szokásos VP szívó csapdája a 39-es ponton helyezkedik el, a fal nyitókarja a 26-os ponton van. Mondani sem kell talán, hogy a karok és a csapda is OV 5-tel közelítendő. Ebben a labirintusban még egy dolog van: aki nem ismerte a pszit, s még nem volt pszí köve, az a 7-es ponton egy csapdával védett ládában rátalálhat élete első kövére. A labirintust elhagyva teleportálhatunk a palotába, ahol ismét jutalmat kapunk. (Díj: 300 arany és 3000 TP)

A dicséret mellett elmondják, hogy Borax lányát egy boszorkánymester megátkozta, s meg kellene menteni. Azonban a megmentéséhez szükség lenne egy drakolder szemre, melyhez egy a szuperszörny lakhelyét rejtő térképet is adnak. Ezt nem mered kinyitni, csak akkor, ha már biztos vagy benne, hogy képes vagy sikerrel szembeszállni ezzel a lényvel, de hogy hogyan, arról szerintük csak az erdei bölcsek egyike tud információkkal szolgálni. [*Erdei bölcset a (182, 27)-en a 666-os épületben, a (182, 56)-on a 667-es épületben, valamint a (189, 101)-en a 668-as épületben találunk.*] Itt kezdődik a küldetés azon része, amelyhez nagy előnyt jelent a tiltott teleport. Ugyanis mostantól egy darabig ide kell jönnünk a küldetés leadásával, de a bölcs nem a városban lakik, így nem közelíthető meg

városi teleporttal. Fontos, hogy a küldetés közben bármelyik bölcshez bemehetünk, nem csak ahhoz, akinél a sorozatot kezdjük. Ez főleg a 77-es labirintusnál lesz érdekes, mert ebből csak egy található északon. A bölcs először nem is akar foglalkozni velünk, de amint megemlítjük a drakoldert, érdeklődőbb lesz. Elmondja, hogy bár a drakolder hatalmas és erős, mégis, Fairlight botjával van esély a legyőzésére. A bot azonban darabokban hever különböző labirintusokban. Az elsőnek a térképe történetesen éppen nála található, azonban mielőtt átadná valamilyen mágikus főzethez kér tőlünk 3 galachmitot, valamint mivel mindig fázik a lába, ezért arra egy zangrozi csizmát. Ha nálad vannak és a csizma nincs KF-elve, akkor automatikusan leadod. (Díj: 500 TP, illetve a 74-es labirintus térképe, mely a (149, 50) és a (182, 8) koordinátákon található meg.)

A 74-es labirintus egy szimpla, minden eddiginél egyszerűbb labirintus, melyben nem kell falakat nyitogatnunk, meg csapdákat kerülgetnünk. Egyedül az 5-ös ponton található ládán van csapda, amely robban, ha nem vesszük észre, ezért érdemes OV 5-tel odafigyelni. Ez a hely tele lesz kputtyintó csalánnal. Sajnos, ha nem vágófégyverrel megyünk (erre alacsony a védelme), vagy nem magasabb a fegyveres szakértelmünk könnyen előfordulhat, hogy nem tudjuk legyőzni. A csalánok másik veszélye, hogy kputtyintanak, amely egy szakértelmünk csökkenését okozhatja. Ennek elkerülésére két mód van: magas a szerencsénk, vagy megvesszük a Symulf rúnáját, mely 80 aranyért bármely királyi mágustoronyban megvehető (komponense: quwarg tojás). Ha a szerencsében bízunk, akkor egy 40 körüli már biztosan elegendő lesz, ekkor már nem rontjuk el a mentődobást. Azonban érdemes lehet megvenni a rúnát is. Régebben a varázslatnak nem sok haszna volt, hiszen mindössze a csalánra és a nothermantira volt hatása, azonban az Esthar területeken több olyan lény is él, melyek ellen jól használható, arról nem is beszélve, hogy 80 arany senkit nem vág földhöz, felrakni meg 12 VP-ért és 5 TVP-ért tudjuk, mely VV-vel csak 1/3-ad parancshely. Symulf rúnája hasonlóan működik a tulajdonságpajzshoz, azaz ha fenn van, akkor nem kell a kputtyintó szörnyekre támadás parancsot kiadni. Aki nem akarja használni a rúnát, az feltétlenül adjon ki T parancsot a csalánra, egyébként szó sem lesz csatáról. A labirintus végén a 17-es ponton van a varázshot első darabja. Ha ezt visszavisszük a bölcsnek, akkor az erkölcsi elismerés mellett (1500 TP) némi ráolvasás után megkapjuk a darabból a következő labirintus térképét. (A 75-ös labirintus a (153, 89), a (169, 63), és a (151, 29) koordinátákon lelhető fel.)

A következő labirintus, melyet fel kell derítenünk a 75-ös. Sajnos a labirintus szinte teljes egészében véletlenszerű teleportokból áll, így itt az is a feladatunk lesz, hogy megszerezzük a kényszerportot. Ha eddig nem járunk ilyen típusú helyen, akkor megkapjuk az LM 100-ról is az enciklopédiát. Bár Miklós egy régebbi krónikában a varázslatoknál leírta, hogy a 75-ös labirintusban hogyan lehet megszerezni ezt a varázslatot, de lehetnek olyanok, akik ezt a cikket nem olvasták, vagy nem férnek hozzá, ezért leírom én is. Tehát a BE 75 után a parancsok a következők:

LM 3 7 7

LM 7 7 7

LM 7 7 18

LM 22 26 32

Ha ide eljutottunk, akkor a 32-es ponton megtanuljuk a kényszerített teleportot, melyet innentől kezdve automatikusan alkalmazunk is. (Jó tanács: mindig legyen elég VP-nk, ha ilyen kényszerporttal bejárható labirintusban járunk!)

Egyébiránt ezek után pár sor LM 100 (5-7 sor) végigvisz a labirintuson, sőt, jutalomként többek közt szent kelyhet is kapunk. A labirintusban mindössze 1 ellenfél van, így a labi végén nem fogunk dúskálni a TP-ben. Visszatérve a remetéhez, ő ismét elismeri a teljesítményünk (Díj: 2000 TP), összeilleszti a két megszerzett darabot, s a bot megmutat egy újabb térképet. (76-os labirintus, mely megtalálható a (183, 89), a (187, 71), valamint a (193;24) koordinátákon.)

Tehát már indulhatunk is a következő labirintushoz, a 76-os számúhoz. Jó hír, hogy ebben a labirintusban már értékesebb dolgokhoz is juthatunk, arról nem is beszélve, hogy több szörnyet kell eliminálnunk, így a végén a kapott TP mennyisége is magasabb lesz. A labirintus egy bejárati szintből áll, s onnan lehet lejutni a további szintekre. Mondani sem kell talán, hogy a kapcsolókat OV 5 parancssal közelítsük meg.

A bejárat 3-as pontjáról lejutunk az egyik alsóbb szintre. Ezt elég egyszerű végigjárni, talán az ajtókra kell némiképpen figyelni, ugyanis, ha alacsony az erőnk, akkor könnyen megakadhatunk egy-egy ponton, ha nincs magas zárnyitásunk, vagy kulcsunk. Ezt leginkább a 13-as pontot több oldalról körbezáró ajtókra értem. (A 13-as pont ajtóit a 11-es felől kis aranykulccsal, a 12-es felől márványkulccsal, a 14-es felé nagy vaskulccsal lehet kinyitni. Vigyázat! A kulcskarikán a márványkulcs nem szerepel, így emiatt elakadhatunk, ha nincs nálunk. Szerencsére az ajtók olyan 65 körüli erővel már betörhetőek, illetve a labirintus 21-es pontján szerezhetünk márványkulcsot is.) Ezen a szinten a kar a 17-es ponton rejtézik.

(OV 5) Ha ezt meghúztuk mehetünk is kifelé a bejárati szintre.

