

ALANORI KRÓNIKA

109. szám
2005.
január

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ahogy mondani szokták: új év, új remények. Mielőtt azonban belevágnék az új remények taglásába, egy kellemetlen kötelességemnek kell eleget tennem. Sajnos előző számunk nyomdai munkálatai során a fűzésnél két lap fordítva került be az újságba, emiatt a középső oldalak kissé összekavarodtak. Szerencsére semmilyen információ nem maradt ki az újságból, csak pár lap cserélődött fel. Elnézést kérünk minden kedves olvasónktól a hibáért, megtettük az óvintézkedéseket, hogy a jövőben ne fordulhasson elő hasonló dolog. Most pedig az új reményekről. A Krónika 2005-ös újítása – mint azt gondolom, a decemberi számban már sokan láttátok – a játékkupon, amivel TF-es, ÖV-s vagy KF-es tárgyat vásárolhattok valamelyik karaktereteknek. A részleteket a 30. oldalon találjátok. Bízom benne, hogy mindenki örömmel fogadja ezt az újítást! Jó szórakozást az újság olvasásához!

A címlapunkon ezúttal Janny Wurts: Összeesküvés I. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam I. (109.) szám (2005. január) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

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

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

Lapzárta: december 17. **A következő szám lapzárta:** január 21.

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ELEKTRONIKUS HADVISELÉS	2
A felébredt világban	
ARCHETÍPUSOK	6
Shadowrun karakterek	
KÁOSZKATLAN	12
Lapelemzés	
VARÁZSLÓMESTEREK	18
Interjú Panyik Zoltánnal	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
HKK kérdések	
VERSENYBESZÁMOLÓK	23
Káoszkatlan	
ÚJ VERSENYEK	24
Januárban és februárban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
JÁTÉKKUPON	30
Nyeremény az AK-ban	
LEANTHIL NAPLÓJA	31
Élet a hegy mélyén	
KLÁNOK CSARNOKA	34
Halhatatlan küldetések	
ÓSÖK VÁROSA	40
Fejlesztések, hírek és játék	
TF-, ÖV- ÉS HKK-TALÁLKOZÓ	41
Avagy milyen volt	
GHALLA NEWS	45
A TF hírei	
A TUDÁS SZENTÉLYE	45
INKVIZÍTORI MÁGLYA	46
KALANDOZÓMESTEREK	48
TF-FEJLESZTÉSEK	53
TF SZÖRNYLISTA	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

ELEKTRONIKUS HADVISELÉS

A távirányítással vezérelt robothálózatok különösen érzékenyek az elektronikus hadviselésre, mivel utasításukat rádióhullámok segítségével cserélik. Az elektronikus hadviseléssel zavarható a hálózat, hamis információk adhatók a robotoknak vagy a hálózatot vezérlő rigónak. Az alábbi – elsődlegesen rigóknak és játékmestereiknek szóló részlet – pontosan erről szól.

A rigó távirányított hálózatokban használt MSST protokoll különleges természete miatt a távirányított hálózatok elleni elektronikus hadviselés szabályai mások, mint a szenzorok vagy hagyományos kommunikációs rendszerek elleni alkalmazás szabályai (*Elektronikus Ellenintézkedések*, SR3, 138. oldal).

Az elektronikus hadviselés sikere kétes. Az ECM-mel ellentétben, amely teljesen kiiktatja a rádiókommunikációt, az elektronikus hadviselés feladata, hogy lerontsa a hálózat teljesítményét, megnehezítse az irányítást és parancsnoklást vagy átvegye az ellenséges robotok feletti uralmat. Teljes jelzavarás szinte soha nem fordul elő.

Az elektronikus hadviselés kétféle folyamat. A támadónak először érzékelnie kell a megcélzott hálózat jeleit, majd be kell hatolnia a hálózatba. Ezután a támadó négyfajta agresszív tevékenységet végezhet a hálózat ellen: behatolhat, utasítaszavarást folytathat, zavarhatja a hálózatot vagy interferenciát okozhat.

BEHATOLÁS TÁVIRÁNYÍTOTT HÁLÓZATOKBA

A behatolás az első lépés az elektronikus hadviselés alkalmazásában. A behatolás egy kifinomult roham, mely alatt a behatoló rigó finoman előkészíti a terepet egy brutálisabb beavatkozáshoz. A behatolás nem egy egyszerű jelelfogás egy rádiófrekvencia keresésre alkalmas berendezéssel (lásd a kereső berendezés leírását, SR3, 289. oldal), hanem egy passzív hallgatásból álló „hosszabb” folyamat. Sikeres végrehajtásához a behatoló rigónak kommunikálnia kell az ellenséges hálózattal, és finom változtatásokat kell azon eszközölnie.

A rigó csak az ellen a hálózat ellen használhat elektronikus hadviselést, amelynek rádiófrekvenciáját (vagy legálábbis frekvenciaugrási mintáját) már ismeri. Ehhez ismernie kell a célpont hálózat parancs, műérzet és rendszer csatornáit.

A RIGÓHÁLÓZATOK CSATORNÁI

A rigóhálózatok három csatornát használnak: a parancs, a műérzet és a rendszer csatornákat.

A parancs csatorna közvetíti a robotoknak kiadott mozgási és tevékenységi utasításokat, és szintén ez a csatorna közvetíti a situációs információkat a távirányító dekk és a robotok között.

A műérzet csatorna audio, vizuális és más műérzet adatokat közvetít a robotok, a távirányító dekk és a rigó között.

A rendszer csatorna biztosítja a hálózat integritását és felügyeli a robotok helyzetét. A csatorna továbbítja az olyan másodlagos adatokat, mint például a közvetett tűz vagy a kapcsolt fegyverek célzási adatait.

CSATORNÁK FELTÖRÉSE

A behatoláshoz a rigónak elegendő energiával kell rendelkeznie ahhoz, hogy eljuttassa dekkje jeleit az ellenséges dekkhez. A két dekknek egymás hatótávolságán belül kell lennie (az elektronikus hadviselés hatótávolsága az eszközök Fluxus szintjétől függ, lásd *Fluxus szint és Hatótávolság*, SR3, 137. oldal).

Ha ez a feltétel érvényesül, akkor a behatoló Elektronika (Elektronikus hadviselés) próbát tehet 6-os célszám ellen. A célszámot módosítja a célpont távirányító rigódekkjének és a behatoló protokoll-emulációs moduljának szintjei közötti különbség. A behatolás egy összetett tevékenység, alapideje pedig 10 harci forduló.

A próbán elért minden egyes siker után a behatoló hozzájárulhat az egyik hálózati csatornához. Ha a behatoló nem választott ki célcsatornát, akkor a játékmester választhat helyette. A behatoló rigó az alapidő csökkentésére vagy Behatolási Tényezője növelésére (lásd *Behatolás észlelése*) is felhasználhatja elért sikereit.

A feltört csatornákról minden információ megszerzhető és értelmezhető egy egyszerű tevékenységgel. A behatoló emellett egy összetett tevékenységgel olyan specifikus információt is lekérhet a hálózatról, amely az adott csatornához tartozik. Ha a behatoló feltöri a műérzet csatornát, akkor láthat, hallhat és érezhet mindent, amit a hálózat robotjai szenzorjaikkal közvetítenek. Ha a behatoló feltöri a rendszer csatornát, akkor azonnal hozzájut a hálózat robotjainak pozíciójához, haladási irányához, lőszerkapacitásához és károsodásjelző adataihoz. Az utasítás csatorna feltörésével

a behatoló hozzájut a rigó robotoknak kiadott parancsaihoz. A behatoló azonban ekkor még képtelen saját parancsok kiadására, csak a feltört rendszer adatait lophatja el.

A KÓDOLÁS FELTÖRÉSE

Biztonsága érdekében a legtöbb rigó kódolja a dekkjét. A kódolt távirányító rendszer feltörése változó nehézségű lehet, mint a rigózott biztonsági rendszerek esetében. Ha a célpont rendszert kódolás védi, a támadónak ki kell iktatnia azt, mielőtt megkezdene a behatolást. Ehhez a *Kódolt sugárzás* szabályai használandók (lásd SR3, 289. oldal).

Sikertelen próbálkozás esetén a célpont érzékeli, hogy megpróbáltak behatolni a dekkjébe, a dekk pedig riadóké-szültség üzemmódba vált. A további próbálkozások célszáma 2-vel emelkedik a készültség miatt. Ez a módosító összeadódik a sikertelen kikódolási próbálkozások miatti módosítókkal.

BEHATOLÁS ÉSZLELÉSE

A rigó érzékelheti, ha betörnek távirányított hálózatába.

A behatoló rendelkezik egy úgynevezett Behatolási Tényező értékkel. Ez az érték megegyezik a behatoló Elektronika (Elektronikus hadviselés) szakértelme és a behatolás próbán elért, a Tényező növelésére elosztott sikerek összértékével. A növelésre osztott sikerek nem használhatók más célokra.

Behatoláskor vagy specifikus információ lekérések (összetett tevékenység) a hálózat érzékelheti a behatoló jelenlétét. Ebben az esetben a befogadó dekk szintjével dob a behatoló Behatolási Tényezője ellen. Ha a próba sikeres, a dekk érzékeli a behatolót, riasztja a rigót és készültségbe vált. A működtető rigó természetesen bármikor ellenőrizheti rendszere tisztaságát, ehhez egy összetett tevékenységre, és egy sikeres Elektronika (Elektronikus hadviselés) próbára van szükség melynek célszáma a behatoló Behatolási Tényezője. Ha a próba sikeres, a rigó érzékeli a behatolót.

RENDSZER-VISSZAÁLLÍTÁS

Az egyetlen biztos módja a behatoló elhárításának a dekk frekvenciáinak és hivatkozásainak megváltoztatása. Bár a módszer hatékony, igen időigényes, és ezalatt a rigónak „szüneteltetnie” kell hálózata minden tevékenységét.

A frekvencia- és kódcsere harci fordulókban mért alapideje a távirányító dekk szintjének duplája. A rigó csökkentheti ezt Elektronika (Írányítórendszerek) próbáján elért sikereivel. A próba célszáma a dekk szintje, az alapidő a sikerek számával osztható.

A csere alatt a rigó parancsnoki szék üzemmódba kerül, és robotjai készenléti robotpilóta vezérlésbe kapcsolnak (a parancsot teljesítő robotok továbbra is tevékenykedhetnek Vezérlés szintjüket felhasználva). A rigó nem adhat ki új parancsokat a csere végéig, és minden Szenzor illetve Észlelés próbájára +2 célszámot kap.

A csere kezdetekor a behatolók azonnal elvesztik a kapcsolatot a hálózattal. A behatoló újra kapcsolódhat, ám ekkor +2 módosítót kap a próbájára (lásd még *Csatornák feltörése*).

A behatolók nem kényszeríthetik a dekket frekvencia- és kódváltásra, ezt csak az irányító rigó rendelheti el.

Trixie rigófedezetet nyújt egy árnyvadász csapatnak, míg azok betörnek egy cégtelephelyre. Infógyűjtő körútja során Trixie megtudja a fixerétől, hogy a cég nagy hangsúlyt fektet a robotok használatára. A melő éjszakáján, amíg csapattársai betörnek a komplexumba, Trixie rákapcsolódik a telephely távirányító csatornáira.

Trixie távirányító dekkjének protokoll-emulációs modulja 6-os szintű, Fluxus szintje pedig 8. A céges távirányított hálózat egy 3-as szintű távirányító dekket használ, amelynek Fluxus szintje 5. Mivel a telephely Fluxusa kisebb, ezért Trixie-nek 9 kilométeren belül kell lennie a betörés kezdetekor.

Trixie Elektronika szakértelme 4, Elektronikus hadviselés specializációja pedig 6. Trixie tehát 6 kockával dob 6-os alap célszám ellen. A célszámot 3-mal csökkentti Trixie magasabb szintű protokoll-emulációs modulja. Trixie 4 sikert ér el 3-as célszám ellen, és úgy dönt, hogy 2 sikert oszt Behatolási Tényezője növelésére (mely így 6-ról 8-ra emelkedik). Maradék két sikerét két csatorna felügyeletére használja fel (a játékmester a műérzet és a rendszer csatornák mellett dönt).

A hálózat dekkje ekkor megpróbálja észlelni a behatolást. 3 kockával (a szintjével) dob 8-as célszám (Trixie Behatolási Tényezője) ellen. A rendszer nem ér el sikert, így a rigó észrevétlenül marad.

BUZI

A BUZI a behatolással előkészített rendszer ellen elkövethető négy agresszív tevékenység nevének kezdőbetűiből képzett rövidítés. A behatolás, utasítászavarás és interferencia önmagáért beszél. Ez utasítászavarás úgy hat a robotokra, ahogy a Zavarás nevű varázslat az emberekre. A behatoló ezek használatakor lényegében megszakítja a hálózat belső kommunikációját, és hamis jeleket küld az eltérített jelek helyére.

A BUZI használatához be kell hatolni a célrendszerbe, amelyhez természetesen kommunikációs hatótávolságon belül kell lennie a feleknek.

A BUZI PRÓBA

A behatoló rigónak ki kell választania, hogy mely csatornára akar hatni. A próba egy összetett tevékenységet igényel. Mind a behatolónak, mind az irányító rigónak próbát kell tennie, és ha a behatoló ér el több sikert, a próbálkozás sikerrel jár. Ha az irányító rigó ér el több sikert, a próbálkozás kudarcot vall.

A behatolónak Elektronika (Elektronikus hadviselés) próbát kell tennie a célpont távirányító dekk szintje ellen. A behatoló felhasználhatja Fluxus szintjét kiegészítő szakértelemként a próbához.

Ezzel egy időben az irányító rigó is ugyanilyen próbát tesz. Az irányító rigó célszáma a behatoló protokoll-emulációs moduljának szintje. (Kivéve, ha a behatoló zavarni akarja a hálózatot. Ebben az esetben a rigó célszáma a behatoló ECM eszközeinek szintje.)

A BUZI PRÓBA EREDMÉNYEI

Ha a megtámadott rigó nyeri a próbát, akkor csatornáit nyitottak és működőképesek maradnak. Ha a behatoló nyeri a próbát, akkor az általa kiválasztott hálózati csatorna sérül. Ez a sérülés jelrongálódás formájában érvényesül, ugyanúgy kell jelölni, mint a karakter sérüléseit. Ez az adott jel Állapotjelzőjén jelölendő, amely ugyanúgy néz ki, mint a karakter Fizikai Állapotjelzője. A védekező próbája után megmaradt minden egyes siker egy sebzésrubrikát okoz ezen az állapotjelzőn.

A használt művelet – a behatolás, az utasítászavarás, a zavarás vagy az interferencia – határozza meg a sérült csatornát. Ahogy a rongálódás egyre nagyobb méreteket ölt, a csatornán végzett műveletek célszáma is egyenes arányban nő. Amikor a csatorna állapotjelzője eléri a maximális szintet, a távirányító dekk lekapcsol, és a behatoló átveszi a csatorna irányítását.

Ha BUZI-t használnak a távirányító dekk ellen, az irányító rigó azonnal érzékeli, hogy megtámadták, és csatornáit manipulálják. Egyetlen lehetősége ekkor a frekvencia- és kódváltás (lásd *Rendszer-visszaállítás*), ami azzal jár, hogy egy időre fel kell függesztenie dekkje és robotjai műveleteit, amelyet a céges biztonsági rigók nem mindig engedhetnek meg maguknak.

BEHATOLÁS

A támadással a behatoló hamis információt juttat a célrendszerbe. Az információ lehet egy hamis közvetett tűz célzási információ a rendszer csatornán, egy helytelenül megfogalmazott parancs az utasítás csatornán, vagy egy átalakított műérzet felvétel a műérzet csatornán. Az egyszerűség kedvéért a hamis információt „képzetnek” nevezzük az aktuális formájától függetlenül.

A behatoláshoz a rigónak rendelkeznie kell egy távirányító dekkal és egy rigó protokoll-emulációs modulval (a hamis objektumok képzéséhez). Behatolással bármelyik csatornára lehet hatni.

Ha a behatoló nyeri a BUZI próbát, akkor hamis képzetet plántálhat a megcélzott csatornába. Ha a képzetet helyben készítette a behatoló, akkor relatív könnyen leleplezhető, amit a védekező rigó egy sikeres Észlelés (4) próbával meg is tehet. A próbát a megfelelő rongálódás módosítók növelik.

A sikeres Észlelés próba fényt derít a hamis képzetre, de a rigó robotjai továbbra is ettől függetlenül cselekszenek, amíg más utasítást nem kapnak. A rigó egy összetett tevékenységgel és egy ECCM rendszerrel megpróbálhatja eltakarítani a képzetet. Ekkor a rigódekk ECCM értékével kell próbát tenni a behatoló protokoll-emulációs moduljának szintje ellen. Ha a rigó egyenlő vagy több sikert ér el, mint ahányat a behatoló a BUZI próbán, akkor sikeresen eltakarította a képzetet.

Ha a rigó sikertelen a próbán, akkor elhiszi a képzetet, és annak megfelelően cselekszik. A robotok ekkor nemlétező ellenfelekre tüzelhetnek, vagy illúziókat kergethetnek.

A behatoló persze meggyőzőbb, számítógép generált képzetekkel is táplálhatja a célzott hálózatot, ha rendelkezik a behatolás előtt ilyenekkel. Egy összetett képzet előállításának alapideje 1d6+1 óra. A szerkesztéshez Számítógép (Programozás) próbát kell tennie 4-es célszám ellen. A próbán született sikerek száma növeli az Észlelés próba célszámát.

Josie Cruise egy izolált Cross Technologies laborba repíti csapatát helikopterével. Josie északról közelíti a telep felé, ezzel egy időben hamis jeleket akar a telep hálózatába plántálni. A jelekkel hamis radarriasztást akar elérni, melynek eredményeképpen a légvédelmi robotok nem reagálnának közeledtére, hanem a délről közelítő képzeteket támadnák meg. Josie sikeresen behatol a hálózatba és feltöri a rendszer csatornát.

Josie felkészült a támadásra, számítógépe által előre generált ellenséges robotok adatait plántálja a rendszerbe. A képzet elkészítése 2 órájába került, és a Számítógépek próbán 3 sikert ért el 4-es célszám ellen.

Josie Elektronika szakértelme 5, Fluxus szintje 8, Protokoll-emulációs modulja pedig 6-os szintű. A biztonsági rigó Elektronika szakértelme 6, Dekkjének szintje 4, Fluxus szintje pedig 6. Josie 5 kockával és 8 kiegészítő kockával dob 4-es célszám ellen, és 5 sikert ér el. A labor rigója 6 kockával és 6 kiegészítő kockával dob 6-os célszámra és 3 sikert ér el. Josie nyeri a próbát 2 sikerrel. Értelemszerűen a labor védő robotok délre indulnak felderíteni, mit sem törődve Josie északról közelítő gépével.

A játékmester emellett két rubrikányi sebést is jelöl a labor távirányító dekkjének rendszer csatorna állapotjelzőjén. Ez Enyhe rongálódást eredményez. A biztonsági rigó felfigyelhet az átverésre, ha egy sikeres Észlelés próbát tesz 8-as célszám ellen (4 alap célszám + 3 siker a felvétel miatt + 1 az Enyhe rongálódás miatt).

UTASÍTÁSZAVARÁS

A támadással a behatoló rongálni próbálja a távirányító dekk rendszer és utasítás csatornáit, és olyan hamis jelekkel feltölteni a rendszer csatornát, amelyek lecsökkentik a hálózat robotjainak hatékonyságát. Az utasítászavarás nem hat a műérzet csatornán keresztül.

A támadáshoz a behatolóknak rendelkeznie kell egy távirányító rigókkal, és egy rigó protokoll-emulációs modulal. A behatolóknak emellett be kell tőnie a rendszer vagy utasítás csatornába is. A behatolóknak és a célpont rigóknak BUZI próbát kell tenniük (lásd *BUZI próba*).

A sikeres utasítászavarás próbából eredő rongálódási módosítók kihatnak a robotok Vezetés, Ágyúzás és minden más fizikai próbára is, beleértve az JIMR próbákat is. A módosító nem érvényesül az Értelmezési próbákra, vagy azokra, amelyre a rigó közvetlenül irányít.

A feladat elvégzése után Trixie árnyvadász csapata megpróbál kimenekülni a cégtelepről. A csapaton azonban robotok útnak rajta, így Trixie utasítászavarást használ, hogy csökkentse a robotok hatáskörét.

Trixie már behatolt a hálózatba, a műérzet és rendszer csatornába. Elektronika (Elektronikus hadviselés) szakértelme 4 (6), ezért 6 kockával dob a távirányító dekk szintje, az az 3 ellen. A próbához 8 kiegészítő kockát kap a 8-as Fluxus szintje miatt, és végeredményben 5 sikert ér el.

A céges rigó is részt vesz a próbán, de Elektronika 5 szakértelmével és 5-ös Fluxus szintjével csak egyetlen sikert ér el Trixie 6-os szintű protokoll-emulációs modulja ellen.

Trixie négy tiszta sikert ér el, így a játékmester négy sebészrubrikát jelöl a céges rigó távirányító dekkjének rendszer csatornáján. Ez közepes rongálódás, a robotok +2 célszámot kapnak minden fizikai tevékenységükre.

ZAVARÁS

A behatoló ekkor elektronikus-ellenintézkedéseket (ECM) használ fel arra, hogy elektronikus szeméttel töltsen fel ellenele csatornáit – ez egy nyers, de hatásos módszer. A behatolóknak rendelkeznie kell ECM rendszerrel és egy távirányító dekkal a támadás kivitelezéséhez.

Ha a behatoló nyeri a BUZI próbát, akkor a távirányító dekk egyik csatornája megtelik elektronikus zajjal, ami rongálja a hálózat jelminőségét. A behatoló választja ki a rongálni kívánt csatornát, a zavarás minden csatorna esetében más hatást eredményez.

Az utasítás csatorna zavarása elkorcsosítja a csatorna jeleit, és rongálódási módosítót eredményez a robotok Értelmezési (lásd *Parancsok kiadása*, SR3, 157. oldal) és JIMR próbáira. Ha a rongálódás eléri a 10 rubrikányi mértéket, akkor a robotok kiesnek a hálózatból. Ekkor végrehajthatják az utóljára kiadott feladatokat, vagy egy várakozási minta szerint cselekedhetnek nem téve mást az önvédelmen kívül.

A műérzet csatorna zavarása tompítja a műérzet jeleket, és rongálódási módosítót eredményez a rigó robotokon keresztül tett Észlelés és manuális tüzelés próbáira.

Ha a rigó közvetlenül, távirányítással irányítja a robotot, akkor a műérzet csatorna zavarása miatti rongálódási módosító kihat a rigó célszámaira és kezdeményezésére. Ha a rigó közvetlenül irányít egy robotot, miközben a műérzet

csatorna szétesik (10 rubrikányi sebést szenved), kilöködési sokkot szenved (lásd *Kilöködési sokk*, SR3, 156. oldal).

A rendszer csatorna zavarása kihat a hálózaton közvetlen tűz kezelő rendszereire, beleértve az olyan kiegészítéseket is, mint például a BattleTac tűzirányzó egység és hasonlók. A rongálódási módosítók kihatnak a hálózaton keresztül folytatott közvetett tűz próbákra (lásd *Közvetett tűz*, Ágyú kézikönyv, 99. oldal).

A rongálódási módosító a fegyverkapcsolattal használt, robotra szerelt fegyverek manuális tüzelés próbáira is érvényesülnek. Értelmezészerűen a Közepes vagy nagyobb rongálódási módosító kiiktatja a kapcsolt fegyver miatti előnyös módosítót.

INTERFERENCIA

Interferencia támadáskor a behatoló megpróbálja felülrini a megcélzott hálózatot a saját jeleivel. Ha a támadás sikeres, akkor a behatoló gyakorlatilag elköti a hálózatot az ellenséges rigótól.

Az interferencia használatához a rigóknak rendelkeznie kell egy távirányító dekkal és egy protokoll-emulációs modulal. Az interferencia csak a rendszer csatornára hat, a műérzet vagy utasítás csatornákat figyelmen kívül hagyja.

Az interferencia BUZI próbája kicsit eltér a szokásos BUZI próbák menetétől. Az első eltérés, hogy ha a behatoló elveszti a próbát, akkor saját rendszer csatornája rongálódik.

Az első BUZI próba utáni harci fázisában bármelyik küzdőfél eltölthet egy összetett tevékenységet egy interferencia támadásra, ellentámadásra vagy egy más fajta BUZI támadásra. A felek addig küzdenek, amíg egyikük rendszer csatornájának állapotjelzője meg nem telik (10 rubrikányi sebés) vagy amíg egyikük ki nem száll. Bármelyik is következzen be előbb, a nyertes átveszi a hálózat feletti uralmat. A vesztes kilöködik a hálózatból és elszenvedi a szokásos kilöködési sokkot (lásd *Kilöködési sokk*, SR3, 156. oldal).

M.C. Jammer (Elektronika 5, protokoll-emulációs modul 5, Fluxus 7) a sikeres behatolás után interferencia támadást intéz egy Aztechnology távirányított hálózat ellen (Elektronika 3, Dekk szint 6, Fluxus 4).

A BUZI próbát Jammer 5 kockával és 7 kiegészítő kockával dobja, célszáma 6. A játékmester 3 kockával és 4 kiegészítő kockával dob 5-ös célszám ellen. Jammer 1 sikert ér el, a játékmester 3-at. Az Aztechnology rendszer nyer 2 sikerrel, és a játékmester 2 rubrikányi sebést jelöl Jammer dekkjének rendszer állapotjelzőjén.

A következő összetett tevékenységével az Aztechnology rigója interferenciát indít Jammer ellen. Jammer 2 sikert ér el, az azték rigó csak 1-et. A játékmester 1 rubrikányi sebést jelöl az Aztechnology rendszer állapotjelzőjén.

Két újabb támadás után az azték rigó 8 rubrikányi sebészel büszkélkedhet, míg Jammer csak 6-ot kapott. Jammer újra támadásra indul, 4 sikert ér el, míg a játékmester egyet sem. A sebés túlszordul az azték rigó dekkjének ál-



lapotjelzőjén és kilőki a rigót rendszeréből. Jammer átveszi a hálózat feletti uralmat, és frissen szerzett robotjaival azonnal megtámadja az Aztechnology őröket.

BUIZI RONGÁLÓDÁS JAVÍTÁSA

A különféle jelrongálódások és csatornák integritásának sérülései ECCM használatával javíthatók.

A javításhoz a rigónak egy ECCM próbát kell tennie, amely egy összetett tevékenységgel jár. A próbát az ECCM berendezés szintjével kell dobni a támadó rigó protokoll-emulációs moduljának vagy ECM berendezésének szintje + 3 ellen. A rigó kiegészítő próbaként felhasználhatja Elektronika (Elektronikus hadviselés) szakértelmét. A próbán született minden 2 siker egy rubrikányi sérülést javít a kiválasztott csatorna állapotjelzőjén. Egyszerre csak egy csatorna javítható.

ELVESZETT VIVŐJELEK VISSZAKAPCSOLÁSA

Amikor a távirányító dekk elveszti egyik csatornáját a jelrongálódás miatt, a dekk elveszti a csatorna vivőjelét is. A csatorna visszakapcsolásához a rigónak meg kell találnia a csatorna vivőjelét. A visszakapcsolási próba egy összetett tevékenységet igényel.

A visszakapcsolás előtt a rigónak ECCM használatával ki kell tisztítania a csatorna állapotjelzőjén esett jelrongálódást. Legalább egy rubrikányi sebést kell visszaállítani, mielőtt újabb próbát lehetne tenni.

A rigónak ezután Elektronika (Irányítórendszerek) próbát kell tennie 4-es célszám ellen. Ha a csatorna még mindig rongálódott, akkor a rongálódási módosítók is érvényesek a próbára. A rigó által elszenvedett Kábulás vagy Fizikai sérülések is módosíthatják a próbát. Ha az elért sikerek száma meghaladja a csatorna által kapott sebésrubrikák számát, akkor a kapcsolat életre kel.

TÁVIRÁNYÍTOTT HÁLÓZAT ÚJRAINDÍTÁSA

Végső megoldásként a rigó lekapcsolhatja és újraindíthatja hálózatát, ha még hozzáfér a rendszer csatornájához. A rigónak három egymást követő összetett tevékenységet kell eltöltenie azzal, hogy leválasztja robotjait a hálózatról, és felszolja a hálózatot. A harmadik összetett tevékenység után a hálózat lekapcsol, a robotok pedig robotpilóta készenléti módba válnak.

A távirányító dekk lekapcsol és újraindul. Ez a dekk szintjével egyenlő számú harci forduló igényel. A dekk visszakapcsolása után a rigónak vissza kell szereznie a robotjai feletti irányítást, és át kell állítania hálózatát (más kódokkal és más frekvenciákon). Ez a folyamat 10 harci forduló vesz igénybe. Ez után a hálózat ismét teljes jelerősségen működik, és az előző jelrongálódások eltűnnek.

Lényegében erről szól az elektronikus hadviselés rigókra vonatkozó része. Reméljük, hogy ez a kis összefoglaló segít elosztatni majd azt a tévhitet, hogy a rigóharc csupán egymás robotjainak megsemmisítéséből áll.



Írta: Phobos

ARCHETÍPUSOK III.

Új Shadowrun cikksorozatot indítunk az Alanori Krónikában, Archetípusok címmel. A sorozat célja, hogy játszható, kidolgozott karaktereket kapjatok kézhez, amelyeket egyaránt használhatnak játékosok és kalandmesterek. Ha valakinek nincs kedve statisztikákkal bízni, innen vehet kész karaktert, vagy ha egy mesélőnek hirtelen kell egy NJK, akkor a rohamosan bővülő választékunkból biztosan talál egyet. Akár gondolatébresztő-

nek, ötletadónak is jól jöhetnek a karakterleírásai.

Természetesen a rovatba bárki küldhet karakterleírásokat. Rövid leírás, élettörténet, kidolgozott statisztikák, és máris viszont láthatod kedvenc hősiédet az Alanori Krónika hasábjain, és a Beholder honlap (www.beholder.hu) Shadowland részlegében. Szóval várjuk a karaktereket az edrunner@freemail.hu címre érkező emailekhez Word formátumban csatolva.

MICHAEL AARON PHILIPS

Tulajdonságok:

Erő: 4	Gyorsaság: 4
Test: 5	Karizma: 2
Intelligencia: 5	Akaraterő: 6

Képzettségek:

Megfélémlítés 8	Pisztolyok 5
Közelharc 4	Verekedés 4
Tárgyalás 2	Autók 4
Puskák 4	Vallatás 6
Atlétika 3	Dobófegyverek 2
Elektronika É/J 2	Számítógépek 2
Lopakodás (Követés) 6/8	Biotechnika/elsősegély 1/3

Pszichológia 4	Rendőri eljárások 7
Jog 4	Mágiaelmélet 3
Helyszíni nyomelemzés 4	Helyismeret (Seattle) 5
Bandáismeret (Seattle) 4	Alvilági körök (Seattle) 4
Paralények ismerete 3	

Kibérek:

Gyorsított reflexek 2, acél csonterősítés, fegyverkapcsolat (első szintű), kiberszem felvilanászvédelemmel, éjszakai látással és hőlátással

Kapcsolatok: Számatalan besúgó és egyéb utcai kapcsolat

Családi állapot: Nincs élő családtagja, névleges nevelőszülei is elhaláloztak egy VITAS járványban

Élőnyök: Kapcsolatok (Seattle rendőrség – szinte bármilyen forrást igénybe vehet)

Hátrányok: Tévhit (tévedhetetlenség), Körözés (Seattle, természetesen csak formálisan, egyik kollégája sem tartóztatná le)

Michael csonka családba született immár csaknem 50 évvel ezelőtt. Míg apja börtönbüntetését töltötte betöréssel rablásért, és elsőfokú gyilkosságért, anyja drogterjesztéssel (és néhanapján fogasztással) töltötte idejét. A kis Michaelre szerencsére nem hatott károsan anyja életvitel, így épen és egészségesen látott világot. Gyermekkorát szinte teljes egészében gigantikus lakótelepük játszóterén töltötte, a többi lakótelepi kölyök között. A körülmények ellenére heti párszor azért használta anyja terminálját, hogy eleget tegyen az oktatási törvénynek, így legalább megtanult írni-olvasni.

Már kölyökkorában lenyűgözte a rendőrök tekintélye, így elhatározta, hogy felnőtt korában ő is a törvényt fogja szolgálni. Társai ki is rekesztették emiatt, de ez korántsem volt elég lelkesedése letöréséhez. Michael lassan felcseperedett, közben azonban elvesztette anyját. A nő szervezete 34 éves korára annyira lepusztult, mintha már legalább 100 éves lett volna. Michaelt szomszédjai nevelték tovább, bár az örökbe fogadás sohasem valósult meg.

Michael idővel hivatalosan is felnőtté vált, így önmaga rendelkezhetett sorsáról. Nem is várt sokat, szinte azonnal jelentkezett a rendőrákadémián, ahová hatalmas lelkesedése

(és a sokkal józanabb létszámiány) juttatta be, képzettségei híján.