A következő emelet a 4-es pontról lefelé vezető lépcsőn át közelíthető meg, melyről a 18-as ponttal kezdődő szintre jutunk. Ezen a szinten a következőkre kell figyelni: a 21-es ponton tengeti életét egy átokmurgattyú, akinek nincsenek lakótársai, így miután megöltük, és kinyertük testéből a szopókövet azt nyugodtan szétrobbanthatjuk szopókó pusztítás varázslatunk segítségével. A szint további érdekességei a 22-es, 26-os és 27-es ponton találhatóak. A 22-es ponton van egy láda, mely többek közt egy tudás gyöngyét is rejt, azonban van rajta egy permanens erőcsökkenést okozó csapda. Bár állítólag 13-as csapdaészleléssel, valamint OV 5-tel is kikerülték már, mi azért ne bizzunk a szerencsénkben és ne sajnáljuk a TU pontot ezen szakértelem növelésére bevetni, s így szinte bizonyosan nem szenvedünk károsodást. Arról nem is beszélve, hogy a 27-es ponton egy óriásféreg által őrzött láda is robbanós csapdával van ellátva, s a magas csapdaészlelésnek itt is hasznát látjuk majd (kincsként itt 1 pszi követ vagy 1 varázskövet, valamint 1 galachmitot találunk). A szinten található kar a 26-os ponton rejtőzik, melyet ismételtén OV 5-tel közelítsünk meg. Ha a fontosabb pontokon jártunk, akkor ismét a bejárati szint felé vehetjük utunkat, ahol az 5-ös lépcsőn keresztül ismét lejuthatunk egy másik szintre.

Itt jön a labirintus legtrükkösebb szintje. Minden kart meg kell húzni, mely ezen a szinten van, s mivel tele van véletlenszerű teleportokkal, ezért szükséges a kényszerport ismerete. Ezúttal nem leszek lusta és leírom a bejárását is. Mondani sem kell, hogy a 31, 32, 33 és a 34-es pontok teleporterek, melyet csak kényszerporttal tudunk használni. Legegyszerűbb ezeket egy táblázatban összefoglalni:

Melyik pontról	Hova jutunk	Szinten lévő kar	Teleporter vissza	Melyik pontra
31-es pont	35-ös pont	36-os pont (OV 5)	36-os pont	30-as pont
32-es pont	37-es pont	28-as pont (OV 5)	38-as pont	41-es pont
42-es pont	30-as pont			
33-as pont	39-es pont	40-es pont (OV 5)	40-es pont	41-es pont
42-es pont	30-as pont			
34-es pont	43-as pont	44-es pont (OV 5)	44-es pont	30-as pont

Remélem ez így érthető volt. A fenti táblázatból látható, hogy két esetben csak egy másik kamrán keresztül juthatunk vissza a 30-as pontra. Aki erre nem figyel oda, az a fordulójában a „...sajnos nem látod hogyan is jut-

hatnál el ahhoz a ponthoz...” szöveget olvashatja a továbbiakban. Ha meghúztuk mind a 6 kart, akkor elméletileg minden adott ahhoz, hogy a labirintust befejezzük. Ehhez nem kell más tenni, mint a bejárati szinten keresztül a 6-os lépcsőn lemenni és az 58-as ponttól kezdve végigmenni a csiga alakú folyosón. Ez nem lehet akadály senkinek. Elméletileg egy LM 51 elég a végigjárásához. Szörny és csapda nincs ezen a szinten. A végén bejutunk a labirintus szívébe az 51-es lépcsőn keresztül. Az 52-es pontról már csak igazából két helyre kell benézni: az 54-esre, valamint az 55-ösre.

Az 54-es pont azonban a labirintus legszivatósabb része. Ugyanis itt egy átokmurgattyú, nanda, szubreális vámpír triót kell sorban lemészárolni. Ebben az a szívás, hogy az átokmurgattyúból mindenképpen kiszedünk egy szopókövet, így már a nandánál elakadhatunk. A nanda a közelharc fázis előtt elbűvöl egy tárgyat, ami a szopókó miatt sikerül is neki. A trió legyőzéséhez több módszer is van. Az egyik az, hogy az átokmurgattyú után beszívjuk a bűvölést (ekkor nincs harc), szétrobbanjuk a szopókövet, s második próbálkozásra átjutunk a maradék két szörnyön. Ennek a módszernek az a veszélye, hogy könnyedén elveszthetünk értékes tárgyat is. (En hallottam már mágusköpenyről, meg alkimiázó üstről is.) A másik módszerhez azonban nem árt némiképpen táposnak lenni, s a varázslattal és lőfegyverrel leszedni a következő 2 szörnyet. A nandának maximum 220 életpontja lehet, így rughar gyűrűjével és egy megfelelő varázslattal könnyedén le tudjuk szedni, ha ez nem megy, akkor lő- vagy dobófegyverünk segítségét is igénybe lehet venni. Ha így elpusztítottuk, akkor már nem tud bűvölni tőlünk. Az őt követő szubreális vámpír talán még egyszerűbb ellenfél, ha megvan az élőholt pozdorjánk, az a varázslat ugyanis egyszerre megöli. Életpontja kevés (max. 160), így egyéb varázslatokkal és lőfegyverekkel sem lehetetlen a kivégzése. Vigyázat, őt csak úgy tudjuk megölni, ha van fokhagymánk.

Innen már csak a kincs felmarkolása maradt hátra, melyet az 55-ös ponton egy csapdával védett ládából szedhetünk ki. Ebben többek közt találhatóunk egy változó mágikus fegyvert is. (Pl.: agyartór, szívkereső, tyrex bunkó, mágusölő, őstroll agyaló, sőt Trákin csákány is. Ez igaz mindenhol a változó mágikus fegyverekre.)

A labirintust az 57-es ponton keresztül varázslat nélkül is elhagyhatjuk, aztán már csak vissza kell térnünk a remetéhez. A jutalmunk az erkölcsi elismerés mellett – mely 3000 TP-ben nyilvánul meg – az lesz, hogy a bölcs némi hókuszpókus után megmutatja nekünk a varázsbót következő darabjának lelőhelyét. (77-es labirintus, mely csak a (169, 7) koordinátán található meg.)



A 77-es labirintus bejárásához ismernünk kell a vízlégzés (#185) varázslatot, melyet a királyi város varázslótornyaiban lehet megtanulni csekély 430 arany ellenében, komponense egy halcsont. Mivel a labirintus a (169, 7) koordinátán található csak meg, ezért mindenkinek északra kell utaznia, hogy teljesítse. Ez a mező azonban már tengernek számít, ezért, ha tiltott teleporttal akarjuk megközelíteni, akkor egy mezővel délebbre ugorjunk. A labirintusban nem lehet táborozni, mivel a vízlégzés csak a kör végéig tart, s ha bennragadunk, akkor a kör végén megfulladunk DEM) A labirintus bejárása eléggé egyszerű, lévén semmilyen csapda nem állja útunkat, s csak két kart kell meghúznunk OV 5-tel a 6-os és 7-es ponton. A 20-as ponton találunk értékes kincseket. (Pl.: Krapixlon fürdőruhát, tudás gyöngyöt.) A labirintust az erősebb karakterek 4 feletti víziharcra is elkezdhetik a végére ez kb. 6-osra meg is nő, s így a nagyobb vércápák sem jelenthetnek veszélyt. Akik azonban nem „kigyúrt halálosztók”, azoknak érdemes 7-8 körüli víziharcra indulni, s így amikor az 9-re ugrik, akkor megszerezve a 34-es ponttól a kampós acélszignont, már nem jelentenek ellenfelet a nagyobb vércápák sem. A labirintus főkincse a 34-es ponton van, azonban a varázslat darabját a 33-ason találjuk.

Ha kiürítettük a labirintust, akkor végeztünk, kis pihe után mehetünk vissza a bölcsőhöz, akinél a szokásos tapasztalati pont jutalom mellett (ezúttal 5000 TP-t kapunk) megnézhetjük a varázslat összeillesztés utáni kellemetlenségek mellett a következő labirintustérképét. (78-as labirintus, melyet a (152, 46)-os koordinátán találunk meg)

A 78-as labirintus egyébiránt a Vasalt Bunkók kedvence. Nekik az optimális bejárás legalább 2 körbe kerül, hogy a vérdíjából megfelelő mennyiségű aranyat nyerjenek. (Maximál a karakter szintje*10 aranyat tudnak így

gyűjteni, tehát érdemes számolgatni, hogy a legoptimálisabban nyerjenek aranyat ebből a labiból.)

Ebben a labirintusban le kell győzni egy kisebb quwarg istenséget. Akik nem érzik magukat elég erősnek hozzá, azok se ijedjenek meg, mert a labirintusban megtalálható a kisebb quwarg istenség legyőzéséhez szükséges 2 tárgy. Ezek a Dantor amulettje (#468) és a Dantor vértje (#469). Az első sok plusz sebzést ad a quwarg istennel szemben, míg a második megvéd minden sebzésétől, a varázslatot meg az általa elmondott varázslatoktól, így ha mindent használunk, akkor kb. 0 sebzés mellett az első körben le fogjuk győzni ellenfelünket. Mivel a fenti tárgyak a szabadban élő istenségekkel szemben nem használhatóak, ezért használjuk őket bátran, akik pedig úgy érzik, e nélkül is tudnak győzedelmeskedni, azok nyugodtan dobják az aranytermő ládikóba, vagy az alkímiaző űstbe ezeket a tárgyakat. Fontos! A vért a harc után akkor is megsemmisül, ha nem használtad, ezért vagy add el, vagy használd!

A labirintust elég egyszerű bejárni, csak bonyolultnak tűnik. Az optimális bejárást nem írom le, mert hosszú lenne, de bárki kigondolhatja, aki fog egy fénymásolatot a térképről és szétdarabolja, majd a honnan hova információk alapján sorba rakja őket. A küldetés egy ikerbolyban folyik, s egyikből a másikba járunk folyamatosan. (A 2 térkép közt ingázunk.) A labirintus egyébiránt tele van kellemetlen csapdákkal, s sajnos nem tudunk benne kikerülni szinte semmilyen pontot, így a közel 2*80 pontot végig is fogjuk járni. Ezért amikor eljutunk a második térképen 23-as ponttal jelzett helyre írjuk is be gyorsan a KF 475-öt a parancssorba, ha eddig nem volt törpe bakancsunk, így az már a további mozgásokat segíti.

A labirintusban lévő csapdák szerencsére mind olyanok, amelyek némi életpont veszteséssel járnak, azonban VP-t nem szívnak, és mínusz támadást sem adnak. Ezek a csapdák az első bolyban a 9, 15, 28, 31, 32, 49, 52, 58 és 65 pontokon, míg a második bolyban a 55, 58 és 61 pontokon helyezkednek el. Ebben a labirintusban karok sincsenek, így a csapdákon kívül csak quwarg-szörnyek és elég sok kincs fogja színesíteni életünket. Hogy néhány érdekességet kiemeljek a megszerezhető kincsek közül: gyógykenőcs, tudás gyöngye, törpe bakancs, változó mágikus páncél, galachmit, ékszerek, 2 változó mágikus fegyver és 1200 arany a kisebb quwarg istenségnél és sok-sok quwarg tojás. Ha ezekre nem vigyázunk, könnyen túlterhelhetjük magunkat. Egyébiránt a quwarg tojás csak a Symulf rúnája komponenseként működik, jelenleg másra nem használható. A kisebb quwarg istenség az első boly 80-as pontján terpeszkedik. Ha megöltük, akkor a felszínre ugrással elhagyhatjuk ezt a helyet, és mehetünk az erdei bölcs lakjához, ahol telje-

sítményünk elismeréseképpen kapunk 7500 TP-t, valamint a remete ismét némi közjáték kíséretében összerakja nekünk a bot darabjait, melyből újabb labirintus térképe rajzolódik ki. (79-es labirintus, mely a (211, 99)-en található)

Ahhoz, hogy ezt az útvesztőt meg tudjuk csinálni, le kell jutni az alsó városhoz, s ez még nagyobb taumaturgiával is nehéz lehet. Én ezt úgy csináltam, hogy a vízi labirintust az északi bölcsnek adtam le, aztán teleportáltam a 78-asra, onnan a középső bölcsshöz, így némi lépés közbeiktatásával hamar lejutottam ehhez a helyhez.

A 79-es labirintusról azt kell tudni, hogy a 78-as kipucolása után meglepően egyszerűnek mutatkozik. Mondhatjuk, hogyha egy-két alkalommal jártunk már thargodan csatamezőn, akkor semmi új szörnyel nem fogunk találkozni. A legbrutálisabb ellenfeleknek a taalruk mutatkoznak, akik alacsony szerencsével könnyen behálózhatnak, erre talán érdemes figyelni. A labirintusban nehezítésképpen találkozhatunk kényszerportos mezőkkel, s ebben a labirintusban találhatjuk istenünk személyes áldását is a 9-es ponton. Amíg ezt a küldetést nem kaptuk meg istenünktől, addig ne haladjunk tovább, mert ezt a küldetést jelenleg csak itt lehet teljesíteni. Semmi extrára ne számítsunk egyébiránt. A fellelhető ellenfelek száma alacsony, TP értékük viszonylag kevés ezen a szinten. Az egyedüli érdekesség, hogy itt jönnek be azok a helyek, ahol az eddigitől eltérően végre értékes varázslatokat tanulhatunk. A 42-es ponton ismét alkalmunk lesz megtanulni a kényszerportot, s az 54. ponton elsajátíthatunk egy, a varázslótoronyban drágán megvásárolható varázslatot, a hálót. Ha ennél több érdekességet akarnék leírni, akkor már az ajánlott bejárást kellene ideírnom, de azt nem teszem meg, ezt találjátok ki magatok! Egyébiránt a Tsen-Dour által fejlesztett hyperben benne van, s a neten játékos is könnyen hozzáférhetnek. Legyen annyi



elég, hogy a végén néhány thargodan kivégzése után értékes kincseket találunk, többek közt 800 aranyat, változó mágikus páncélt, tudás gyöngyét, pszi követ, fpi minitát és egyéb apróságokat tudunk innen megszerezni. Ha végigjártuk ezt a helyet, akkor a 83-as pont után (itt vannak a főellenfelek) a 84-esen keresztül elhagyhatjuk. Aztán már mehetünk is vissza a déli bölcsshöz és elmondhatjuk neki, hogy végeztünk, s itt az utolsó előtti darabja a botnak. Ezekért az információkért 10000 TP és a 80. labirintus térképe lesz a jutalmunk. (A 80. labirintus egyébként a (164, 55)-ös koordinátán található.) Elmondja, a bölcs azt is, hogy a bot utolsó darabjának helyére illesztéséből nem kér, így azt te leszel kénytelen végrehajtani, ha megszerezted. Ezt a rituálét egyébként a 80. labirintusban, amint megszerezted az utolsó darabot automatikusan meg is csinálod.

A 80. labirintus már sokkal bonyolultabb, mint az eddigiek. Az útvesztő 3 szintből áll, s sok szörnyön és csapdán át vezet az út a belsejébe, ahol egy félelmetes ellenféllel, egy élőholt ősmágussal kell megvívunk.

Rögtön a labirintus elején a 7-es ponton egy VP szívó csapda állja utunkat, azonban alacsony csapdaészlelés (olyan 4 feletti) + OV 5 elég, hogy kikerüljünk. Aztán a 13-as, 17-es és 21-es pontokon ismételtlen egy-egy csapdával kell szembenéznünk. Minden esetben 1-1 kőgolyó próbál kivasalni minket több-kevesebb sikerrel. Befelé haladtunkban igyekezzünk benézni majdnem mindenhova, ugyanis sok helyen található egyszerű használatos kulcsok, s ezek nélkül a labirintust bejárni eléggé nehéz lenne. Az első érdekességet a fiatalítás varázslatot használóknak ajánlanám figyelmébe: a 25-ös ponton él egy 25. szint feletti élőholt mirg, aki 15 griftoját őriz, őt a kincs reményében mindenképpen megéri eliminálni. A következő részen több oldalsó teremben varázslatokat tanulhatunk. Innen csak a nekünk kellő varázslatokat kell megtanulni a többit nyugodtan kihagyhatjuk. A varázslatok és fellelhetőségük: vámpirizáció (38. pont), áldomás (42. pont), alkímia (47. pont), szörnyészlelés I. (41. pont), kényszerport (53. pont). A 30-as ponton ismét egy csapda, a 49-es ponton egy meghúzendó kar várja a kalandozót. (Ez különösen azért érdekes, mert ehhez már nem árt egy 25-26-os felderítés + OV 5.)