Sikerrel teljesítette az akadémiát (bár abban az időben a létszámiány miatt szinte mindenki így tett) és azonnal küldték az utcára. Mivel idáig is „az utcán élt”, nem okozott komoly problémát neki az akklimatizáció. Idővel az egyik legjobb gyalogszaru lett.

Az idők folyamán rengeteg problémás ügyben vett részt, még felsorolni is sok lenne, hogy az akták raktározásáról ne is beszéljünk... És idővel beszerezte kiberverjeit is, ahogy jó zsaruhoz illik. Először szeméit vesztette el, amikor gránátámadás áldozata lett, majd csontjait is újra kellett kötni, illetve meg kellett erősíteni, egy kellemetlen teherautó-élménye után. Nem sokkal ezután részt vett a rendőrség egyik programjában, ahol a kibernetizált bűnözők elleni harchoz szerelték fel a kiválasztott rendőröket. Reflexeit ekkor turbózták fel az akkor még kísérleti, ma már inkább múzeumi reflexnöveléssel.

Az Ébredést Michael gond nélkül átvészelte, ahogy a törvények változtak, úgy tartatta be az aktuális, hatályos rendet. Társainak többségével ellentétben nem lett rasszista, illetve a mágiát is sikerült magában hova tennie.

Pályafutása során számtalan lehetősége volt felfelé lépkedni. Többször is előléptették lojalitása és kiváló helyzet-felismerése/szituációkezelő képessége miatt. Pályájának csúcspontja minden bizonnyal rendőrfőnöki kijelölése volt, ám a belső korrupcióval szemben tanúsított ellenállása, valamint épp ez elleni nyilvános fellépése miatt nagyon gyorsan eltávolították.

Michael ismét az utcára került, és bár egyetlen szót sem szőtt, mindenki érezte, hogy időzített bombává vált, és egyszer nagyon nagyot fog robbanni.

Az igazi problémát a cégek okozták Michaelnek. Egyszerűen nem volt képes elhinni, hogy míg a gyalogszaru és nyomozók vérüket ontják a bűnözők elfogásáért, a „mocsok” kidumálják magukat a kellemesen légkondicionált tárgyalótermekben. Sok társával együtt megpróbálták minden utat, az öntörvénykezős kivételével.

A húr valamikor 2057 körül pattan el végleg Michaelnál. Az öregedő rendőrtiszt immár képtelen volt tovább húzni, egyszerűen elege lett az impotens törvényhozásból, és öntörvényű ítéletvégrehajtóvá lett. Zűrösebb ügyei után felfüggesztették, ám kapcsolatai folytán sikerült visszaszereznie jelvényét és pisztolyát (ha már munkáját nem). Egyszemélyes utcai ítélőszékként azonban nem az eszetlen pszichopáták közé tartozik, tudja, hogy milyen sebezhető, hiszen látta már a huzalozott bűnözők újabb és újabb változatait, és tisztában van a mágia erejével is. Mivel kiváló rendőrtiszt és nyomozó, gond nélkül követi áldozatait és a megfelelő időpontban csap le rájuk. Szintén kedvelt eszköze, hogy ellenégeit egymás ellen bérel fel.

Az idősödő rendőr egy ravasz városi ragadozó, akinek esze ágában sincs nyugdíjba menni, amíg nem tartóztatott le minden bűnöst.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árát a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **650 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

Karácsonyi akciónként látogasd meg weboldalunkat, vagy keresd telefonos ügyfélszolgálatunkat!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

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

HATALOM KÁRTYÁI

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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	15	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	15	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	15	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700

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

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

BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zaffir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450

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

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

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

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

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVE				
Az Úr világa	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

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

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

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200

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

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI

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

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN

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

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI

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

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI

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

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:

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

KALANDOR KIADÓ

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

RPG.HU KIADÓ

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

GOBLIN KIADÓ

Árnyfal	4		1130	1010
---------	---	--	------	------

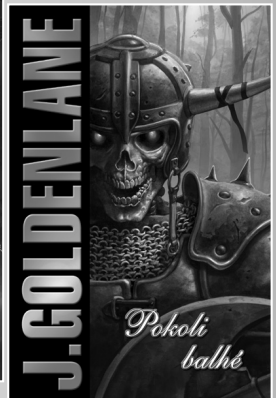
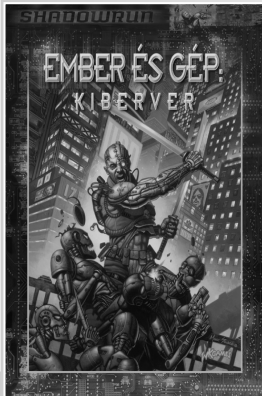
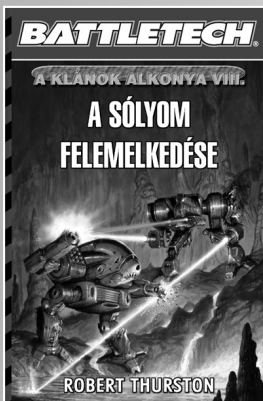
A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI

Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: 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: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Selita (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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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 Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabláncok (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming:				
Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petruha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsa lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksiget	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A karok tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	8		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Számúzott	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1600
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	6		1890	1690
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és arnyak	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyattás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Carl Bowen: Vadász és préda: A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda: Az itélethez	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda: A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prndergast: Késérű áramlatok (7 tenger)	6		1510	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Lilom és vér	6		1600	1440
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Kantáta	4		1040	930
Shilmista arnyai	4		1040	930
Ejmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kőosz átka	4		1130	1010

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szülő	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	10		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A Gyűrűk szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Gyűrűk Ura				
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ókól				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger szerepjáték	20		5600	5000
7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270



Káoszkatlan



Lapelemzés II.

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

LEAH

A halál nem válogat (8): Nulláért lapleszedés mindig jó, bár lényt áldozni nem mindig tudunk. Szerencsére csak sikeres kijátszás után kell a lényt áldozni, vagyis ha ellenvárásolják, akkor nem bukunk rajta semmit. Sok pakliban van áldozható lény, akár egy *Méonech fűrkész*, de nyilván lesz olyan szituáció, amikor nem tudjuk kijátszani, mert nincs lényünk.



Árnytünder kipárolgás (8): Azon lapok közé tartozik, ami csak egy fajta pakliba jó, de abba nagyon jól működik. Ugye ez a pakliéletben tud erős lenni. Azért is nem lehet másolni, mert két ilyen, meg egy *Motyogó ősvégzet*, és már gyakorlatilag nyertem is. Persze az is jó, ha egy ilyen van, és az ősvégzetet másoljuk. Ha a pakliélet koncepció erősebb lenne mostanság, akkor ez is több pontot kapott volna.

Fehér manó (6): Az éppen lezajlott bemutató versenyen ez elég jó lap volt, frissen bontottokon továbbra is táp lesz, de szerintem hagyományos környezetben nem elég erős. Lehet tápolni, hogy jó nagy legyen, de mivel ÉP-t mindenképpen kell áldozni neki, ha van, így nem igazán erős.

Félelmetes lovas (9): Na ez viszont egy jó kis lény, elsősorban a képessége miatt. Ha egy körben lehetne többször is használni, akkor elég durva lenne, de így is jó. Az egyetlen gond, ami eszünkbe juthat vele kapcsolatban, az a színe. Sajnos a sok kis alias lényvel játszó pakliba Leah nem igazán illik, hiszen vannak nagyon alap lapok, amik más színhez kötődnek (pl. *Munkagép*, *Orgling haszonállat* – Chara-din, *Rundhal*, *Őrült varázsló*, *Méonech fűrkész* – Fairlight, *Felcser*, *Szkritter esélyeső* – Raia, *Nyálkacsiga*, *Mágiagyilkos*, *Lord Korell* stb. stb. – Tharr, *Chosuga*, *Pszionikus entitás*, *Tudattaló* – Elenios, ráadásul a következő kiegészítőben várhatóan Dornodon is kap pár jó lényt). Azonban Leahban is ott van az *Élőholt mágus*, szóval mostantól kétszer is meg kell gondolni, milyen színeket használunk.

Fr'ngekar demonstrátor (9): Kyorg mellett 9-ért 8/8-as tud lenni, azt hiszem, ez a csúcs, ha nem számolom a vércsapólót, amikor lapot dobok neki. A képessége is jól jöhet, ha éppen gáz van valami lap miatt. Mivel konfigurálható, mindig annyiért jön, amire éppen szükség van, és amire manám van, szóval szerintem alap lap lesz az éjfatty pakliban. A bűbáj-immunitása sem haszontalan.



abban, hogy biztos győzelmet arassak, miután beütök egy jó nagyot az ellenfélnek. Semmi *Szent sólyom*, meg hasonló gusz-tustalanságok, ha van egy jó kis halálfalóm. Emellett *Deja vu*zni igazi öröm!

Rothadó borzalom (8): Egy ötletes, remek lap, aminek még nincs igazán kipróbálva az ereje. Mérgező pakliban, mentorban egyaránt el tudom képzelni, de önmagában hordozza egy ráépülő pakli ötletét is. Az egyik kedvenc lapom a kiegészítőből.

Rothadó katapult (5): Egy szörnykomponensért, egy életpontért és két varázspontért leszedeck egy lényt, ha mázlim van akkor egy-kettő-négyért kettőt. Nem az évszázad üzlete, ennél vannak sokkal jobb lénypusztító tárgyak is. Csak frissen bontott paklik versenyén használ-

Jégoszlop (7): Hát, mondjuk ötért sebezni négyet játékosba, vagy ötöt lénybe, ez nem hangzik túl jól. Viszont nem általános, és az instant játékos sebezés nem túl gyakori. Ráadásul mindig a helyzetnek megfelelően állítható, ami azért javít a lapon. Ennek ellenére maximum a Hofi (Holman Gábor) által kedvelt direkt sebző, *A fájdalom szépségével* játszó pakliban tudom jól elképzelni.

Kyorg szolgasárkány (9): A mágikus védelmű lényekre épülő pakli erősen fellendülőben van manapság, elsősorban *Kragoru familiárisa* miatt. Ez alap lap lesz ebben a pakliban, hiszen háromért jön, hármát üt, lehel is, gyógyíthatom is. Igazából az a nagyon finom benne, amikor lejön a 2. körben háromért, dobok neki egy lapot, amiből kapok varázspontot, és jön még valami mágikus védelmű lény, akár egy újabb szolgasárkány.

Morgan barlangja (9): A pakliégető koncepció újabb gyöngyszeme, ami akár más pakliba is beválhat. *Árnytünder kipárolgással* például remekül kombózik.

Morgan gyásza (7): Azon ritka reakciók egyike, ami nem counter. Sajnos a használata túl esetleges, nem lehet biztosan számítani rá, de ahhoz azért elég jó, hogy egy-egy korlátozott környezetben felbukkanjon.

Nekromanta ítélet (10): A tápok tájpa, persze nem biztos, hogy minden pakliban működik. Mentorban, pakliégetőben, egyeztű versenyeken Leah pakliban biztosan kiváló lesz, de sima kontrollban is használható szerintem *A múlt tükre*, *Lélekgyűjtő*, és más hasonló tápok mellett/helyett.

Őlészet (8): Háromért instant lényleszedés, nem rossz. Néha lapleszedés is lehet belőle. Igaz, vannak háromért lapleszedések, de azoknak mindig van hátránya, míg ennek nincs. Szóval egy átlagosan jó lap, semmi különös.

Q'uregxtos halálfaló (9): Szintén alap lap lesz az éjfatty pakliban. Ami igazán nagy táp benne, hogy ha leszedeck a követőt, ez le tud jönni olcsón, bár azért a 10 varázspontnak meg kell lennie hozzá. A képessége meg erősen segít

nám, ahol minden leszedés jó.

Temetőlidérc (7): Érdekes a képessége, bár manapság egy sima 2/1-es lény nem sok vizet zavar. Viszont jól kombózik a *Lidércszellemmel*. *Rothadó borzalommal* sem rossz. Mentorban is ki lehet próbálni, hiszen ez tuti ott lesz az asztalon, amikor nehéz összekaparnom a három áldozást a mentorhoz.

RAIA

A lelkek könyve (5): Gyenge lény-visszahozás. Inkább a *Nekromanta pálcát* használnám helyette. Frissen bontottn kívül nem fogjuk viszont látni szerintem.

Az élet illúziója (8): *Nekromanta pálcához* hasonló erejű lap. Ezzel picit drágább visszahozni, viszont nem kell kiraknom az asztalra, az ellenfél is nehezebben szabadul meg tőle. Mentorban, meg más gyűjtőben turkáló pakliban érdemes kipróbálni. *Ősi manifesztációval*, *Bűvös tigrissel* és hasonlókkal is elég kellemes.

Égető fénysugár (5): Elég jó arányban sebez, de sajnos általános, és manapság csak lényt sebző varázslatot már nem igazán használnak. Frissen bontottn kívül máshol nem jut szerephez.

Életerő (7): Kérdéses lap. Nem tudom megítélni egyelőre az erejét. Nem lehet rá reagálni, így egy lény pakli is ki tudja rakni, mondjuk egy kontroll ellen. Elég jól védi a lényemet, gyógyíthat engem is. A kérdés csak az, hogy mennyire van ilyenre hely a pakliban, és mennyire játszanak lényes paklikkal. Frissen bontottn mindenképpen erős.

Isteni infúzió (8): Szerintem ez egy nagyon jó lap, ami nem csak a kiegészítő pakliban kap majd helyet. Sok váratlan szituációban menthet meg, és külön öröm, hogy nem csak gyógyít rajtam, de még el is zárja az ellenfelet. Kontrollba vagy bármilyen lassabb pakliba igen használható gyógyulás.



paklijukat égessék, persze lehetőleg csak a gyűjtőbe, és nem a Semmibe. Leahban talán jobb lett volna.

Pozitív robbanás (10): Sok vitát kavart ez a lap, hiszen azonnal szembetűnik, hogy követő ellenes lapról van szó. Manapság a követők népszerűbbek a szabálylapnál, hiszen csak nekem adják a tápot. Leszedni őket nagyon macerás, kockázatos dolog. Szerintem itt volt az ideje, hogy a *Pihenő* mellett kapjanak még valami ellenlapot. Ez a lap segít ebben, ha meg nem játszik követővel az ellen, akkor is lehet vele párbajozni. Mondjuk annyiban gyengítettünk rajta, hogy nem játszhatod ki abban a körben, amikor leszedted a követőt. Minden kiegészítő pakliban ott lesz a versenyeken, csak azokéban nem, akik alaptól játszanak vele. Azért persze nem kell

Légy méltó magadhoz (9): Újabb ellenvarázslat, még-hozzá a jobbik fajtából. Sok counternél olcsóbb, viszont nem minden helyzetben alkalmazható. Mivel manapság a 0 és 1 VP-s ellenvarázslatok divatosak, ezért többnyire be fog jönni, vagy ha nem, akkor is nagyon sok varázspontjába kerül az ellenfélnek. Raiára is ráfért már egy újabb ellenvarázslat, hiszen a *Manacsapda* és *Solisar aurája* már régi motorosok, bár még mindig jól működnek.

Manaszüretelés (9): Remek kis manatermelés, főleg a játék elején. Igazán jó akkor tud lenni, ha az ellenfél a játék elején termelt manát, mondjuk az aljas behúzza a *Bűvös tavacskát*, én pedig nem, és aztán mi egy *Daru technikájával* behozzuk az előnyét. Nekem azért tetszik a lap, mivel a második-harmadik körben élő kombók kevésbé alapozhatnak rá, hiszen nem biztos, hogy az ellenfél játszik ki lapot addig. Persze saját lapra is ki lehet játszani, de a kombó elkezdéséhez szükséges VP mennyiséget önmagában ekkor sem tudja biztosítani, hiszen ekkor még nekünk is kevés a varázspontunk.

Oppentren (7): Nem rossz kis lap, de igazából galetki pakliba ritkán fog beférni. Ott a háromért 1/2-es, kereső, vagy másképpen aljas kis galetkiket szeretik, a négy varázspontos már kicsit drága. Mondjuk a képessége nem rossz, még jobb lenne, ha nem lenne rajta a körönkénti korlátozás. Még így is jól ki lehet használni, mondjuk *Birtoklással*.

Páncélszerű bőr (7): Jó kis védekező testrészt, ami ráadásul jól kombózik a közkedvelt *Chosugával*. Kár, hogy nem cantrip, de még így is fogják használni, persze csak olyan versenyeken, ahol indulnak galetki paklival is.