A szinten még a 61-es és a 69-es pontra épített be a kőgolyó-készítő mester csapdákát, így ezeket kell még átvészelnünk a továbblépéshez, valamint egy 25. szintű csontváz lord is tartózkodik a 62-es ponton, hogy megakadályozza a továbbhaladást. A csigafolyosó végén a 79-es pont vezet át a második szint 1-es pontjára.

A második emeleten először is el kell látogatnunk a 44-es pontra, ahol OV 5-tel meghúzhatjuk a kart, mely a

4-es pont mellett nyitja a falat az 5-ös felé. Ezen a szinten is tanulhatunk varázslatokat úgymint a tűzgyólyót a 29-es, a varázsvédelem II-t a 31-es és a varázskő készí-tést a 35-ös pontokon. A szinten egyetlen csapatát kell csak elkerülni, a 39-es ponton. A labirintus kincsének egy részét pedig a 47-48-as pontokon találjuk: 2 angyalok gyűrűje, 1 galachmit, 5 fiatalság itala, 2 tudás gyön-gye, 1 tilnetor kardja, némi arany és kacat. A kard hason-ló okokból került ide, mint a Dantor amulett és vért a quwarg bolyokba, azaz, hogy ezzel eliminálni tudjuk ked-venc élőholt mágusunkat. Aki van annyira tápos az tegye el emlékébe a kardot, jól fog jönni még a játék későbbi szakaszában, amikor hatalmas élőholt ellenfelek ellen használhatjuk. (Mondjuk 220+-on.) Esetleg eladhatjuk azon elől haladó veterán társainknak, akiknek szüksége van rá, mert, ha most járunk a királyi labirintusnál még jó ide-ig nem kell azon főnie a fejünknek, hogy mi lesz majd azokban a birodalmakban. A szint érdekessége, hogy a csigafolyosóján jópár – szám szerint 6 – noth szellem próbálja feltartóztatni az erre haladókat. Ha valaki nem óhajt öregem meghalni, annak meg kell ölnie a szelleme-ket anélkül, hogy azok a közelharc fázisban bevetnék öregítő képességüket. Ez az élőholt pozdorjával nem is lehetetlen vállalkozás, nálam mindannyian beszívták, igaz ez a módszer eléggé VP igényes, mivel az élőholt pozdorja 40 VP-be kerül, s hat alkalommal használva 240 VP-t emészt fel. A noth szellemek életerejé szeren-csére nem jelentős (olyan 181-200 HP-ra kell számíta-ni), így tetszés szerint más taktikák is kidolgozhatók el-lene. Meg kell jegyeznünk, hogy mivel a szellemek öregítenek, ezért T parancs nélkül nem fogjuk megtá-madni őket, így erre jó lesz odafigyelni, mert csak topo-rogni fogunk az első előtt, haladni viszont nem. Ha vé-gighenteltük a szellemeket is, akkor a 20-as ponton ismét következik egy lépcső, melyen keresztül a 3. szint első pontjára jutunk.

Ezt a szintet körültekintően kell megcsinálni, mivel el kell dönteni, hogy max. VP-t szeretnénk veszteni inkább, vagy a TVP-nkből áldozunk többet a szint felderítésére. Én a második módszert választottam, lévén a max. VP-t nehezebb pótolni. Ennek megfelelően a 13-as pont felé indultam el, mert arra csak egy lidércúrral kell csatároz-ni mielőtt megtanulnánk az esszenciavédelem II-t. (Leah hívei optimálisabban is bejárhatják a szintet, mivel iste-nük hozzáférést biztosít számukra az iménti varázslat-hoz!) A szint új szörnyei – nekem azok voltak, mert én ekkor csatáztam velük először – a lidércurak. Gusztustalan képességük, hogy max. VP-t szívnak. Ez igen kelle-metlen, mert ezen erőforrást, mint említettem, nehéz pó-tolni, így senki nem szívesen áldoz belőle. Ráadásul nem hat rá a mágia, életerejé 231-270 között mozog (ezt ne-

héz lő-, vagy dobófegyverrel túldobni, ha nem vagyunk ütőgépek), ráadásul halálkiáltás támadással rendelkezik, ami ha bejön, megöl minket, az pedig azzal jár, hogy ki-repülünk a labirintusból. Ezért, ha eddig nem tettük vol-na meg, akkor a szint elején készítsük be az angyalok gyűrűjét, főképpen ha alacsony a szerencsénk, s így ad-junk ki T parancsot a lidércúrra, mert sajnos őt is csak direkt paranccsal támadhatjuk meg. A szinten tudtom-mal csak két csapda van, de elképzelhető, hogy rejtőzik még valamelyik mezőn egy VP szívó, sajna erre nem emlékszem. A 15-ös pontot nem érdemes meglátogatni, mert az egyik csapda itt rejtőzik, a 18-as-on pedig egy tuskés háló bénít meg minket. A már említett lidércurak a 3, 6 és 9-es pontokon várakoznak. Sajnos mindenké-pen meg kell őket ölnünk, ugyanis ők őrzik a főnökük szobájához vezető kapcsolókat, így a pontokat OV 5-tel közelítsük meg. Az esszenciavédelem II-t a 8-as szobá-ban tudjuk megtanulni, így egy kisebb kört megtéve nem kettő, hanem csak egy lidércúrral kell addig viaskodni, amely kevesebb permanens károsodással jár. Amint megtanultuk a már említett varázslatot, használjuk is. Eh-hez kell 1 isteni könnyecsepp, 15 VP és 5 TVP. A védelem alatt már nyugodtan szembeszállhatunk a maradék két li-dércúrral, s kinyithatjuk az ősmágus felé vezető falat. (Az élőholt ősmágust egyébként a 7-es pont felől lehet meg-közelíteni. A 21, 22 és 23-as pontokat a treször és némi harc kedvéért látogassuk meg, aztán irány a 24-es pont, ahol az élőholt ősmágus legyőzése után végre értékes kincset találunk: Pusztítás botja, mágusköpeny, zafir fül-bevaló, Morgan szilánkja és egy változó mágikus páncél, s ha ez nem lenne elég, akkor nézzük meg a 25-ös pon-tot, ahol a nekrofun trón mellett egy csapdával őrzött lá-dában tudás gyöngyét, esszenciakristályt, aranyat, DEM-et és némi kacatot találunk. Apro-pó, nekrofun trón. A szinten nem csak ez az egy van belőle, szerencsére a 16-os ponton is fel lehet lelni egyet. A gond csak az, hogy itt még nem ismerjük a Pörhemör köre varázslatot, így vagy kiugrunk a labirintusból és még egyszer vé-gigyalogolunk rajta, vagy minden mozgó teremtményre varázsolunk, s a maradékból varázskövet csinálunk. Szerintem ez utóbbi a legokosabb taktika, így a szintre való bejövetelekor ülünk bele a 16-os ponton lévő trónba, aztán boldog-boldogtalana varázsoljunk, s mielőtt a 25-ös pontra lépnénk VV paranccsal készítsünk varázskövet a maradékból, aztán LM 25 26 és maximális VP-ben hagyjuk el a labirintust. Most pedig némi információ a la-birintus főszörnyéről. Mint említettem, a 2. szinten sze-rezhető egy tilnetor kardja, mely használat után ugyan el-tűnik, de ne tartalékoljuk, ha úgy érezzük, hogy kifoghat rajtunk az ősmágus 701-750 max. életpontja. A kardsból olyan erejű élőholt pozdorja repül ki, mely ellen még ez a

lény is elvétí a mentőt, így akár 1-es vágóval is legyőzhetjük 2 kör alatt. Erősebb teológusok nyugodtan használják maguk is az élőholt pozdorját, azzal senkinek nem jelenthet ellenfelet. Az élőholt ősmágus szintén képes az öregítésre, azonban az ő verziója ellen van mentődobás, így ezt magasabb szerencsével akár el is kerülhetjük. Még egy dolog. Fairlight híveinek küldetése, hogy öljenek meg egy élőholt ősmágust. Mivel az ősmágus alpból DEM-el, nekik ez elég nehéz küldetés, azonban mindenkit megnyugtathatok, ez a példány nem rendelkezik ezzel a képességgel, így a küldetés itt teljesíthető. Miután elimináltuk a varázslót, felvesszük a bot utolsó darabját, majd a helyére illesztjük, s ezzel összeáll Fairlight botja, mely Fairlight híveinek egy 2d6+6 sebzésű ütőfegyver, villámsújtást lő, ad +10 védelmet és +100 VP regenerációt. De csak kézben. (KF 476 1) A bot összeállítása után előszedjük a felszerelésünkől a régóta őrizgetett térképet a drakolder lakhelyéről és megnézzük. *(94-es labirintus, mely a (193, 12)-es ponton lelhető fel)*

El is értünk az alanori küldetésor utolsó előtti labirintusához, a triklem drakolder rejtekhelyéhez. Ha elszántuk magunkat, hogy megküzdjünk Ghalla szuperszörnyével, akkor nagyon vigyázzunk, mert ez az átokfajzat a lakhelye kapujába teljesen véletlenül egy átokmurgattyú fészket telepített, így ha csak úgy „odateleportálunk” és gyanútlanul kiadjuk a BE 94-et, akkor egy szopókóvel a zsákunkban fogunk a labirintusban szaladgálni, amit talán mondani sem kell milyen kellemetlen. A szörnyek speciális képességei így tutira bejönnek és a meg nem talált csapdák is maximális hatásfokkal működnek majd, szóval erre jó odafigyelni. Én azt javaslom, hogy mivel a labirintusban egy darab sincs a fenti szörnyből, ezért adjunk ki rá BA-t, s akkor nyugodtan teleportálhatunk, gyakorolhatunk, nem fognak zavarni minket. Én legalábbis így csináltam.

A BE parancs után érdemes rögtön elmenni a 5-ös pontra, ahol megszerezhetjük a fegyveres szakértelmünk nagyságától függően Mjölborg kalapácsát, vagy az óriásölőt. Mivel a labirintus dugig van olyan lényekkel, melyek ellen ezek a fegyverek nagyobb hatásfokkal működnek, érdemes rögtön kézbe venni. Ezután bátran elindulhatunk az ellenkező irányba, s elkezdhetjük a labirintus felderítését. Mindenek előtt ha már erre járunk, nézzünk be a 3-as pontra, ahol egy kart kell meghúznunk, mely ha jól tudom a 14-es és 21-es pont között nyit egy átjárót (OV 5). A következő érdekesség – mármint a harcon felül – a 10-es ponton vár bennünket, ahol megtanulhatjuk a felszínre ugrás mellett kiválóan alkalmazható labirintusjáró varázslatot, a Pörhemör körét. Ezt a varázslatot használva a labirintusok felderítése jóval

kevesebb TVP-be kerül, arról nem is beszélve, hogy a nekrofun trónok előtt a VP elköltésére így több más mód is mutatkozik. Ha elhagynánk a labirintust, akkor egy egyszerű VV parancs elég a használatához, így a következő körben arra a pontra érkezhetünk, ahol utoljára járunk. Amint megtanultuk ezt a varázslatot, rögtön használhatjuk is, hiszen a 12-es ponton vár ránk egy nekrofun trón, ráadásként innen egy körfolyosón el kell mennünk a 40-es pontra, a következő karhoz, s onnan vissza kell majd térnünk valahogy. (Ez a 41 és 42-es pont között nyitja a falat, s mivel a trezsör egy része a 42-es ponton van elrejtve, megéri elmerni érte.) Igaz, a karhoz vezető út kissé rögös, ugyanis a szörnyeken felül néhány csapda is nehezíti az odavezető utat (a 24, 25, 26, 27, 29 és 31-es pontokon). Érdemes még benézni odafelé a 23-as terembe is, ahol egy csapdával őrzött ládában szintén rengeteg kincs hever. (3 tudás gyöngy, 2 manakristály, 1 drakolder kulcs, hogy csak a fontosabbakat említsem). Ha végre elértük a 40-essel jelölt labirintusrészt és ott OV 5-tel meghúztuk a kart, akkor egy V 205 1 parancsral visszatérhetünk a letett körre, és folytathatjuk szörnyirtó kincsvadászatunkat a 15-ös pont irányába haladva. (Megjegyzendő, hogy a 40-es mellett lévő 39-es pontról egy lépcső egyenesen felvisz a második szint 17-es pontjára!) A szint utolsó meglepetése a 42-es teremben vár bennünket, ugyanis a kincset őrző ládán lévő csapda külsőlésker dezintegrál, egy a birtokunkban lévő tárgyat (abból tárgyból az összeset). Mondani sem kell, hogy a program előszeretettel választja a fűszertartókat, gyöngymangókat, vagy hasonló értékes tárgyainkat. Halottam olyanról, akinek az összes fűszertartója szétment, s ezek után – mivel nem volt mibe rakni – a benne lévő sáfrányport elszórta. Márpedig a 8 elderekth kristályért és a 6 manakristályért feltétlenül érdemes ellátogatnunk ebbe a helyiségbe.

A következő szintre a másik lépcső a 20-as pontról vezet felfelé. (Ez a második szint 1-es pontjára visz.) Ezt az emeletet nem nehéz végigjárni, ha vigyázunk a csapdákkal és meghúzzuk a kart a 21-es ponton. Csapdák egyébiránt a 18, 25, 26, 27 és 28-as pontokon rejtőznek. Nagyobb mennyiségű kincset csak a 14-es számú szobában őriz egy csapda. A 16-os ponton felmehetünk a 3. szintre, vagy ha elmulasztottuk volna végigjárni az előző szint hátsó részét, akkor a 17-esen visszamehetünk az első szint 39-es pontjára. Eddig eljutni nem különösebben nehéz tekintve, hogy ellenfeleink többnyire óriásokból vagy elementálokból állnak, azok ellen pedig szereztünk egy kiváló fegyvert.

A 3. szint sem okoz különösebb meglepetést, az eddigiekhez képest. Az itt fellelhető egyetlen csapda egy ládán figyel a 6-os ponton, melyet ha nem semlegesítünk

felrobban, s akkor elvesztjük a ládából a 10 fiatalság itálát. Mindössze két helyen találunk kart a felderítés közben, melyet meg lehet húzni, az egyik a 7-es ponton (ez a 15-ösre nyit átjárót), a másik a 15-ösön, ez a 13 és 17-es között. Ennek nem tudom mi értelme, lévén, ha eddig eljutottunk, akkor nem fognak gondot okozni a 9-es szobában felsorakozott fogadóbizottság tagjai sem, melyek a változatosság kedvéért elementálokból és óriásokból állnak. A szinten található még egy ongóliant hadúr is (16), így akinek küldetés, azt is megölheti.

Elérkeztünk a főszörnyhöz. Ahhoz, akihez ennyi labirintuson és leölt szörnyön keresztül vezetett az út, a triklem drakolderhez. Őméltósága a 17-es ponton trónol, melyre a 9-es pontról ajtó vezet, illetve a fent ismertetett kinyitható átjáró a 13-asról. Itt érdemes megjegyezni néhány dolgot:

A drakolder alából 80. szintű szörny, ahhoz hogy megtámadjuk kell egy T 275 parancs.

A szörny többek közt mágiatörést is varázsol, amit tutajra nem fogunk lementeni, úgyhogy a varázslataink elűnnek. (Pörhemór köre is!)

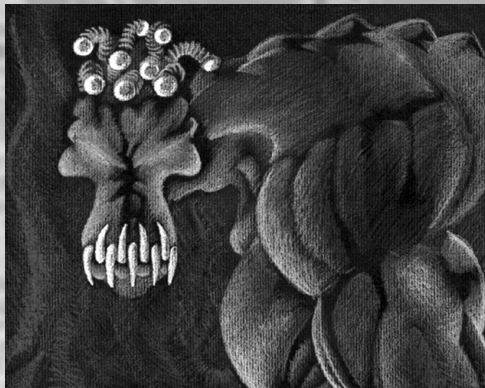
A drakolderrel való harc nem hosszú, ugyanis Fairlight botja nemcsak megvéd minket az árnyéktűztől, hanem életenergiánkat egy mindent elsöprő energiacsóvává transzformálja, melynek következtében 1 ÉP-re kerülünk, de a draki meghal.