Pótolhatatlan veszteség (7): Gyilkos lap tud lenni több fajta pakliban is. Ha sok semmizős lappal játszok, illetve olyan lapokkal, amiknek a képességét semmizésért használom (*A szakarabeuszok átka*, *Piromenyét* stb.), ott jó kivégző lap lehet. Paklijetőben is ki lehet próbálni, esetleg egyes perverz egyedek arra is vetemedhetnek, hogy a saját

teljesen eltemetni a követőket, ezt a lapot be kell húzni, meg kell védeni a countereléstől, életben kell maradni, amikor leszeded a követőt (nyilván, ha már leszeded, és behúztad ezt a lapot, érdemes az első körben, akkor még könnyebben túléled), és a tesztelés alatt nyert már követős pakli az ellenfél *Pozitív robbanása* után is, nem is egyszor.

Proteus (8): Durva gyógyuló lap, akár galetki pakliba, akár máshová. Frissen bontottnál ász lap volt. Mondjuk gyógyulással nem lehet győzni, ezért a gyógyuló lapok mindig kicsit gyengébbek a támadó jellegű lapoknál.

Sog (7): Nos, ezt úgyis fel lehet fogni, hogy négy varázspontért félig általános, félig azonnali lapleszedés, hátrány nélkül. Önmagában nem hangzik rosszul, ennek ellenére több buktatója is van, pl. le lehet lőni. A képessége alapján galetki pakliba illene, de azért abban sem hemzsegnek a feláldozni való galetkik, viszont vészmegoldásként jól jöhet. Amúgy egy repülő galetki, amiből nem sok van.

Szkritter esélyeső (10): A tápok tájja. Négyért termel nyolc varázspontot, ez olyan, mint a *Manaszonda*. Viszont ez lény, tehát nehezebb ellenvarázsolni. Igaz, lelehető, de ekkor meg nem bukok rajta semmit, hiszen visszakapom a varázspontot. Ráadásul, ha nincs szükség varázspontra, használhatom előkeresésként is. A tesztelés alatt, ha keresésként játszottam ki, akkor cantripként működött, tehát húzhattál rá egy lapot is. Finom kis lap volt, utolsó pillanatban gyengült egy kicsit, de még így is rengeteg pakliban fogják használni.

Tisztiszolga (7): A bemutató versenyen tomboltak a *Tisztiszolgák*. Nem csak azért, mert tápolja a lényedet, hanem azért is, mert lapelőnyt ad, hiszen ha leszeded a lényt, akkor az egy eldobott lapért kettőt húztam. Hagyományos környezetben viszont nem nagyon fogják használni, de a manapság már szinte elfelejtett gnóm mókapakliban érdemes kipróbálni.

Tleikan behemót (9): Ez egy igen érdekes lap. Jó nagyot ütő lény, plusz még drágítja az ellenfelet, ha meg lapokat dobál el neki, simán lap-, és akár VP-előnyt is termel. Egy baja van, hogy nem repül. Amikor sikerült *Kődfátyollal* bekombózza feláldoznom, és az ellenfél már elég sok lapot pazarolt rá, megnyertem a meccset.

SHERAN

Békegalamb (5): Nem túl erős lap, mivel védekező lény. Könnyű megölni, maximum egy kis varázspont hátrányt ad az ellenfélnek. Nem tudom igazán elképzelni, hogy mibe raknám be.

Boldog béke (4): Időnyerő side lap, vannak nála jobbak, de azért egy hirtelen élő pakli ellen berakható.

Haragos teknős (9): Nos itt az új etnikum: a teknősök. Az etnikum lapok ereje főleg magától az etnikumtól függ, ezért én a teknősöket 5 és 9 pont közé pontozom. Nyolc pontos az a teknős, ami jó, kell a pakliba, 5 pontos az, ami nem igazán erős, nem olyan fontos bele. A teknősök szerintem egy használható etnikum. Sok fajta paklit elég jó eséllyel megvernek, főleg az anti-mágia miatt, de vannak olyan paklik, amik ellen kevés az esélyük. A *haragos teknős* fontos szerepet tölt be a rohamozó teknős pakliban, hiszen az ellenfél leszendvedett blokkoló, vagy zavaró lapját szedi le. Drágább lapok ellen nem jó, de a teknősök úgyis egy horda jellegű pakli, remélhetőleg az ellenfélnek nem lesz ideje drágább lapot lerakni.

Hebrencs teknős (9): Ez az a lap, ami KELL a teknős hordába. Nagyon brutálisan tud ütni, főleg ha az öregapja, vagy egy vezér támogatja. Megölni meg nem egyszerű, hiszen gyógyíthatom. A hátránya nem jelentős, hiszen magán is sebezhet, amit viszont be tudok gyógyítani a saját életpontomból. Szóval finom kis lap.

Idéző teknős (5): Sikokkal manapság már nem igen játszanak. Meg lehet vele lepni az ellenfelet, de egy jó hordában nem igen van idő és varázspont sík felhúzására. Egy lényes pakli ellen azért jól jöhet egy víz sík, ha felhúzó ellen, nagyjából nyertél is.

Ifjú teknős (9): Kis lény, ami nem tud sokat, de az pont elég, hogy egyért anti-mágiázik, és olcsóbbítja a teknőseimet is, ami sokat lendít egy hordán. Aztán meg ha jön egy *Ősztön*, vagy egy *Terrorteknős*, mindjárt üt ez is szép nagyokat. Mindenképpen ötöt használnék belőle egy teknős pakliba.

Illian hagyatéka (7): Mentor pakliban finom lehet. Be generálom a gyűjtőt, aztán háromért gyógyulok sokat, meg húzok öt lapot. Még az ellenfél követőjét is leszedhetem, ha tudok jól és gyorsan gyűjtőt generálni. Mondjuk, nem használnám olyan pakliban, ahol nem generálom a gyűjtőt,



hiszen ha háromért húzok két lapot, az nem nagy üzlet, igazán jó a három húzástól lesz, ahhoz pedig már kilenc lap kell.

Kölyökteknős (6): Mivel minden teknősömnem van anti-mágiája, ezért ennek a lapnak szerintem kisebb a szerepe. A teknősök egyes anti-mágiája bőven elég, hiszen olcsón és sokat játszik ki belőlük. Egy nem teknős pakliban már jobb lehet a képessége, ahol nincs minden lényemnek anti-mágiája. *Szkritter magzattal* mondjuk elég gyorsan meg lehet szabadulni az ellenfél varázslataitól.

Lélekörző (8): Elég jó lénynek tűnik. Ha a hátránya nem zavar minket, akkor várhatóan sebez hármat-négyet kijátszaskor, engem gyógyít, és repülő 3/3-as. Mindez négy varázspontért elég sok. A korábban már említett négy-öt varázspontos lény vagy kontroll pakliba ideális, *Szkritter esélyesóval*, *Ősöreg vyarggal*, *Eldüeni vándorral* stb.

Megsemmisítő lehelet (8): Legjobb lapleszedés a galetki pakliba. Háromért, nem azonnali, viszont hátrány nélküli, és még a galetkimen is van haszna. A *helytartó csápja* manapság már picit elavult, mivel túl sok varázspontba kerül, bár az nagyobb tápot ad a galetkimnek. Mindenesetre pár *Il-lúziócsáppal* másolva, kellemes kis lap lesz a galetkik mellé.

Owooti trükk (10): Egy újabb, nagyon erős ellenvarázslat. Akár nulláért lehet vele counterelni. Persze előfordulhat olyan szituáció, amikor nem lesz használható, de ez elég ritka. Minden pakliban ott fog figyelni, ami használ Sherant és ellenvarázslatokat. Sherant amúgy is szokták negyedik színként használni, szóval sokszor látjuk viszont ezt a lapot.

Ősztön (9): Hihetetlen erős, őstáp lap. Iszonyúan jó a hordába, még ellenvarázsolni sem lehet. A hátránya csak akkor jelentős, ha elhúzódik a meccs, akkor meg már úgyis halott a horda. Teknősök mellé is ideális. Egyetlen gond van vele: ha más varázslatokat is használsz (pl. ellenvarázslatok), akkor téged is dobát, ha nem, akkor esetleg gyengébb a paklid.



Régészeti feltárás (6): Szerintem gyengébb a *Múltidézőnél (új)*. Korlátozott, hogy mit lehet vele visszavenni, és túl sok a két lap azért, hogy ne lehessen reagálni rá. Talán *Zarknod kovácsa* pakliba lehet jó, de egyrészt abba Sheran nem nagyon illik, másrészt ritkán lenne fontos visszavenni tárgyat. Mondjuk, ha leszedték a lényeimet, tárgyaimat, akkor jól jön, de akkor várhatóan nincs lap a kezemben, tehát nem lesz mit dobnom neki azért, hogy ne lehessen reagálni rá. Ha van a gyűjtőmben 4 KF-es tárgy, s a kezemben meg kettő, akkor visszaveszem őket, és a kettőt eldobom, hogy ne lehessen rá reagálni. Mondjuk ez elég ritka esetben jön így be.

Selyemgubó (7): Frissen bontotton trükkösen használták ezt a lapot. Miután az ellenfél kijelölte, hogy a támadó feltáptolt 10/10-es lénye úti a mocsári legyet, a védekező feláldozta a lény jelzőt, és egy varázspontért kapott egy újabbat a tartalékban. Ennek ellenére ez a lap megmarad azért az érdekes lapok között, versenyen nem nagyon látjuk viszont.

Smaragd dzsinn (9): Kettőért 5/5, gyakorlatilag repülő lény a harmadik körben, hiszen nyilván az ellenfél gyógyulási fázisában csinálok vele szörnyet. Persze megfelelő lapok mellett (pl. *Teljes front*) már a második körben lerepülhet. Erősnek hangzik. Hátránya, hogy varázslat, könnyebben ellenvarázsolják, meg hogy EP-t kell áldozni, előnye pedig az, hogy jelző. Egy öt életpontos lényt nem olyan könnyű leszedni sebzéssel, lapleszedés pedig nem hat rá, mivel jelző.

Szennyezett vadon (7): Elsőre iszonyú nagy tápnak látszik, a lapjaid gyakorlatilag elpusztíthatatlanok. Aztán kiderül, hogy a dolog ennél árnyaltabb: kell, hogy legyen a pakliban még ilyen lap, és a lényeid persze csak a következő körben jöhetnek le, a tartalékba. Azért nem gyenge, bármilyen, asztalon maradó lapokkal játszó pakliba jó védelem.

Teknős csapda (9): Teknős pakliba két varázspontos cantrip lapleszedés, viszont csak nem túl drága, varázspontért jövő lapokat szed le. A teknőseimet is védi a hatások-

tól. Szóval szerintem kellemes lap. A *Teknős mágiapáncéltól* eltérően csak teknős pakliba jó. Én mindkettőt használnám, és kipróbálnám, aztán pakli- illetve versenykörnyezettől függően döntenék, melyikből mennyi rakok be.

Teknős mágiapáncél (8): Nem csak teknős pakliba jó, bár ott ugye könnyebb kijátszani. Védi a lényeimet, anti-mágiázik, büntet a tömegpusztításra, és még engem is véd a varázslatoktól. Egyszóval atom kis lap, csak nem minden pakliba jó. Érdekeség, hogy véd a *Nagyobb életszivástól*.

Teknős vezér (9): Négyért 2/2, repül, ez idáig gyenge, viszont minden teknősnemnek ad +1/+1-et, és repteti őket. Teknős pakliban mindenképpen szükséges lap, anélkül meg ugye nincs sok értelme.

Terrorteknős (9): Újabb „must have”, vagyis alap lap a teknősök közé. Ettől a laptól lesz igazán horda a pakli, hiszen ez adja a rengeteg plusz sebzést. Figyeljünk rá, hogy mágikus támadást is ad, tehát holmi *T. Vlagyimirek* nem állnak meg teknőseink előtt.

Tudós teknős (9): Az okos lap a teknős pakliba. Jól meg kell fontolni, hogy mi keresnünk elő vele, hiszen a helyes választás gyakran dönt vereség és győzelem között. Ráadásul biztosítja teknőseink utánpótlását a gyűjtőből. Egy tuti, az ellenfél ezt a lapot szedi le először, ha tudja...

THARR

A csend tornya (8): Épületes, vagy csupa lényes pakliba jó, ahol nem nagyon használnok varázslatot. Anti-mágiás pakliba pedig a legjobb, hiszen ott úgy sem lesz varázslata az ellenfélnek, amit eldobhat a passzivizáláshoz. Persze kérdezhetitek, hogy miért kell akkor ez a lap, ha az ellenfélnek úgy sincs varázslata. Hát azért – válaszolom okosan én –, mert nincs varázslata, következik ő, felhúzza az über-brutaltápos varázslatát, és az övé a cselekvés joga, kijátssza mielőtt eldobatnánk. Ha viszont van egy jó kis *Csend tornyánk*, akkor nem tudja kijátszani, következő körre meg úgysem lesz varázslata, hiszen addig lesz időnk eldobatni.

A harag ereje (6): Hát, elég durva a kijátszási feltétele. Ugye az kell hozzá, hogy az ellenfél leszedje egy lapomat, vagy lésse egy lényemet, és utána még varázsoljon valamit. Erre nem lehet alapozni egy igazi versenypakliban, viszont baráti játékban meg lehet lepni vele az ellenfelet.

Bosszúszomjas pegazus (7): Alapban gyenge lap, de speciális pakliban jó lehet. Mondjuk leszedem az ellenfél követőjét, és következő körben lerepül. Mondjuk szürkéztem, és következő körben... Mondjuk, a *behémótok nagymesterével* még játékosok ellen is 9/8-as.

Exterminalás (10): Isonyú jó lény pusztítás. Olcsó, a játék elején még olcsóbb. Nagy lények ellen nem igazán jó, viszont aljas *Lélekgyűjtők* és hasonlók ellen ideális. Lapot

sajnos nem szed le, ami hátrány, viszont legalább nem sebzéssel öl. Szinte minden Tharral játszó pakliba jó, ami játszik varázslatokkal, de minimum a kiegészítő pakliba befér.

Fanatikus harcos (7): Ha kevés az életpont, akkor erősebb, és más lényemet is tápolja. Viszont alapban elég gyengus kis lény. Ha pedig arra megyek, hogy a kevés életpontomból húzok hasznót, akkor inkább a *Bosszúszomjas pegazust*, az *erdő bosszúját*, vagy az *Elementál triót* javasolom. Igazából csak anti-mágiás dedekben tudom elképzelni.

Khirr, a barbár (9): Ez a lap egy picit jobb a *Falkavezérmél (új)*, ami szintén nagyon erős lap a megfelelő pakliban. Eggyel drágább annál, viszont repül. Magának nem ad sebzést, de ez alából 2/2-es, a vezér pedig 3/1-es. A *Falkavezér (új)* csak két sebzést ad, ez viszont pl. *Támadó taktikával* már hármat, ráadásul büntet is. Szóval, ha bármi sebzést növelő lappal játszom a hordába, akkor ezt használnám, ha nem, akkor is elgondolkozom azon, hogy a repülés megé-e -1 sebzést és +1 VP-t.

Mágiagyilkos (8): Szintén anti-mágiás, lényes pakliba való. Remek ellenszer az *Asylum átká*, a *Vadítás*, vagy bármely gyűjtőben aljaskodó lap ellen. A *Tömegátok* viszont kivégzi.

Barlangrendszer (5): *Élő útvesztő 2*, ezúttal épületként. Jó mókát lehet vele csinálni, frissen bontottnal életet menthet, de egy versenypakliba az életben nem raknám bele.

Börtjauk tréfája (10): Minden pakliba, kivétel nélkül belefér. Gyakorlatilag ingyen kapok egy lap előnyt vele, igaz csak kör végén, ráadásul gyakorlatilag a paklim mérete is csökkent 42 lapra, nagyobb eséllyel húzom fel a fontos lapokat. Na jó, anti-mágiásba mégse raknám be, de amúgy tényleg minden Tharral ÉS varázslatokkal játszó pakliba javasolom. Persze oda kell figyelni, hogy hány és milyen költésű Semmizős lappal játszunk. Én ebből gondolkodás nélkül berakok hármat, de akkor már max. egy *Az ellenség támadása*, vagy más efféle fér be.

Ezeréves alkotás (6): Semmizős pakliba érdemes berakni, máshová nem. Mivel cantrip, sokat nem bukok rajta, ha pedig kárpótol, akkor még nyertem is vele. Érdekes próbálkozás lehet egy sok Semmizős lappal játszó pakli, de nem érzem megfelelően erősnek.