Sajnos ennek az 1 ÉP-nek köszönhetően, ha nem fejezzük fel a draki ládáján a csapdát, akkor a szörny halála után mi is DEM-ezünk, ami azzal jár, hogy végig kell menni még egyszer az egész labirintuson, lévén a mágiatörés elviszi a Pörhemór körét is. Úgyhogy itt érdemes tudatturbózni, hogy ne haljunk meg, illetve az OV 5 is ajánlott belépéskor. (Ki nem óvatos egy ilyen szörny-nél?)

A drakolder megöléséhez még egy dolog. Ezzel a hőstettel teljesítjük a „fogj el élve egy triklem drakoldert” isteni küldetést, így ha ezt még nem adta meg istened, akkor mindenképpen igyekezz megszerezni a feladatot, mert másképpen nem fogod tudni teljesíteni.

Ha felpakoltuk a drakolder kincsét, akkor a szemével visszatérhetünk a királyi palotába, ahol jelenthetjük a hőstettet, melynek jutalmaként kapunk 20000 tapasztalati pontot, valamint hogy ne unatkozzunk egy újabb küldetést, melynek során meg kell szerezni az Iszonyat Citadellájából a Tudás Könyvét. (95. *labirintus, mely a 198, 28-as mezőn található*)

A 95-ös labirintus annak a Morgan nevű varázslónak a fellegvára, akiről a küldetésor elején már hallottuk. Ő volt az a senki, aki galachmitokat lopkodott. Úgy tűnik, hogy a galachmit lopása nagy üzlet lehet, mert amekko-



ra fellegvárat épített, abból másra nem következettünk.

A Citadellát egyébiránt nem lenne nehezebb teljesíteni, mint a drakolderes labirintust, ha a bejárása nem lenne sokkal-sokkal bonyolultabb. A teljes végigjárást hosszadalmas lenne leírni, éppen ezért én nem is teszem meg, kizárólag a csapdákra, karokra, kincsekre és az érdekesebb helyekre fogok szorítkozni. (Aki ennél többre vágyik, kérje el az optimális bejárást egy tapasztaltabb ismerősétől!) A labirintusban teljesíthetők az öl ragadozót, ekhnagorhut molgant, stb. isteni küldetések, sőt egy ongóliant hadúrral is lehet találkozni, aminek a Tharrosok külön örülhetnek.

Az Iszonyat Citadellája nem kevesebb, mint 4 szintből áll, melyeken rengeteg kincs van elrejtve, azonban ezt – ahogy már megszokhattuk – töménytelen mennyiségű szörny és csapda őrzi az illetéktelen behatolóktól (ezek lennének mi).

Ha már illetéktelenként beövakodtunk, akkor elmondva a tündérfényt, vagy az infralátást, elindulhatunk felderíteni ezt a helyet. Az új szörnyektől ne féljen senki. Aki meg tudta ölni a viharóriásokat a drakolder labirintusában, annak ezek a szörnyek sem okoznak nagyobb meglepetést. Az első szint felderítése közben a következő pontokon találunk megállításunkra felszerelt szerkezeteket: 5, 6, 7, 48 (sebző csapdák), 26, 39 (- támadást adó csapdák). Ezzel szemben OV 5-tel megközelítendő kar annál kevesebb akad, abból csak kettőt kell meghátszunk, melyek a továbbhaladást gátló falak elmozgatásával segítenek bennünket. A 23-as ponton elrejtett kapcsoló a 26-29 közötti falat, míg a 44-es ponton lévő kar a 46-47 közötti falat nyitja meg előttünk. A szint számunkra legjobb és legnagyobb érdekessége, hogy a 27-es és a 47-es ponton is van nekrofufon trón. Ekkorra ha jobbak vagyunk, már nem tudjuk ilyen rövid szakaszon az összes VP-eket csatában elhasználni, így javasolt az egyik trón előtt a varázskő készítése VV parancssal, vagy

a Pörhemór köre alkalmazása után a labirintuson kívül elkölteni feles varázsergiánkat.

Itt már sok érdekes táp nem található. Gyakorlatilag a 29-es, 49-es és a 36-os ponton van több kincs felhalmozva, bár ez is sokkal szerényebb mennyiség, mint amit már megszokhattunk a korábbiakban. Ne is szaporítsuk tovább a szót. Irány a 9-es ponton keresztül a második szint.

Ennek a szintnek a bejárása már sokkal trükkösebb, mint az előzőé. Gyakorlatilag a feladat egyszerű: a 2-es és a 39-es pont között kell megnyitnunk a falat, ám ehhez a szint össze kapcsolóját meg kell húznunk. Az külön csavar a dologban, hogy a kapcsolóhoz teleportmezők érintésével tudunk csak eljutni, melyek közül egyik-másik több helyre is vihet, így ismét elő kell venni a kényszerport varázslatunkat, hogy teljesíteni tudjuk a szintet.

Először nézzük, honnan hová teleportálhatunk (kényszerporttal). Ezt ismét egy táblázatban foglalnám össze, mert így a leginkább áttekinthető.

Honnan	Hová
3-as pont	11-es pont
12-es pont	29-es pont
13-as pont	35-ös pont
4-es pont	8-as pont
9-es pont	5-ös pont
10-es pont	14-es pont
18-as, 42-es, 43-as, 44-es pont	2-es pont

Vannak még teleport mezők, de a Pörhemór körének ismeretében ezeket nem túl érdemes próbálgatni, ugyanis a szint elején a 2-es pontra letéve ezt a varázskört, arra minden esetben kényelmesen vissza tudunk teleportálni. A karokat/kapcsolókat a 7-es, 28-as, 34-es és 38-as pontokon találjuk, ezeket mondani sem kell, hogy OV 5-tel tudjuk csak meghúzni, de nem árthat a KPCS 3 alkalmazása sem. Teljesen véletlenül ezeket a termeket lenne érdemes kincs reményében is meglátogatni, így két okunk is van, hogy a szint ezen szegleteibe elzarándokoljunk. A 2. emeleten egyetlen nekrofur trón van a 26-os ponton, csapdák pedig a 15 (kettő is!), 20, 22 (széző csapdák), valamint a 31-es ponton (VP szívó) találunk bizonyosan. A szintről, mily meglepő, a 40-es ponton keresztül mehetünk tovább. Bár bonyolultnak és trükkösnek tűnik a bejárása, én személy szerint az összes labirintus összes szintje közül talán ezt élveztem a leginkább.

A harmadik szint egy rutinos labirintus járónak – én eddigre mindenkit ennek neveznék – nem okoz különösebb kihívást. A nekrofur trónt erről a szintről az épít-



tető sajnos kihagyta, de sebj, legalább nem kell gondolkodnunk azon, hogy mire költjük maradék varázsergiánk. A karok közül kettő a 11-17 pontok közötti falat nyitja (ezeket a 4-es és a 13-as pontokon leljük), a másik kettő a 17-18 és a 18-19 közöttieket. (29 és 34-es pontok). Csapdák a 14, 15, 16, 27-es pontokon rejtőznek, melyek kisebb-nagyobb sebzéssel örvendeztetik meg az erre járókat. Aki tápra vágyik az feltétlenül látogasson el a 6-os pontra, (itt megtanulhatja a megfejtés nevezetű varázslatot, ami elengedhetetlen kellék lesz az Invázióügyi Minisztérium küldetössorában), valamint a 16-os és 24-es pontra, ahol végre a szokott mértékben felpakolhat a talált kincsből, Aki elég erősnek érzi magát az menjen el a 35-ös pontra is, ahol az eddigi legádázabb ellenfél trónol, egy valódi ezerszemű bestia. Ha legyőzzük megszerezhetjük az ebben a teremben felhalmozott kincseket is, de ez nem is olyan egyszerű feladat ezen a szinten. Először is a bestiának 999 életpontja van, 70-es minden ellen a védettsége, tűzpaizsot használ, így hacsak nincs elnyelésünk, a tűz nem fogja meghatni, s ezen kívül harc közben rengeteg gusztustalan támadási formát vonultat fel, éppen ezért T parancs nélkül nem is tudunk harcolni ellene. Azért persze nem legyőzhetetlen. Támadást növelő varázslatokkal/tárgyakkal, fűgűléssel vagy tombolással egy jobb kalandozó simán elpáholja, ha boggyógránátot dob, és némi sebző varázslatot is bevet ellene. Mivel a bestia öregít is, ezért rövidebb életű fajba tartozók (troll, mutáns) lehetőleg ne legyenek túlságosan öregek a megtámadásakor.

Ha mindent elrendeztünk, felmehetünk az utolsó szintre a 40-es ponton keresztül. Az utolsó szinten, hogy ne legyünk túl boldogok, ismételten teleporterek használatára kényszerülünk. Ehhez újfent jól jön egy táblázat, hogy honnan-hová juthatunk el, bár a visszajutáshoz itt is használhatjuk a Pörhemór körét.

Honnan	Hová
5-ös pont	9-es pont
6-os pont	13-as pont
7-es pont	17-es pont
8-as pont	21-es pont
12-es, 16-os, 19-es pontok	4-es pont
36-os pont	37-es pont
42-es pont	3-as pont

Ha ennél a térképnél is alkalmazzuk a szétbontásos „honnan-hová módszert”, akkor gyakorlatilag nem túl bonyolult ez a hely sem. Természetesen itt a 38 és 41 pontok között kell a falat megnyitni, melyhez karokat/kapcsolókat a 11, 15, 20 és 40-es pontokon találunk. A szinten sok a csapda is, melyek nagy része –6 támadást ad, de van sebző is és egy VP szívó is akad. Ezek fellelhetősége: 10, 14, 18, 22, 32, 34, 38 (-6 támadás), 23, 24, 30 (sebző) és 27 (VP szívó). Ezen utóbbi mellé a 26-os ponton élünk egy nekrofun trónt is, s ha eddig nem sikerült volna, ismét lehetőségünk nyílik rá, hogy elsajátítsuk a kényszerített teleport varázslatot a 29-esen. A szinten sok kincset nem találunk, ugyanis ez Morgan kincstárához vezető szint, s itt már nem igen hullajtott el a mester értékes kincsdarabokat. A kincstárat egyébiránt a 41-es főteremben találjuk, amit 2 halálelementál őriz. Ha ezt tudjuk, akkor a 38-ason felhúzzhatjuk az ujjunkra a labirintusban talált angyalok gyűrűit és ennek a tárgynak a védelmében egy direkt T parancssal minden nehézség nélkül beledöngölhetjük őket a kincstár padlójába. Ezután már csak Morgan szinpadias megjelenése van hátra, aki ahelyett hogy megtámadna bennünket fenyegetőzik egy sort, majd megengedi, hogy felfarmakoljunk egy halom kincset és távozzunk. Állítólag egy percünk van erre, de nem hallottam még senkiről, akit az egy perc letelte után megtámadott volna. Miután kiforgattuk vagyónából az ősmágust, továbbindulhatunk a 42-es pontra, amely – mint az a fenti táblázatból is leolvasható – tök jó, hogy elteleportál minket a 3-aspontra, de az még jobb, hogy erről a helyről ki is teleportálhatunk a felszínre ugrás segítségével. A kincstárban talált Tudás Könyvét vissza is vihetjük rögön a királyi palotába, azonban ha nincs túl messze istenünk azon küldetése, hogy szerezzük meg ezt a tárgyat, akkor várhatunk, hogy teljesíthessük előbb azt.

Ha leadjuk a könyvet, akkor további 20000 TP lesz a jutalmunk és elküldenek a Sötét Földre, hogy hozzunk nekik 3 egyébiránt átadhatatlan tárgyat: 1 eknozolt, 1 mihlanilt és egy iknegurint. Eknozolt a mópat bolyoknál tudunk szerezni csalánvirágért cserébe kb. 10% hatékonysággal. Általában nem érdemes egy körben 5-nél

többször cserélni a bolyban, mert az első 5 bemenetelből mindig szokott adni egy darabot legalább, de utána láttam már olyat, hogy 20 parancsból 0-át. Az eknozolszerzés igen parancshely igényes, mert egyszerre csak egy darab tárgyat tudunk elcserélni. Mivel eknozoltért a viharóriásoktól óriás fülbevalót és/vagy óriásérvő övet is szerezhetünk, ezért szerintem megéri minél többet gyűjteni belőle. Iknegurint gejzírnél lehet szerezni, ha ében tobozokat dobálsz bele szintén 10-15% eséllyel. Ez a tárgy jelenleg isteni küldetéshez és ehhez a küldetéshez kell, valamint a mágikus pulzans készítéséhez használható fel. Mihlanilt pedig a gejzír tövében lehet ásni H parancssal. Ha van Trákin csákányunk, akkor egész jó hatékonysággal. Aki ezzel nem akar vacakolni, az a 97-es labirintus egyik termében (SF első labirintus), kincsként mindhárom ércből talál egyet. Ha a három ércet visszavisszük kapunk 20000 TP-t és 5 angyalok gyűrűjét, ami igen jól fog jönni az SF-en.

A következő feladat, hogy vigyünk el egy levelet Sir Argothiusnak, aki a Szent Gráfit keresi a Sötét Földön. Ő egy eltévedt Arthur lovag lehet, más értelmes magyarázatot még senki sem talált arra, hogy minek keres valaki egy földi ereklyét a TF világán. Tévedéséért drágán megfizetett, hiszen az SF egyik feltörekvő hadura, Eurol be is börtönözte őt. Vele ennek megfelelően a 98-as labirintus (SF második labirintus) börtönszintjén találkozhatunk. Miután átadtuk a levelet leadhatjuk a küldetést, melynek jutalma szintén 20000 TP, valamint 1 Hacosok Könyve.

A királyi palota utolsó küldetése, hogy végezni kell Tec-hiulannal, egy thargodan herceggel. Bár elsőre Eurol megölése után mindenki nekifutna, ez nem valami bölcsdöntés. Ez a démonúr már jóval hatalmasabb, így a rátámadó kalandozók sokszor kényszerültek eleinte DEM használatára. Vele egyébként az SF jobb alsó sarkában tudunk összefutni. Területén belül véletlenszerű szörnyként jön. Legyőzése után az amulettjével tudjuk igazolni, hogy teljesítettük a feladatot. A hivatalban legalábbis úgy gondolják, hogy önként tuti nem adta volna nekünk. Ezért a teljesítményért már csak 17400 TP-t kapunk, valamint egy újabb Hacosok Könyvét. Ha ezt a küldetést is leadtuk, akkor további feladatokat a palotában nem kapunk.

Ennyi. Elérkeztünk a végéhez. Nagyon hosszú ez a sorozat. Remélem elég kimerítően kiveséztem és akik ezután fogják csinálni, talán találnak benne hasznos dolgokat is. További jó kalandozást! Találkozunk 1-2 hónapon belül az Invázióügyi Küldetésősr leírásánál.

Niro

TÜLÉL K FÖLDJE KAPCSOLAT, KONTAKT

□ Hittársaim, Tharr hívei! Tharr egyik ifjú követője, egy fiatal kobudera férfi keresi a kapcsolatot Tharr hívő KT-tagokkal. Ennek a levélnek a megírásakor küldöm a 45. fordulóm UL-jét, tehát lassan aktuálissá válik a KT-választás. Nekem minden vágyam közték bekerülni. Kérlek, ne hagydatok cserben egy ifjú kobuderát, Tharr követőjét. Kérlek, küldjétek ismertetőt a KT-tokról a (#3838)-as mentálra, vagy postai úton: Vadas Gergely, 1073 Budapest, Erzsébet krt. 30., esetleg e-mailben: vadasgergo@freemail.hu. Segítségüket előre is köszönöm!

Don Kemowan (#3838)

SZÖVEVSÉGEK

□ Üdvözlünk mindenkit! Több mint nyolc éve, a világség utáni negyedik év hitelenek havának Ghalla napján megalakult KT-nk most tagfelvételt hirdet. Tudatunk a mágia legkifinomultabb formáját, az illúziókat és misztikumokat használja, melynek segítségével hatalmas előnyre tehetünk szert ellenfeleinkkel szemben harcban és varázsergényben egyaránt. Képzeteinkkel szabadon formálhatjuk környezetünket. Közös Tudatunk általános, így minden érdekődöt valástól, fajtól függetlenül szívesen fogadunk. Ha jelentkezni szeretnél, vagy csak bővebb felvilágosításra vágysz, akkor azt az emc@kfrtk.hu vagy a bulldozer@kfrtk.hu e-mail címeiken, illetve a 70-298-8912-es telefonszámon megteheted.