Ghartakh (7): Jó kis galetki lehet, de azért inkább az az általános, hogy rajta kívül egy galetkim lesz játékban. Viszont úgyis már 4/2-es, ami nem rossz, ha pedig már két-tő van, akkor 6/2, ami szuper, csak ritkán fog előfordulni. *Soggal*, sok olcsó galetkivel, esetleg *Varázslatos Mirellával* már el lehet kezdeni egy paklit.

Goblin ezermester (7): Kis goblin, ami segít a komponens gondjaink megoldásában. Goblin vagy tárgyas pakliba érdemes berakni, a sima goblinnál egyértelműen jobb.



Gyógyító kamra (6): Gyógyító épület. Ez már önmagában sem hangzik túl jól. Igazából frissen bontott kivételével kevés olyan paklit tudok elképzelni, amibe ez jó lenne, viszont a frissen bontottnal nagyon erős lap.

Gyors ütés (7): Hordában tudom elképzelni, de oda is inkább lényt rakok be. Mondjuk cantrip, tehát lapot nem bukok vele. *Tükörsólyom*, meg a hasonló második körben lényvel ölni akaró pakliban is ki lehet próbálni. Jó nagyokat lehet vele ütni, pl. *Khirr, a barbár*, *A behemótok nagymestere*, *Mag-goth párdúc* segítségével.

Hegymélyi kúra (5): Semmizős gyógyítás, de szerintem négy életpont még ingyen sem ér meg egy lapot, ami mást nem csinál.

Közüző (6): Ingyen 2/1. Hordába bekerülhet, de ha nem az első, max. második körben húzom fel, akkor nagyot káromkodok, ha ez kerül a kezembe, főleg mivel nem repül.

Lélektépő (7): Alapban gyenge, de a képességével már jó lehet bizonyos helyzetekben. A bemutató versenyeken nem egyszer döntötte el a játékot.

Malfunkcionálás (7): Nehéz eldönteni ennek a lapnak az erejét. Olyan ellenvarázslat, ami csak azonnal counterel, azt sem biztosan, viszont gyakorlatilag ingyen jön. Azért inkább *Owooti trükköt* használnék.

Szörtelen wombramung (7): Harmadik körben 4/4, ez nem olyan rossz, de inkább a *Kristálypókot* használnám. Az a harmadik körben 4/3, de mérgez, nincs hátránya és a második körben 3/3, az elsőben 2/3, míg a wombramung a másodikban szintén 3/3, az elsőben viszont csak 2/2.

Varázkudarc (8): Ennek is nehéz eldönteni az igazi erejét. Varázspontba nem kerül, a lapdobás nem lényeges addig, amíg van a lap a pakliban. A nagy hátránya, hogy az elsőnél még valószínűleg tud semmizni az ellenfél, viszont egy meccsen belül a második *Varázkudarc* már elég biztosan bejön.

Dani Zoltán és Makó Balázs

Varázslómesterek - Panyik Zoltán

Melyikünk ne szeretne híres lenni, valamiben a legjobbak közé tartozni? A HKK-ban is, mint a legtöbb sportban, ahol versenyezni lehet, kialakul a legjobbak mezőnye, az igazi profiké, akik a komoly versenyeket nyerik, és nevük ismert a Hatalom Kártyáit rendszeresen játszó körében. Közülük mutatunk be néhányat Varázslómesterek című sorozatunkban. Mai interjúalanyom Panyik Zoltán, az utóbbi időben egyre erősebb profi versenyző, a 2004-es Nemzeti Bajnokság 3. helyezettje.

– A bevált indító kérdés: hány éves vagy, mivel foglalkozol?

– 20 éves vagyok, és tanuló.

– Mikor kezdted HKK-val játszani?

– 1997-ben, még egy darab Chara-din visszatér kiegészítőt tudtam vásárolni, aztán jött a Létsikok. A Silverlandben vettünk először kártyákat az osztálytársaimmal, hatodikosak voltunk éppen.

– Emlékszel rá, hogy honnan hallottál először a játékról?

– Igen, ez érdekes történet: már szerepjátékokat játszottam, és a Petőfi Csarnokban vettem régi Biborhold és Holdtölte magazinokat, ott volt egy többéves hirdetés a HKK-ról. Egyből felkaptuk a fejünket, mert a szerepjátékhoz nehéz volt a sok embert összehozni, folyton egy ember mesélt egynek, ami azért nem az igazi. Pont ilyen egy-egy elleni játékra volt szükségünk. Aztán a Magic Shopban ismertem meg Baross Ferit és Bäder Matyit.

– A kezdeti, baráti játszmákban milyen paklival nyomultál?

– Először volt az a fajta pakli, amiben minden benne volt, ami jónak tűnt: nagy lények, leszedés (*Jégcsóva*). De pl. a *Gorombillát*, *Garokkot*, *A gyenge erejét*, *Gömbvillámot* nem láttuk szükségét berakni a pakliba (aki nem tudná, többek között ezek voltak az akkori idők spoilerei). Az első koncepciósbab összeállításom jégtrollos kontroll volt, amikor már sikerült néhány ellenvarázslatot beszerezni, meg négy-öt irtást. Ami pedig verseny-erősnek mondható, az a *Taumaturgia* pakli volt, Sass Tamását másoltuk az Alanori Krónikából. Azzal már eredményesen lehetett

harcolni a Magic Shopban a többiek ellen. Persze senki ne képzeljen kényelmes klub-körülményeket! Úgy tudtunk játszani, hogy kisebb volt a hely, mint ma a legkisebb klub, néhány szék volt, az ölkünkben, mappákon játszottunk, miközben körülöttünk hömpölygött a tömeg!

– Ezek szerint elég hamar elkezdted versenyezni is?

– 1998 januárjában indultam először, ez egy gyakori-nem gyakori verseny volt, ott egy ork paklival indultam, és a hat fordulóból kettőt sikerült nyernem, de a második versenyemen már négyet! Ekkoriban még egy hónapot teszteltünk egy versenyre, de elkövettük azt a hibát, hogy nagyon egymás ellen (mármint az ellen a néhány pakli ellen, amit láttunk) készültünk. Például Bäder Matyival nagyon hasonló paklival játszottunk, amiben voltak direkt sebzősek (*Önfeláldozás*, *Energiakoncentráció*), és beraktam *Tükörpajzsot*, de a versenyen kb. senki más nem használt ilyen lövéseket, csak egyetlen egyszer bírtam használni, Rém Andris *Spontán égésére*, de az legalább hasznos volt. Az első versenyen egyből ellopták a mappámat, ez érthetően nagyon lehangolt, de hamar összedtem magam, a következő beholderes versenyen már újra ott voltam.

– Komolyabb első eredményeidre emlékszel?

– Az Elysiumban lettem harmadik egy varázslat nélküli versenyen *Notermanthi* paklival. Ez kb. '99 tavaszán történt. Rengeteg paklilistám van egyébként otthon, több mint 100. Jó visszanezni őket, és azt tapasztalom, hogy a fél évvel ezelőttieken is sokszor nevetek: hogy tudtam ezt így összerakni? Ma már egész másképp csinálnám. És nem csak az új lapok miatt, hanem a régi játékkörnyezetben is. Például nem volt evidens először, hogy az *Idegösszeomlásból* hármat kell használni szinte bármiben.

– Pedig ennek a lapnak így is te voltál az egyik első felfedezője és nagy propagálója.

– Igen, de erős volt a külső nyomás: „ugyan már, *Idegösszeomlás*”. Mára viszont leginkább ezzel nyer a bűbájpakli, az *Élő bűbáj* csak alternatíva. Sok lap erejét nehéz megbecsülni a tesztelés során. A *Boszorkánykirályt* is csak nézegettük eleinte, hogy gyengécske. Tudomásom szerint Baross Feri használta

először versenyen, de még a saját galletkijéit tápolta inkább. A játék már elég bonyolult és mély lett ahhoz, hogy egy pár hónap tapasztalatával bölcsebben jóval erősebb paklit lehessen összeállítani ugyanazokból a lapokból. A dologhoz persze hozzátartozik, hogy én sok időt töltök a HKK-val, törom rajta a fejem. Mindig felbukkanhat egy elfelejtett lap, ami egy újjal tápos lesz. Például azok a lapok, amik a költséget egy varázspont alá tudják vinni, mindig figyelmet érdemelnek.

– Mennyit foglalkozol egy héten a játékkal körülbelül?

– Hm, lássuk csak. Nagyjából 10-15 órát, de nehéz megítélni, mi számít „foglalkozásnak”. Majdnem minden héten versenyzem, és arra készülök. Nemcsak a pesti rendezvényekre megyek el, hanem gyakran vidékre is.

– Mi alapján döntöd el, hogy melyik vidéki összecsapást látogatod meg?

– Sokat számít a távolság (Zoli pesti – a szerk.), és hogy milyen ultraritka lapot adnak. Ez utóbbit már pár nappal a verseny előtt a neten meg lehet nézni, ez igen hasznos. A környezet és a rendezés is nagyon fontos, pl. Egerben gyönyörű kertben játszhatunk. Ha pedig valahol elmarad a rendezvény, úgy, hogy nem tudok róla, oda nemigen megyek többet. Nem árt, ha ismerem a szervezőt, megbízható, és tudom, hogy elküldi a HSZ-t, lesz ultraritka. Két órát még szívesen utazom egyébként, hármat már kevésbé. A csereberével, üzleteléssel együtt akkor is megéri elmenni egy vidéki versenyre, ha nem érek el jó helyezést.

– Szoktál „cápezni”?

– Cserélek, és szeretek jól kijönni belőle. De a direkt hazugság nekem már nem éri meg. Nem itélem el azt sem, aki ezt teszi, lelke rajta. Nekem nem éri már meg azt a lelkiurdalást, amit okozna az, hogy 300 forinttal többet ér a mappám. Az a legjobb csere, amivel mindenki jól jár.

– Egy versenyre általában csak előző nap készülsz?

– Leginkább igen, de időnként van azért hosszabb folyamat is. Mi alapvetően háromféle módon szoktunk HKK-zni: van az új kiegészítő tesztelése, a versenyre készülés, illetve a tiszta mókázás. Ez utóbbi formája a draftolás, vagy a „kupacból játszás”, ez azt jelenti, hogy középre rakunk egy csomó, viszonylag új



kártyát, és abból játszunk, akár tétre is. A draft (frissen bontott válogatás) nagy kedvencem.

– Ezek szerint ez az általad legjobban kedvelt versenyforma is?

– Igen, de sajnos ilyenekkel csak a Nemzetin találkozni. Persze, megértem, hogy miért van ez: egyrészt drága, másrészt sok idő, harmadrészt meg a játékosok egy jó része a ritkákát szedegetné ki, nem lenne sok értelme. Ezt kompenzáljuk azzal, hogy sok baráti játékban (pl. Jámbor Andrissnál) draftolunk. Lehetne esetleg a profiknak külön draft versenyt rendezni.

– Igen, ez jó ötlet, ha van rá megfelelő érdeklődés. Milyen versenyformát szeretsz még, és milyen nem?

– A másik kedvencem az egylapos, ahol minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Ezek a mecsek a legváltozatosabbak, mindig más lapok jönnek, ehhez kell alakítani a stratégiát is, nagyon kijön a tudás is, kevesebb a szerencse szerepe. A gyakori nem gyakori is a favoritok között van nálam. Érdekes módon a Beholder szavazásán kevésbé népszerű. Talán azért lehet ez, mert a gyerekek a beszerzett ritkákkal szeretnek játszani.

– Hány beholderes versenyt nyertél eddig?

– Egyéniben még egyet sem. (a szerk. meglepődik) Második-negyedik helyezim voltak, és párosban nyertünk Matyival. A Nemzetit lett volna igazán jó megnyerni, de sajnos elbuktam Kálmán Attila ellen. Pedig én voltam a mumusa, azelőtt mindig megvertem versenyen! Szép és bátor húzás volt tőle, hogy izom paklira gyűjtött a drafton, ugyanúgy, mint Ádám Norbitól a mérgezős, és bejött. Ha csak egyetlen más ember

is rászáll ugyanarra, akkor utolsó vagy. A többiek, köztük én is, gyűjtötték a szokásos dolgokat: counter, tömegirtás, irtás, lények. Különbösen ki volt előre számolva excel táblázatban színek és gyakoriságok szerint, mit kell kiválasztani. Rengeteget készültünk, a draftolás komoly agymunka. A Rochester draft (amikor látod, ki mit vesz ki, és tudod, hogy a veled szemben ülővel fogsz játszani – ilyen mostanában már nem rendezünk – a szerk.) már szerintem is túl bonyolult. Az ÖV versenyt nem szerettem, és A mágia méltósága mostanában nem elég korrekt. Itt három varázspontos lapokat fogsz használni, és olyan követőt vagy szabálylapot, hogy lehetőleg minden egy varázspontért jöjjön (*A fókusz megelégedése, Specializáció, Boszorkánykirály, Kragoru familiárisa*).

– És ha megpróbálnánk ezt a versenyformát követők és szabálylapok nélkül?

– Akkor sajnos az történe, hogy a manapuszító pakli elsöprő erejű lenne. Régen jó volt ez a fajta verseny, lassultak a paklik, ütögettük egymást sokáig, aztán a végén esetleg egy *Most vagy soha* befejezte a játékot. Az volt különben az első lapötletem, ami megvalósult.

– Van-e kedvenc paklid, vagy olyan, amivel nem szeretsz játszani?

– Mostanában a *Morq Fan Gor* pakli és a *Boszorkánykirály* pakli azok, amikkel legszívesebben játszom. A kontrollt picit kevésbé szeretem, mert védekező paklinak tartom, és a támadó jellegűek közelebb állnak hozzám. Izzadjon az ellenfél! Próbálja ő megtalálni az ellenszert! Azt a paklit szeretem, ami gyorsan „sakkot ad” az ellenfélnek!

– Próbálsz kitalálni új koncepciókat, vagy inkább a bevált receptet követed?

– Rengeteget töröm a fejem újfajta paklikon, lapokon. A *Morq Fan Gor* paklit is, bár létezett (pl. Csik Jani játszott vele), annyit fejlesztettem, hogy az már másfélének is nevezhető. Mindig nézem, gyűjtöm a jó ötleteket. A tesztelés ezért is nehéz, annyi lehetőség van, hogy mi néhányan nem tudunk mindent kihozni a rendelkezésre álló idő alatt. Amióta van lapkereső a hkk.hu oldalon, az rengeteget segít a nézegetésben, előtte a gyakori-nem gyakori mappáimat böngésztem.

– Sok lapod van?

– A legfontosabb lapjaim megvannak, a kedvenc paklijaimhoz nem kell kölcsönkérnem, és sikerült begyűjtenem az összes gyakoriból és nemgyakoriból a hármát, ez komoly munka volt, megszerezni, bemapázni, katalogizálni. Be kell gyűjteni a legrágább, leg-

univerzálisabb lapokat is, ezeket nehezebb kölcsönkérni. De egyébként ez a kölcsönkérés dolog már az újabb profi nemzedéknél meglehetősen olajozottan működik, nem kérünk százalékot, vagy ilyesmit. A zénes és egyéb ilyen trükkös lapokat is érdemes beszerezni, mert előadódhat, hogy nincs meg senkinek, akit el tudsz érni.

– Miért jó HKK-val foglalkozni?

– Mert borzasztóan sokrétű hobbi, sokféle igényünket kiélhetjük benne. Egyrészt lehet vele üzletelni, fejleszti ezt a készséget. Másrészt a pakliépítéssel kreativitásunkat is kibontakoztathatjuk benne, ez hasonlóan építő jellegű feladat, mint pl. a LEGOzás, csak jóval magasabb szinten. Harmadrészt lehet versengeni, a versenyszellem szinte mindenkiben megvan, meg lehet mutatni, hogy én lehetek a legjobb. Negyedszer: a társaság, ez nagyon fontos, jó ürügy arra, hogy az emberek összejöjjenek. A legtöbb hobbi ezekből csak egy-egy szeletet tartalmaz.

– Mi nem jó a HKK-ban, mit csinálnál másképp?

– Van egy-két apróság, ami zavar, pl. a lapok megváltoztatása, illetve a szabályok bizonytalansága, de nem érzek olyan komoly problémát, ami igazán gond lenne. Egyes emberek aggódnak a cápázás miatt, vagy hogy melyik pakli vagy lap túl erős, én ezeket komolytalannak tartom. Sokféle játékkörnyezet van, és megfelelően változatos is a játék. Valami nagy katasztrófának kéne történni, ami miatt „kiszeretnék” a játékból.

– Kedvenc lapok?

– *Apró kívánság, Idegösszeomlás*. Nálam nem úgy indul egyébként egy pakli, hogy 12 counter. A csúcskategóriát szoktam használni ezekből (*Zu'lit kísérelte, A gyenge ereje*), a többi erősen változó. Nem szeretek egyfajta kategóriából gyengébb lapokat is berakni.

– Kedvenc grafikus?

– Lipták László, nagyon profi, egyre jobbakat rajzol, csak sajnos keveset. A HKK-ban egyre szebbek a grafikák, ma már alig vannak gyenge képek, egy-egy becsúszik azért, erre jobban oda kellene figyelni!

– A szokásos záró kérdés: kivel lenne érdemes interjút csinálni?

– Pocokkal (Jámbor András). Mára komoly játékos és „tényezővé” nőtte ki magát.

– Köszönöm az interjút és további jó játékot!

Makó Balázs

ABYSS Klub

VÉTEL-ELADÁS!

és kártya szaküzlet.

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

**Dobókockák, kártyavédők
és egyéb kellékek.**

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

**Segítségnyújtás és tanácsadás a HKK
legjobbaitól!**

**Tágas, hangulatos, kényelmes
klubhelyiség!**

**Budapest, VII.
Cserhát u. 4.**

H-Cs: 11-19

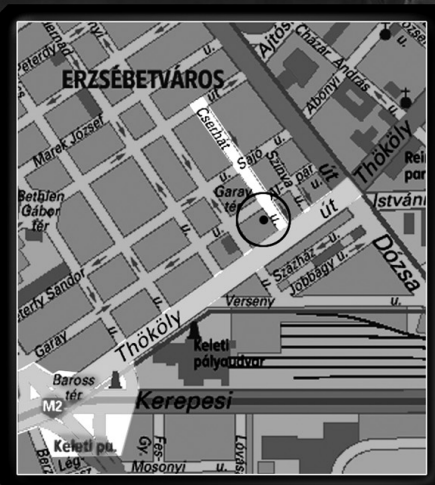
P: 11-20

SZ: 10-15

Tel. : 342-3870

www.abyss-klub.hu

abyss-klub@freemail.hu



Kérdezz... ALAPOM VÁRJA... felelek!

DANI ZOLTÁN

Milyen lényt kapok akkor, ha lemásolok egy olyan lényt, ami elvesztette a képességeit?

Jó kérdés. Attól függ, hogy milyen lappal másolom a lényt, mindig a másoló lap szövegét kell nézni. A *Vizionár (új)* símán lemásol egy játékban levő lényt, tehát ekkor nem lesz képessége a másolt lénynek sem. A *Klónozás* azt írja, hogy az eredeti lény minden alaptulajdonságát megkapja, ekkor tehát a másolt lénynek lesznek képességei. A *Tükördémon* szövege pedig egyértelműen kimondja, hogy a lényt az eredeti képességeivel másolja. Hasonlóan, a szöveget értelmezve kell eljárni, minden más másoló lappal is.

Ki a gazdája a Vadászarokkal kirakott lénynek?

Természetesen az ellenfél. Ez jelentős lehet egyes lapoknál, pl. a régi *T. Vlagyimir*.

Ki választja meg a hatást és a célpontot, amikor Vadászarokkal kijátszok egy Tudatfalót (új)?



Az ellenfél. A kijátszás után ő lesz a gazdája a lénynek, így a sikeres kijátszás utáni létrejövő képességeket már ő használja.

Mi történik akkor, ha Vadászarokkal kirakok egy Hydron-t az ellenfélhez, és Időrablóval leszedem róla a késleltetett hatás jelzőt?

Mivel a *Hydronnak* az ellenfél a gazdája, ezért amikor elfogy róla a késleltetett hatás jelző, az ellenfél elveszti a játékokat.

Lemásolok egy élet-jelzős lényt, megkapja-e az életet?

Nem, az élet definíciója azt mondja, hogy csak kézből kijátszáskor jár. Sőt, még azt is hozzáteszi, hogy csak az idézési költség kifizetése esetén.

Hányszor kell dobni abban az esetben, ha két Barlangrendszerem van játékban?

Minden támadó lényre, minden *Barlangrendszer* után egyszer dobsz, és ha bármelyik dobás bejön, a lény az ellenfelet sebzí. Vagyis két *Barlangrendszer*nél már 75 % esély van a nekem kedvező eredményre.

Lelövöm Kronoteust egy Rúnacsapással. Regenerálhatja-e az ellenfelem abból a varázspontból, amit a Kronoteus adott neki a Rúnacsapás miatt?

Igen. Először létrejön a lap hatása, majd minden olyan dolog, ami a lap kijátszásából következik, és ezek után lehet életmentő hatásokat használni. Tehát először sebződik *Kronoteus*, majd kapok két varázspontot, majd ezután használhatom a regenerációját.

Kötelező-e életpontot áldoznom a Fehér manónak, ha több lény is játékban van?

Igen. Mivel a lapon felszólító módban szerepel az ÉP áldozás, ezért kötelező

megtennem. Ha feltételes módban lenne, akkor nem lenne kötelező. Ha nem tudok eleget áldozni, akkor annyit kell áldoznom, amennyit tudok. Hasonló a helyzet minden más lappal is, pl. a *Múlt tükre*. Ha kijátszom a *Múlt tükrét*, kötelező lapokat semmiznem neki. Ha ezt a feltételt nem tudom teljesíteni, akkor meg kell mutatnom a kezemet, és természetesen nem jön létre a *Múlt tükre* hatása.

Sebződök-e akkor, ha Az ellenség támadásával leszedem az Árnytünder kipárolgást?

Nem. A lap idézési költségének kifizetése és a lap hatásának létrejötte között nem történik semmilyen hatás, nem is vizsgáljuk, hogy történne-e valami. Miután kijátszottam *Az ellenség támadását*, és meglétt az eredménye, akkor jönne létre az *Árnytünder kipárolgás* hatása, de ekkorra az már a gyűjtőben van. Persze, ha az ellenfél ellenvarázsolja *Az ellenfél támadását*, akkor az *Árnytünder kipárolgás* játékban marad, és sebezni fog az idézési költségként semmizett lapjaimért.



VERSENYBESZÁMOLÓK

BEMUTATÓ VERSENY – KÁOSZKATLAN

A legújabb Hatalom Kártyái kiegészítő megjelenés előtt frissen bontott versenyét december 5-én rendeztük, kivételesen a régi helyszínen, a Kondor Béla művelődési házban. Az érdeklődés nagy volt, mint az ilyen versenyeken megszokott, 126 versenyző indult, köztük olyan régi profik is, akiket más versenyeken már nem láthatunk. A játékosok három csomag Káoszkatlant kaptak, ebből kellett legalább 35 lapos, négyzínorklát nélküli paklit összerakniuk. Az új szabályok nem okoztak problémát a versenyzőknek, és egyelőre nem korlátoztunk a frissen bontott versenyen sem lapokat. Sokan használtak követőket, a legerősebbnek a *Manafamiliáris* tűnt, de láttam *Rakshallion főmágust* és *A teknősök öregapját* is. Néhány a legkedveltebb lapok közül: *Barlangrendszer*, *Deego*, *Félelmetes lovas*, *Varázslatos Mirella*, *Bri'thung*, *a tovaj*, *Tisztiszolga*, *Ködfátyol*, *Selyemgubó*, *Protectus*.

A jó hangulatú és szokás szerint elég hosszú versenyen Gellért Ákos diadalmaskodott, a második helyen Rém András végzett, a harmadikon Szabó Csaba, a negyedikén pedig Sass Tamás.

Mindenkit várunk a versenyeken, és kíváncsian nézünk elébe, vajon az erős *Káoszkatlan* lapok miként módosítják a versenykörnyezetet.

ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- Jámbor András *Khirr*, *a barbár* és *2 Tombolás* segítségével 71-et sebzett.

Makó Balázs

Mennyit sebződök akkor, ha egy azonali varázslattal lelövöm az Átkozott mágiát (új)?

A kérdést úgy lehet általánosítani, hogy ha egy lap kijátszása miatt egy asztalon levő lap csinálna valamit, és mikor jön létre pontosan. Nos, ez az asztalon levő lap szövegétől függ, amit alapjában véve három csoportra lehet bontani. Az első, amikor az szerepel a lapon, hogy „egy lap sikeres kijátszása után”. Ebben az esetben ugye tiszta a dolog, kijátszom a lapot, lezajlanak a reakciók, és a reakciók létrejötte után, minden sikeresen kijátszott lapért (akár az eredeti lap, akár a reakció), megtörténik a dolog. A második kategória az, amikor a lapon az szerepel, hogy „egy lap kijátszásakor”. Ekor ugye a lapnak nem szükséges sikeresen létrejönnie. Amúgy a helyzet a fentiekhez hasonló. Kijátszom a lapot, lezajlanak a reakciók, majd a végén minden kijátszott lapért, függetlenül, hogy sikeres volt-e, vagy nem, eredeti lap, vagy reakció, létrejön az a bizonyos hatás. A harmadik eset az, amikor a lapon az szerepel valamilyen megfogalmazásban, hogy a „kijátszáskor azonnal”, pl. *Orgling tanácsadó*, *Mestermágus* stb.

Ez esetben, amikor kijátszom a lapot, egyből, még a reakciók előtt létrejön a hatás, ugyanígy a kijátszott reakció lapoknál is létrejön mindig, még a következő reakció kijátszása előtt. Mivel *Átkozott mágiára (új)* a második eset vonatkozik, abból lehet levezetni a választ a fenti esetre. Kijátszom az azonnali varázslatot, létrejön, az *Átkozott mágia (új)* a gyűjtőbe kerül, majd ezután jönne a képessége, amiből így csak a büntetés érvényesül, vagyis összesen hármat sebez.

Megkapja-e a késleltetett hatás jelzőket a *Kirurgus*, ha *Varázslatos Mirellával* visszahozom a gyűjtőből?

A késleltetett hatás az egy képesség. Ennek a képességnek a része az, hogy a lény jelzőt kap, és ennek a része maga a hatás is, amit a késleltetett hatás csinál, pl. a *Kirurgusnál* az, hogy az ellenfél elveszti a játékot. Ha a lény nem kapja meg a jelzőket, akkor maga a hatás sem jön létre. Amikor *Mirellával* visszahozom a *Kirurgust*, annak nem működik a késleltetett hatás képessége, így nem kap jelzőket, viszont nem is fog csinálni semmit. Egy sima kis lény lesz.

Megnyerem-e a játékot, ha *Cheotoxszal* ellopom a *Kirurgus* képességét, vagy *Kisebb zannal* lemásolom azt?

Bár a két eset teljesen különböző, egyik sem jelent azonnali győzelmet. Nézzük, hogy miért! A *Kisebb zannal* ugye másolom, és az AK 96 Kérdezz-felelek rovatának megfelelően másoláskor is rákerülnek a késleltetett, illetve időleges hatás jelzők. A *Cheotox* már kicsit ravaszabb, itt ugye nem másolom, hanem ellopom a képességét. Az előbb *Mirellánál* már leirtuk, hogy maga a késleltetett hatás az egy képesség, vagy kap jelzőket, és akkor majd létrejön a képesség, vagy nem kap, és akkor semmi sem fog történni. Mivel a *Cheotox* ellopja a képességét, ezért az ellopáskor *Cheotoxra* rákerülnek a jelzők is, hiszen az a képesség része.

Kirurgus

Kis pontosítás a lap szövegében: Nem kerülhet rá lap és jelző a késleltetett hatás jelzőit kivéve.

Szkritterek

A Káoszkatlanban lemaradt a szkritterekről a hegymélyi ikon. Természetesen ezek a szkritterek is hegymélyiek.

VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.

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

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

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.

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

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

HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódó u. 77.

KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

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

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

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefi u. 75.

PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt

SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás keresztződés sarkán található a Turul mozi előtt.

SEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyaklub, Kálmán Lajos utca 30.

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

SZENTES – Deakpince, Kossuth u. 8.

SZOB – Vasúttalomas kultúr helyisége

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

TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub

VESZPRÉM – Kínkánytűz szerepjátékbolt, Sziknisi Uzielház, Kossuth L. u.

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

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

FIGYELEM!

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

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

A helyszin van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

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

Áchim András utcánál vagy a Humyadi térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN ÉS FEBRUÁRBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

□

Helyszin: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-312-3993.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 29., 10.30, nevezés

9.30-tól.

Helyszin: Szob.

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

Nevezési díj: 500 Ft. Csak amatőrök nevezhetnek. Célszer□ el□re nevezni.

Díjak: Káoszkatlan pakli és ultraritka lap.

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

LEGÚJABB NEMZEDÉK

Időpont: január 29., 11 óra (nevezés 10-

□).

Helyszin: Abysss Klub.

Szabályok: Csak az Ebredés, a Múltidé□ és a Káoszkatlan lapjait, az □si rúnát lehet használni.

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

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: január 29., 10 óra.

Helyszin: Gyöngyös.

Szabályok: Tiltott mágia. Tiltottak az ultraritkák és a Káoszkatlan lapjai is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

□

Helyszin: Pécs.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Telesi Zoltán, 70-293-6226.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 29., 10 óra.

Helyszin: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan pakli és ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: január 29., 10 óra.

Helyszin: Gyöngyös.

Szabályok: Tiltott mágia. Tiltottak az ultraritkák és a Káoszkatlan lapjai.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: január 30., 11 óra.

Helyszin: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, és minden lapból csak egyet. Nincs négyzsin korlát.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: február 5., 9 óra.

Helyszin: Veszprém.

Szabályok: Isteni szövetség. Tiltott lapok a szokások mellett az ultraritkák és a Gyógyító rakshallion is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: február 5., 10 óra.

Helyszin: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft/□

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 5., 10.30.

Helyszin: Dungeon.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

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

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A SOKSZÍN□SÉG JUTALMA

Időpont: február 5., 11 óra (nevezés 10-

□).

Helyszin: Abysss Klub.

Szabályok: A sokszín□ség jutalma. Tiltott lap a szokások mellett az Elenios követ□je és a Gyógyító rakshallion.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és 15 000 FT pénzdíj.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: február 6., 11 óra.

Helyszin: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A ritka lapok közül csak a Zénes. Invázió, Csillagképes és AK-s lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: február 6., 10 óra.

Helyszin: Gyöngyös.

Szabályok: Páros verseny. Tiltottak az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

EGYSZÍN□ VERSENY

Időpont: február 12., 11 óra.

Helyszin: Balassagyarmat.

Szabályok: Egyszín□ verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 12., 11 óra (nevezés 10-

□).

Helyszin: Abysss Klub.

Szabályok: Egyszín□ verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

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

Díjak: Káoszkatlan paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 12., 10 óra.

Helyszin: Tótvázsony.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszkatlan paklik.

Érdeklődni lehet: Horváth László, gmaster@freemail.hu, 20-213-2753.

TÜLÉK CSATÁJA

Időpont: február 13., 10 óra (nevezés 9-

□).

Helyszin: Hódmezővásárhely.

Szabályok: Tüél□k csatája. A verseny beleszámít a február - március - április versenysorozatba.

Nevezési díj: 500 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 színtelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák angyla, 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 falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

ISTENI SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítéssel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszania, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Is-teni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nrgiával 50 ÉP-ről indultok.

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ósók városa, a Rüvel hegy, Két világ közt, Viziók, A Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapját lehet használni. Tiltott lapok: A sárkány kincse, Örgőngő szillimil. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók Városában is megjelennek.

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

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

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

Díjak: Káoszatlan paklik, minikiegészítők és ultraritka. Az első nyolc lesz díjazva.

Érdeklődni lehet: Jánvári Csaba, gelu8@freemail.hu, 70-316-7714.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 26., 11 óra (nevezés 10-11)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

PÁRATLAN

Időpont: január 30., Nevezés 9-11, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: A szokásosak mellett tiltottak: az ultraritkák, szabálylapok, követők, továbbá azok a lapok, melyek idézési költsége x-et, ?-et, vagy 0-át tartalmaz, valamint azok a lapok, melyek idézési költsége páros szám.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

PÁROS

Időpont: február 17.

Szabályok: A szokásosak mellett tiltottak: az ultraritkák, szabálylapok, követők, továbbá azok a lapok, melyek idézési költsége x-et, ?-et, vagy 0-át tartalmaz, valamint azok a lapok, melyek idézési költsége páratlan szám.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: március 13.

A három verseny összesítése alapján:

1. díj: 10000Ft
2. díj: 5000Ft
3. díj: 2500Ft

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

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 26., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliakkal és hölgyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Díjak: Káoszatlan paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, 30/386-3822.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 26., 10 óra

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Káoszatlan pakli és ultraritka.

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

MESTERHÁRMAS: A VILÁGOK HÁBORÚJA

Február: Tülei földje

Március: Ósók városa

Helyszín: Hódmezővásárhely.

Április: Választhatás, hogy csak □-v, vagy csak TF-es lapokat használz.