Illúzió Mesterei (#9129) KT

VERS

□ Egy csatám

Ma délután megszállt az ihlet,
És ez a vers éppen így lett.

Egy csatám hallhatóan nem éppen röviden,
Aki nem szeret olvasni, az hajtson el innen.

Egyik reggel, vagy délelőtt,
Felfedeztem egy szép mezőt.

Nőtt ott minden: fű, fa, bokor,
Nem is érkezhettem volna jobbkor.

Az ég kék, a fű zöld,
Leendő ellenfelem pedig dörszölt.

Kivárta, míg elég közel jövök,
Akkor támadott meg a kis dög.

Ajkamra mosolyt csalt a szegény náv,
Harcolhatok, ha ő hív.

Mire hozzám szállt, mint egy repülőgép,
Aludtam egy órácskát, úgy stresszoldóként.

Elő a paritást, bele kerek követ,
Most már tőlem aztán közelebb jöhöt.

Elszáll két kerek kő, telibe is találja,
Nem sejtí még, hogy közeleg a halála.

Megnézem jobban, most kapok csak észbe,
Feltételes fegyverváltás, bunkó a kézbe.

Ordítok egy nagot, a szemem csillog,
Én neked rájányék, a végétélt vagyok.

Nagy csata bontakozik ki, adok és kapok,
A derekam és fejem végigszántják a karmok.

Aranyhajam a szélben lobog,
Szemeimben a halál csillog.

APRÓK

Mint az örült, ki letépte láncát,

Ütöm a szárnyán a hátrját.

Szeme kigúvad, többet nem mozdul,

Ereje elhagyja, s a porba hull.

Felszabadult mosoly ül ki arcomra,

Levegőm a szárnyait, ebből lesz a trófea!

Ha repülni nem is lehet vele, valámire talán jó,

Megbecsül most már a többi derék kalandozó.

Deleiran (#3163)

SÖK VÁROSA KALAND

□ Keresek galetik az első szinten FC-bez, illetve levelező partnert. Címem: Holecz Roland, 3053 Ecség, Petőfi út 13. Telefon: 30-656-6293. Levélre és SMS-re biztos válasz.

(#3945)

SEGÍTSÉG

□ Szükségem lenne a bohócmod főzet receptjére. Klánküldetéshez kell. Aki tud, legyen szíves segítsen! Előre is köszi!

Ruh Nestah (#7734)

SZÖVEVSÉGEK

□ Szívesen belépnék egy olyan szövetségbe, ahol a tagok többsége a harmadikon tartózkodik. Így még nem maradok le az LCS-ről. Esetleg alakíthatnánk egy új szövetséget! Várom válaszaitokat!

Shai-hulud a Férgek Ura (#4643)

EGYÉB

□ Garthro, az átkozott

Garthro, az ifjú harci törpe szorongva nézett leshelyéről a galetikre. A számára hatalmas galetikék még csak suhancok voltak, szám szerint négyen. Bár úgy hallotta, segíteni akarnak, ennek ellenére nem bízott meg bennük. Na, ezekben aztán nem fog megbízni! Emlékezett még apja tanításaira, és tudta, hogy a hegymély leghatalmasabb népének képviselőivel áll szemben.

– Jegyezd meg fiam, erősek és büszkék, bárak, ám némelyik nagyon fondorlatos. Ne bízz meg bennük, csak ha teljesen kiismerted őket, és akkor se teljesen! És sose feledd, ők mindig is torzszülöttként fognak rád tekinteni. – Így okította annak idején az apja. De ennek már sok-sok hegymoraja. Azóta családjával végzett egy hatalmasra nőtt jöhhutkul, és ő is csak annak köszönhette életét, hogy a féreg nem vette észre. És most itt vannak ezek.

– Hagyjuk itt ez a szánalmas teremtményt – hallatszott. Garthro megnézte a beszélőt. Csodálatos aranszín pikkekek. Igen, a galetiki egy sárkányra emlékeztetett. Kezében a Végzetpengét viselte, ám amikor a törpe megnézte a klánjelvényét, egy karmot látott. Furcsa – gondolta. Egy mutáns sárkány? Igaz, több hölgy nem is volt a csapatban. Fényszív már türelmetlen volt.

– Fiúk, ha a vakarcs nem akarja, hogy segítségünk, hát hagyjuk!

– Lehet, hogy te türelmetlen vagy, de én elhatároztam, hogy segítek neki. És szerintem a többség az én pártomon áll. – A felszóláló egy nyugodt, fehérbőrű egyén volt. Csak amikor beszélt, akkor látszott milyenre formálja a testét: a hosszú szemfogak, hegyes kormók szerint a galetiki vámpírként óhajt kinézni.

– Vampirsinnon Báró, Fényszív, gyertek ide! Rax talált valamit. – A felszóláló megfontolt egyén, aki csak akkor izgatott, amikor kühüvasokról van szó. Látszott rajta, őszinte szeretettel kíváncsi barátaihoz, és nem szereti, ha azok veszekednek. Elkh Alhan Dozo tűzbe ment volna társaiért. Garthro most fedezte fel, hogy a negyedik egy kigyúrt, hatalmas, zöld galetiki, éppen most fedezte fel a nyomaikat. A társaság behatolt a rejtekhelyére. Bámulus, mekkorára össze tudják magukat húzni – gondolta a fiatal törpe. Ám ekkor már a rejtekhelyén voltak. Az elől jövő zöld hatalmaság barátságosan ráköszönt:

– Üdv néked fiatal harci törpe. Rax Dzakar vagyok, és a Halhatatlanok klánjából jöttem. – A többiek is ugyanígy tettek. A galetikék megígérték, hogy mutatnak neki egy titkos zugot, amiben ehető növények teremnek. Egy hét múlva a barátok a kocsmá egyik asztalánál találkoztak. Elkh Alhan Dozo belépett a kocsmába. Társai épp kártyáztak azzal a rúna-kártyapakival, amit Rax lopott a palotából, az „Elkobozt tárgyak” rekeszből. Vampirsinnon kevert, Rax és Fényszív átkoszortak. Természetesen Fényszív nyert.

– Miről ment a vita? – kérdezte társait.

– Épp arról, hogy hogyan csalt Fényszív.

– Dehogy csaltam! Az eszed tojka csalt!

– Te bokorból ugrott... ..

– Te... ..

– Mi van torzszülött barátunkkal?

– Épp most jövök tőle – kezdte mondani Elkh. – Mire odaértem, egy hatalmasra nőtt jöhhutkul rágaszta. Így halt meg a családja is. Különös, nem?

Horváth Ferenc

□ A bölcssek figyelmeztettek a veszélyre, de bíztam magamban, mint minden ifjú. A hetedik pecsét feltörése után hatalmas erő áramlott testembe a feltört pecsétű pergaménból. Duzzadtak az izmaid, és elmém energiáktól fényelt. Mikor éreztem a sikert, akkor jelent meg lelkem sötét démona, melyről nem is tudtam, hogy létezik. Ő volt maga a pusztítás, mindannak az ellentéte, amiben hiszek. De ő is én voltam, vagyis én vagyok ő! Most már tudom, vele vagyok teljesen egész. Az ezt követő egy hónapra nem emlékszem... ..

Hooded (#7708), a Fény Apostola

□ Szeretnék nyilvánosan bocsánatot kérni Black Diamondtól, és remélem, ez a kis áffer nem áll barátságunk útjába.

Unicorn Dragon (#3945)

□ A fékevesztett dühöngő örült, amúgy jellegtelen apróság üzen nektek: lantomon elszakadt a húr, miféle bárd vagyok? Valaki szerint nem lant az, hanem furulya becsomagolva, és a madzagját pengettem. A verés után megjavítottam a lantomat. Igazmondó galetikék keresek a porontyszinten. Kérlek jelenkez, ha létezel, mert csodát akarok látni. Vagy te is csak a verésből értesz?

Bika Ida, az izomgúgy