1. díj: 10000 Ft, 2. díj: 5000 Ft,

3. díj: 3000Ft, 4-10 díj: Rengeteg csomag kátya

Több mint 18000 Ft ösdíjazás, rengeteg csomag Káoszatlan és minikiegészítő versenyek külön díjazása mellett. Aki mindhárom versenyen elindul, szinte biztosan nyer valamit.

ISTENEK HÁBORÚJA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Időpont: február 19., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Káoszatlan paklik és ultraritka lapok az amatőröknek.

A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat.

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

• MEGEMELT DÍJAZÁS! • 42000 Ft pénzdíj a profiknál!

• Az 5. helyezett is kap pénzdíjat! • 3 gyűjtődoboz Káoszatlan!



Dungeon

Kártya- és szerepjáték szaküzlet

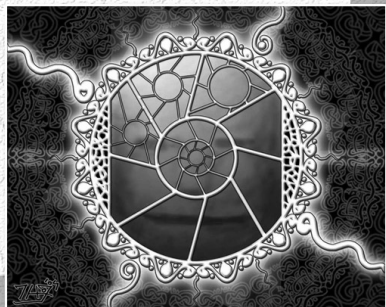
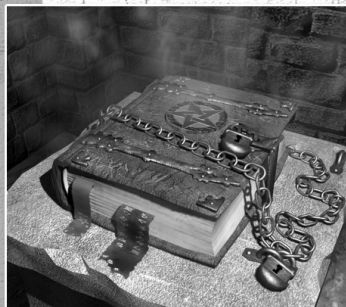
**Megnyitottuk
új üzletünket
Balassagyarmaton!**

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

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

**H-P: 9-től 17-ig,
Szo: 9-től 12-ig
Tel.: (06-35) 301-035
e-mail: kbolt@enternet.hu**

Havonta rendszeres versenyek!



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. február 16.



A decemberi számunkban leközölt megoldás sajnos hibás volt. Nem számoltunk azzal, hogyha az ellenfél ellenfarázsol a *Hadicsellel*, akkor az *Esszenciavámpír* csak hatot sebez kijátszáskor.

Novemberi feladványunkat sokan megfejtették. Nézzük, hogyan is kellett!

- Kijátszom a *Fegyverkovácsot*, a *Teljes front* miatt aktívan. (-4 = 16 VP)
- A kapott dobótórrel megölöm a *Kardszárnnyú pockot*. Kapok érte egy szörnykomponenst.
- Lehozom a *Rombolót*. (-2 = 14 VP)
- Passzivizálok a kovácsot, termel egy dobótórt, amivel megölöm a *Rombolót*, a *Rombolóval* pedig leszedem a *Kaput*. Az ellenfél csak *Pooyanra* tudta használni eddig a *Kaput*.
- A *Teljes fronttal* lehozom aktívan a *Quwargot* és a *Tűzpöfögőt*. (-1 -2 = 11 VP)
- Lerepül a két *Karmazsin huhogó*. (-3 -3 = 5 VP)
- Roham* a *Tűzpöfögőre*, felhúzza a *Grok-képződményt*. (-2 = 3 VP)
- Lerepül a *Légirozmár*, és így ingyen kirakhatom a *Grok-képződményt* is. (-2 = 1 VP)
- Bemennek az aktív lényeim az őrszobta, *Pooyan* nem, mert feltételezzük, hogy az ellenfél használta rá a *Kaput*.
- A *Quwarg* támadja *Lord Korellt*, a többi lényem üti az ellent. A pöfögő üt négyet, a két huhogó egyet-egyet, a rozsmár hármát. (-4 -1 -1 -3 = 14 ÉP)
- Az ütésekét követően a huhogók felezik az ellenfél életpontját. Az első a 14-et felezi 7-re, a második a hét alapján, 3,5-et sebezne. A lap szövege alapján felfelé kell kerekíteni a veszteséget, vagyis négyet sebez. (-7 -4 = 3 ÉP)
- Pooyan* hátraküldi a pöfögőt. (-1 = 0 VP)
- A pöfögő rápöfög hármát az ellenfélre, mivel a *Roham* miatt ennyi az ÉP-je. Ellenfelem közben egyszer sem tudott varázsolni *Lord Korell* hátránya miatt, Győztem! (-3 = 0 ÉP)

A feladvány igazán nem volt nehéz, az egyetlen gondot az okozta, hogy mikor feleznek a huhogók. A lap szövege szerint a sebzés kiosztása után. A lények sebzése mindig egyszerre történik, így először sebez az összes lényem, majd utána az általam meghatározott sorrendben létrejönnek a sebzés által okozott hatások, jelen esetben a huhogók életpont felezése. Arra kellett még figyelni, hogy amíg a *Kapu* fenn van, ne rakják le olyan lényt, amivel ütni akarok, különben az ellenfél használhatja rá.

Szerencsés nyerteseink: Tamás László Nyíregyházáról, Csik János Budapestről és Horváth Zoltán Veszprémből. Nyereményük egy-egy csomag *Kaoszkatlan*. Gratulálunk!

Új feladványunkat Fekete Szabolcs küldte be: Neked 18 életpontod, 15 varázspontod és egy szörnykomponens, az ellenfelednek 12 életpontja, 2 varázspontja és kettő szörnykomponense van. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2005. február 16.

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.

KÖVETŐD:

- A kalandozók védőszentje

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Heuréka (F)
- Párbajhős (R)
- Rundhal, a gyűjtőgető (F)
- Kozmikus energia (D)
- Kaporszakáll (új) (R)
- Kristályfolyadék (E)
- Varázslatlopás (új) (E)

PAKLID SORRENDENBEN:

- Heuréka (F)
- Párbajhős (R)
- Rundhal, a gyűjtőgető (F)
- A bölcsek köve (új) (-)
- Királyi palást (F)

Nincs lapod játékban, üres a gyűjtőd.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A gyenge ereje (F)
- Éonvölgyi númak (R)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Ahriman (B)

Ahriman az őrszobta van, van rajta egy +2/-1-es jelző és két szintlépés jelző.

A TE ÁLLÁSOD: 18 ÉP, 15 VP, 1 SZK

2005.



A kalandzrok edzése

Követő

A 6 lépcsős hímző feladat megnevezése: követő. Építési költség: 18 ÉP, 15 VP, 1 SZK. A követő feladat célja, hogy a hímzők megismerjék a hímzés alapjait, és megismerjék a hímzés szabályait. A feladat során a hímzők megismerik a hímzés alapjait, és megismerik a hímzés szabályait.

Követő

Kormkancs eregsége

Dornodon

szomori

Célpont: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Dornodon nem öltöztet meg a Zseppre, hanem a hímzők megismerik a hímzés alapjait.

Rendkívül a gyűlölet

Paráználjárás

kalandzrok

ember

Például: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Rendkívül a gyűlölet a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Paráználjárás

Rendkívül a gyűlölet

kalandzrok

ember

Például: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Rendkívül a gyűlölet a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Hívők

Paráználjárás

kalandzrok

ember

Például: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Hívők a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Varrásain lopás

Élvezés

általános

Nézd meg az életrajzodban, hogy lopás! Varrásain lopás egy szöveg, és a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Kétszáz fegyver

Élvezés

úgy

Például: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Kétszáz fegyver a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Képzés

Rendkívül a gyűlölet

kalandzrok

ember

Például: Képzés, utasítás, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés, végzettség, alapvetés. Képzés a hímzés alapjait megismeri, és megismeri a hímzés szabályait.

Kézben levő lapjaid



1.

Számiaszám:

Név:

Karakteraszám:

A kért tárgy neve:

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

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

A beküldés feltételei:

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

Egy adott sorszámu kuponból egy számiaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számiaszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ŐV számládra már küldtél.)

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő fordulód végén értesítést kapsz róla a játékvezetői üzenetknél.

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

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

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

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

ŐSÖK VÁROSA

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

KALANDOK FÖLDJE

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

Leanthil naplója

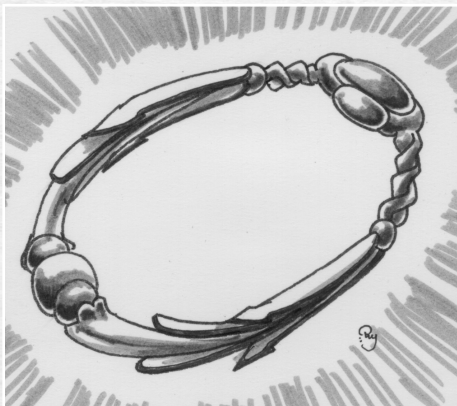
13.



Már megint olyan sok minden történt az utóbbi időben, hogy azt sem tudom, hol kezdjem. Természetesen minden nem fér majd bele az időmbe, de a lényegot megpróbálom kiemelni. Először is felépült rendünk kutatólaboratóriuma. A szövetségünket érintő dolgokról szerényeségből nem szoktam sokat írni, és most sem akarok nagyon belelendülni, de ezek a velem személyesen megéso dolgoknál azért mégiscsak jelentékenyebbek, és ez az esemény ráadásul mérföldkő a Fény Apostolainak életében. A kutatólaborunk felépülte egy el nem múló dicsőség, egy maradandó alkotás, nem is beszélve leendő kutatásaink az egész galetki nép számára hasznosítható eredményeiről, aminek a babérait majd apránként aratjuk le (már amennyire lehetséges „apránként” aratni...). Persze az is dicsőség volt számunkra, amikor olyan sokan voltunk, hogy meg kellett alapítani a Fény Ministránsai nevű társszervezetünket, igaz korántsem olyan nagy horderejű, mint a mostani eset. De ez már a múlté, a ministránsok azóta meghaltak, letelepedtek vagy éppenséggel Apostolokká váltak, és ha mi nem emlékeznénk rájuk (és akik emlékszünk, azok is csak páran maradtunk), akkor senki sem. A szövetségi arénánk felépültét leginkább a szövetségi arénánk felépültehez tudnám hasonlítani, hiszen ahhoz is temérdek idő, munka, szervezés, remény és kitartás kellett, míg végül elkészült. Nagy különbség viszont a kettő között, hogy míg az aréna pusztán szórakozásra való (meg egy kis gyakorlatozásra), addig a kutatólabor az építkezés szempontjából létfontosságú épület, vagy ahogy mondani szoktam, ez a gyerek válla: ha ez kint van, akkor már minden megy a maga útján. Így is van, hiszen rövid kutatás, és más szövetségek eredményeinek felhasználása után a magam részéről már rá is jöttem, hogyan építhetnénk fejenként többet (szövetségünkben csak egyfejtől galetkik vannak), de a további kutatásoknak sem vagyok ellene, sőt. Mivel rendünk aktív tagjainak jó része már nem tudott mit építeni, így most ez a kérdés is megoldódott, hiszen folyhat tovább a munka. Ilyenkor bánom csak, hogy ezt a naplót rajtam kívül senki sem olvassa a most élők közül, pedig a fentiekét szívesen ki is plakátolnám, csak hogy temérdek ellenségünk java része pukkadozhasson, ha látja, hogy igenis életképes szövetség vagyunk. Még ide tartozna, de szerényeségem tiltja, hogy eldicsekedjek azzal, mekkora szerepem van abban, hogy a helytartóság engedélyezze, hogy a galetkik a korábbi mennyiség kétszeresét építhessék a laborba, és ezzel rajtunk kívül is hány kis létszámú szövetséget húztam ki a slamasztikából. En ilyen szerény vagyok..

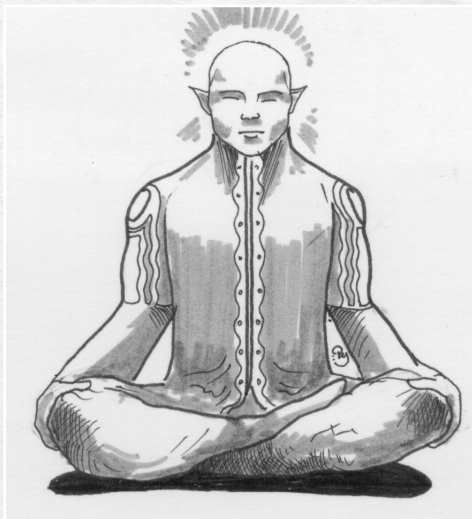


Másik pozitívum, hogy előbbre léptem a klánomban. Tizenöt hétig nem vadászhattam, hogy ezt elérjem, de sikerült. Most már „sebezhetetlen” a titulusom, amivel ugyan kitöröl... szóval amivel nem sokat érek, na de hát egy kicsit csak melengeti a dolog a lelkem, hiszen ezen a szinten sem sokan vannak, akik elérték ezt a fokozatot. Eddig a jó hír, mert az újabb feladatom minden eddiginél undorítóbb orglingság. Tudom-tudom, a korábbi alkalmakkor is ezt írtam, de attól még most sem kevésbé jogos a felháborodásom, hiszen ha jól megfigyeljük, ez egy tendencia: egyre pimaszabb velem a klánom. Ezúttal egy császári dekrétumot kérnek tőlem. Kérdem én: miután a három óskő leadása helyett odaadtam azt a



dekrétumot, amit évek óta tartogattam a hasonló esetekre, honnan a gránitos sötét méneköböl szerezzek egy másikat? Ezek olyan pofátlanok, hogy képesek voltak megvárni, míg az előzőt odaadom, hogy aztán röhögve vágthassák a képembe: még egyet kérnek. Császári dekrétumot — tudtommal — azon kívül, amit én is megszereztem, csakis az olimpiai aukciókon lehet zsákmányolni, és akkor is nehezen. Persze lehet, hogy tévedek, és valamelyik helytartó egy kisebb vagy nagyobb szalgátomért a jobb felső mancsomba nyom egyet. Nem álítom magam, ennek körülbelül akkora az esélye, mint ha a jobb felső helyett bal alsóba adná, vagy ha mégis, akkor fel lehetek fészálve arra, hogy egyedül kell feleltenem a helytartói palotát, esetleg le kellene győzőnöm fajunk egy szörnyű ellenségét (esetleg az összes ismert legendás torzszülöttet egy csapatban) vagy a kettőt egyszerre. Szóval itt most jó ideig nem számíthatok előbbre lépésre. De ha már megemlítettem az aukciót, akkor írnek is róla egy pár sort, hiszen elégedetlen vagyok vele, és ez tanulság lehet a jövő korok számára is. Olyan korban élünk ugyanis, hogy a helytartó küllöttje, aki az egészet levezényli, tehát aki valójában a császári kincstár helyhiány miatt kidobásra ítélt kacatjait súlyos összegekért elárverezi arra nem képes, hogy egy igazi aukcióhoz illően legalább azt közölje, mégis hány tételre lehet összesen számítani. Mi afja kis pondrók legalább ennyit elvárnánk, ha már azt nem tudhatjuk, hogy mi mindenre lehet majd licitálni (persze lehet, hogy az igazi aukciók sem ilyenek voltak, akkor viszont az általam olvasott történelemkönyvek hazudnak, persze nem ez volna az első eset). És akkor arról még nem is beszélek, hogy eleve a meghirdetett időpont előtt kezdődött az egész, így én is majdnem lemaradtam róla. Mondjuk így sem jöttem el értékes relikvák és nagy hatalmú isteni varázstárgyak tucatjaival, de ha szerény akrok lenni, akkor még egy apró májikus porszemcskére sem tettem szert, merthogy ismét abba a hibába estem, mint fél évvel ezelőtt. Akkor az Univerzum karkötőjéről azért csúsztam le, mert hosszas mérlegelés után úgy döntöttem, hogy nem váltok be több fekete dukátot, pedig ha csak még egytől megválok, most enyém lehetne. Persze többen azzal próbáltak vigasztalni (már akiknek egyáltalán számít az én lelkiállapotom), hogy annak a (...) galetkinek úgyis több dukátja volt, mint amennyivel a karkötőt megvette, úgyhogy semmiképpen sem lehetett volna az enyém. Most pedig körülbelül pont olyan hülye voltam, mint akkor, hiszen hátha kérik majd valahol alapon egy fekete dukátot megtartottam, és csak a többi váltottam be, így kettőszázkilencvenöt helyett kettőszáznyolcvannyal dukáttal csúsztam le az utolsó tételként felkínált hercegi pecsétygyűrűről. Pedig micsoda botrány lett volna, ha a gyűrűvel járó nemesi címet nem holmi jöttment, hanem a hírhedt Leantíhul kapja meg. Századok múlva is ezen röhögtek volna. És akkor itt kanyarodok vissza az előző témához, merthogy a gyűrűt be lehetett volna váltani egy császári dekrétumra, amivel teljesíthettem volna a klánom aljas feladatát, de persze ha tudtam volna előre, hogy mik lesznek a tétélek, akkor a korábban felajánlott dekrétumot is megpróbálhattam volna megszerezni. Ez utóbbin csak azért nem bántódom, mert nagyon jó csápokba kerültek, hiszen Brutus Apostolé lett, aki rendünk oszlopos tagja (már csak az építkezésekben tanúsított aktivitása miatt is). Egyébként ez az olimpia a naplóírásom kezdete óta már a harmadik volt, viszont mindhárom közül számomra talán a leggyengébb is. A játékos versenyeken szokás szerint meghatározhatatlan helyen végeztem, csak annyit tudok, hogy a feladatot száznyolcvankét perc alatt teljesítettem, ami pontosan annyival kevesebb a győzelemhez szükségesnél, mint amennyi az első helyezette ideje és az én időm közötti különbség, azaz a fogalmam sincs mennyivel, hiszen azt talán csak maga az első helyezett tudja, de talán még ő sem. A pankrációban a huszonhetedik lettem, ami ugyan nem olyan tragikus, de semmiképpen sem nevezném jónak. Na persze ha nem történik csalás, akkor jobb is lehettem volna, azaz, ha például időben észreveszik, hogy St. Lopez, a nemrégiben nevet kapott Káoszdemokrata szövetség tagja gránitbőr italát használt, és emiatt kitalálják őt a ver-

senyről. Hiszen előre meg lett mondva, hogy az ilyesmi tilos. De esküszöm, hogy legközelebb nem leszek ilyen becsületes, merthogy ezt én is megtehettem volna, és akkor talán az első tizbe is bekerülhettem volna. A galetkik párviadaláról már nem is beszélek... a szégyenletes negyvennyolcadik helyen végeztem. Pedig néhány hónapja díreket ezért tanultam meg a fürgülés nevű varázslatot, azaz nem pont ezért, de akkor eldöntöttem, hogy az olimpián majd minden ellenfelem ellen bevetem. És erre mi történik? Na mi? Na, én lennék a legboldogabb galetki, ha ezt tudnám. Talán valami összezavarta az elmémet, hogy egyszerűen megfeledkeztem róla, így persze azok az ellenfelek győztek le, akik gyorsabbak voltak nálam. Pedig micsoda fényes győzelmet arattam például Noseanon, akivel szemben a mindennapok küzdelmeiben esélyem sem lenne, hiszen mire kettőt mozdulnék, már rég túpárnává lyuggatna, de itt a felkészülés címén magamra húzott szélpajzs varázslatom segítségével kacagva döngöltem őt az aréna bazaltjába. Hiába, így múlik el a világ dicsősége (hát még az enyém). A legjobb eredményt ezúttal is a psi olimpián arattam, ami valószínűleg annak a következménye, hogy azon alig páran indultak. Hetedik lettem, egy helyely megelőzve Ka-Boom barátomat, akivel természetesen ezúttal is összesorsoltak, akivel ismét döntetlen lett a meccs végeredménye, és ami miatt ismét egyformán romlottak mindkettőnk esélyei (éppen úgy, mint egy évvel ezelőtt, amikor is ez valamelyikünk dobogós helyébe került). Persze Kúr is reménykednem, hiszen amíg szinte egy időben költözöm fel a psi igazi nagyjaival, addig semmi esélyem a dobogóra. Talán az vigasztalhat, hogy most is voltam a második helyen, ahonnan csak a későbbi győztes, Patissar ütött ki. Ha a büszkeségem engedné, gratulálnék neki, de hát ő csak egy a sok Tévelyűgő közül, akire Kúr a nemes gesztusokat pocskélni (talán ha Apostol volna).



A meccsek közötti szünetben természetesen mindenhol a xenó-invázió volt a téma. Reméltem, hogy megtudok majd valami hasznos információt, de a temérdek bugyutaság, hőzöngés és pletyka között semmi értelmeset nem tudtam kivenni, így hát kénytelen leszek mindennek magam utána járni. Csak remélhetem, hogy eközben nem hagyom ott a fogam, hiszen akkor mi lenne ezzel a szerencsétlen néppel, aki minden mozdulatával saját magának árt, és aki nek a szemét csak egy magamfajta jóakarátú és önfeláldozó hős nyithatja föl. Azt már megfigyeltem, hogy ezek a dögök más lények belsejében fejlődnek ki, miközben az a más lény ettől elpusztul. Ezért is fordulhat elő, hogy ha díreket gnóm ősmágust keresek a csatornaszinten, még akkor sem talállok, merthogy nyilván kiirtották őket egytől egyig, így vágva el engem a másik klánküldetésem teljesítésének lehetőségétől. Persze az általam olyannyira utált lidércszellemeket és lidérczombikat nem irtják olyan hevesen, nyilván azért, mert abban nem tudnak szaporodni. Most egyébként sok újat nem is tudnék a xenókról említeni, mert még magam is csak a minták gyűjtögetésénél tartok. Ha viszont valamilyen eredményt fel tudok majd mutatni, arról feltétlenül beszámolok, nehogy megint az történjen amikor ennek az egésznek vége lesz, mint az orgling lázadás esetében, hogy a császár utasítására minden adatot, mintát, gyűvert elkoboznak, hogy aztán csak a kiváltságosok élhessenek a megszerzett tudással és eszközökkel. Pedig gyanyóim, hogy ez lesz, akkor pedig a naplóm is veszélybe (és nem melleleg illetéktelenek karmaiba) kerülhet. De hát ez sem tart vissza a történelem rögzítésétől, és sajnos az álmisságtól sem, úgyhogy be is fejezem.

Leanthil

KLÁNOK CSARNOKA

A HALHATATLANOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁNRAŊG! – 2. RÉSZ

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

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

Folytatjuk tehát előző számunkban megkezdett ismeretünket, ezúttal a 41. feladattól kezdve egészen a 80-asig! Ahhoz, hogy a 80-as rangot elérjük, természetesen elég, ha 79 feladatot teljesítünk, de ha már izé, akkor legyen mizé alapon inkább a kerek 80-as feladatig megyünk az ismertetővel. Aki lemaradt volna a cikk előző részéről, annak először is ejnye-bejnye, másrésztől viszont nem árt, ha tudja, miért is küzdünk itten: a 80-as rang elérésekor minden klán, így a halhatatlanok klánja is egy új képességet ad az eddigiek mellé!

41. feladat: Költőzz tovább két szinttel: Nos igen, ez egy kicsit lassan teljesíthető, viszont mivel felköltözni amúgy sem árt, idővel megvan magától. Ne tegyünk tehát semmi rendkívülit, játsszunk úgy, ahogy eddig, és amikor már két szinttel feljebb vagyunk, adjuk le a küldetést.

42. feladat: Érj el legalább 25-ös erőt: Volt már részünk hasonlóban, fogjuk az erőt növelő varázstárgyakat, vagy ha nincs elég, akkor hatalom kék italokat, és

kész! Hacsak nem végtagokkal küzdünk, eszünkbe ne jusson KNO-t pocskékolni az erő tulajdonságra!

43. feladat: Hozz két őskövet: Nagy érték az őskő, főleg kettő, de nincs mit tenni, oda kell adni klánunknak. Két őskő egyébként úgy lehet nálunk, ha vagy egy sok ellenfél ellen vívott csatában egyszerre többet is találunk, vagy ha úgy teljesítünk egy olyan kalandot, melynek végén őskő a jutalom, hogy előtte már volt nálunk őskő. Ne használjunk fel császári dekrétumot, jól jön az még máshol, és lesz itt még hozz 3 őskövet küldetés is.

44. feladat: Látogasd meg a klánépületet úgy, hogy legalább 60 KNO-d van: Nem túl nehéz kitalálni a siker receptjét, egyszerűen gyűjtögessük a KNO-t, ne költsük el, és ha megvan, irány a klánépület. Itt is érdemes már úgy belőni a KNO spejzolás, hogy mire megkapjuk ezt a feladatot, pont meglegyen a 60.

45. feladat: Érj el 14 éves kort: Hát ezzel nem lehet mit csinálni, meg kell várni a 104. fordulót, annak is a legvégét, és utána, azaz a 105. fordulóban lehet menni a klánhoz, jelenteni, hogy elég idős lettél.

46. feladat: Hozz egy ősgyémántot: Ilyen tárgyat csakis a 8. szinten élő őriásráknál találhatunk, nála is csak nagyon kicsi eséllyel. Szerencsére ez a tárgy is átadható, tehát csak keresnünk kell valakit, aki hajlandó megválni tőle valamilyen ellenszolgáltatásért cserébe, és a nagyhatalmú VG parancs segítségével megvenni tőle. Ha mégsem találunk semmit, akkor marad az őriásrák vadászat!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Óriás rák (#218) adatai:

Méret: 182-200	Erő: 20
Egészség: 20	Iq: 2
Gyorsaság: 16	
Ügyesség: 12	
17-es méretű, 20-as szintű olló	
16-os méretű, 19-es szintű olló	
Bűz: 4	Elektromos immunitás: 18
Hidegimmunitás: 18	Kontaktméreg immunitás: 5
Immunitás mérges gázra: 18	Rezisztencia: 18
Savimmunitás: 18	Tűzimmunitás: 18
Vastag bőr: 12	

47. feladat: Hajtsd végre az 56-os klánkalandot (40 TVP-t igényel): Egy 12-es nyomkeresés próba után 30 életpontot sebződünk, majd egy 12-es vezetőkészség próba jön, utána pedig le kell adni egy orgling fétist, amit még korábban kellett beszerezniünk (a 7. szinten élő orgling varázslónál lehet ilyen találni), majd megverni a nekünk támadó óriás pók + sötét elf ijász párost. Itt arra számítsunk, hogy az ijász az első körben ránk lő, utána el leszünk foglalva az óriáspókkal, és ha megöltük, akkor az ijász megint tud ránk lőni! Ha mégis legyőztük őket, jutalmunk +1 méret és 3 hősiesség pont, és persze már mehetünk is a klánházba jelezni a sikert.

Sötét elf ijász (#225) adatai:

Méret: 162-182	Erő: 12
Egészség: 10	Iq: 12
Gyorsaság: 29	Ügyesség: 19
Mágia: 10	
2-es méretű, 20-as szintű jobb karom, ében tünde kard	
2-es méretű, 20-as szintű bal karom, ében tünde kard	
Lőfegyver: 31 (ében nyílpuska)	Rezisztencia: 29
Vastag bőr: 5	
Csendvarázs: 27	Sötétség: 27
Auraészlelés: 11	

Óriáspók (#89) adatai:

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

48. feladat: Győzz le 8 halál apostolát: Ez a lény a 7. szinten él, itt lecsaphatunk rá párszor.

Halál apostola (#173) adatai:

Méret: 132-152	Erő: 18
Egészség: 18	Iq: 18
Gyorsaság: 18	Ügyesség: 18
Mágia: 10	
7-es méretű, 19-es szintű fog, 16-os tisztelet-csapás	
5-ös méretű, 15-ös szintű jobb karom, 16-os tisztelet-csapás	
Bűz: 3	Rezisztencia: 10
Tűskés bőr: 9	Vastag bőr: 10
Csata előtt rajta van egy ütésznyri gránitbőr	

49. feladat: Hajts végre 5 küldetést, amit a templomban kaptál: Itt az a lényeg, hogy ha már tudjuk, hogy melyik szinten fogunk kb. elérni ehhez a küldetéshez, akkor azon a szinten nem csinálunk meg egyetlen templomi kalandot sem, ameddig a feladatot meg nem kapjuk! Utána viszont igen. Persze valószínűleg így is fel kell még költözni egy szinttel feljebb, de az ottani kalandokkal már meglesz az 5 ilyen feladat.

50. feladat: Érj el 13-as éberséget: Na ez igencsak csúnya dolog, mivel az éberség egy igencsak khm, hogy is mondjam, szóval nem túl hasznos szakértelem. Hacsak nincs túl sok felesleges képességpontunk, akkor megfontolandó, sőt, ajánlandó, hogy itt is tárgyakkal növeljük az éberséget. Igen ám, de éberségre nem ad bónuszt semmilyen varázstárgy... na ez azért nem teljesen igaz. A 8. szint, 32. kalandjában megszerezhető laillia talizmánja és a 8. szint, 23. kalandjában megszerezhető krakoch csizma egyaránt kettővel növeli az éberségünket. Hacsak nincs még nagyon messze a 8. szint, érdemes megszerezni ezt a két tárgyat, és utána 9 (13)-as éberséggel teljesíteni a feladatot. Persze ha mostanra már dűskálunk a képességpontban, akkor növelhetjük úgy is, idővel nem árt majd, ha magas lesz az éberségünk.

51. feladat: Érj el legalább 100 galetki győzelmet: Volt már ilyen régebben, csak kevesebb volt a szám, amit el kellett érni. Így kezdünk már jó előre begyűjteni a 100 győzelmet, hogy mikor ezt a feladatot kapjuk klánunktól, már meglegyen mind a 100, és jelenthessük egyből a sikert.

52. feladat: Igyál meg ugyanabban a körben két hatalom bíbor italát: Ha van ilyen italunk, vagy tudunk főzni, akkor ez a feladat nem lehet kihívás. Mi pedig tudunk főz-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ni, hiszen más sem kell hozzá, mint egy mézfű (#29), egy hónakkupók (#30) és egy tokin kaktusz (#40), valamint legalább 10-es varázsitalfőzés szakértelem.

53. feladat: Ölj 10 gyászoló mourgot: A gyászoló mourg a 10. szinten él, itt csaphatunk le rá. Mostanra már biztos magas a nyomkeresésünk, úgyhogy simán vadászhatjuk is, de a legjobb talán a 8. szint 52-es többszemélyes kalandjában végezni velük, mivel itt rögtön az első csatában hárommal is szembetaláljuk magunkat. És ha itt elbukjuk a következő próbát, akkor legközelebb ismét három mourggal végezhetünk (persze ezt a TK társunkkal is meg kell beszélni...)

Gyászoló mourg (#224) adatai:

Méret: 190-202
 Egészség: 36 Erő: 14
 Gyorsaság: 3 Iq: 3
 Ügesség: 6
 5-ös méretű, 20-as szintű nyelv, 8-as roncsolás
 7-es méretű, 15-ös szintű jobb csáp, 12-es vámpirizáció
 7-es méretű, 15-ös szintű bal csáp, 12-es vámpirizáció
 7-es méretű, 15-ös szintű bal csáp, 12-es vámpirizáció
 Kontaktméreg immunitás: 18 Vastag bőr: 12

54. feladat: Érj el 200-as méretet: Ezúttal lehet módosítókat is használni, amit használunk is ki gátlástalanul. Sok barlangbővítést és képességpontot spórolhatunk, ha minél több, méretet növelő varázstárgyat aggatunk magunkra, elérendő a 200-as méretet.

55. feladat: Hajtsd végre az 57-es klánkalandot (45 TVP-t igényel): A kaland egy 12-es elektromos immunitás próbával kezdődik, majd 12-es javítás próbával folytatódik. Ezután 20 életpontot sebződünk (ja!), minek utána le kell adnunk egy lidércvelőt, majd megküzdeni egy tüzes klaugarral. Ha öt legyőzzük, halála után visszamarad belőle egy klaugar szerv, a kaland következő lépéseként ebből kell leadnunk 10 darabot a klánnak. Magyarul 10 alkalommal kell sikeresen végrehajtani a feladatsort, mire végzünk a kalanddal! Itt még egy csúnyaságra kell odafigyelni, hogy a lidércvelő olyan tárgy, ami minden fordulónk végén elrohadhat, azaz megsemmisülhet. Ne egyszerre szerezzünk hát be belőle 10-et, hanem szépen, fokozatosan, hogy ne rohadjon ránk. Legjobb, ha egy másik, megbízható galetkitől veszünk meg minden fordulónk elején egy da-

rral. Sikerünk jutalma amúgy 2 méret és 3 hősiesség pont is.

Tüzes klaugar (#274) adatai:

Méret: 250-275
 Egészség: 17 Erő: 15
 Iq: 4 Mágia: 3
 Ügesség: 12 Gyorsaság: 15
 9-es méretű, 20-as szintű nyelv, 30-as krono-érintés
 14-es méretű, 18-as szintű jobb csáp, 30-as krono-érintés
 13-as méretű, 17-es szintű bal csáp, 30-as krono-érintés
 Bűz: 3 Elektromos immunitás: 10
 Rezisztencia: 15 Savimmunitás: 10
 Tüskés bőr: 10 Tűzimmunitás: 25
 Vastag bőr: 6 Immunitás mérges gázra: 10

56. feladat: Pusztíts el 12 halálgömböt: A halálgömb a 9. szinten él, és igen szemét jószág. Extra magas rezisztencia, nagy védelem, és immunitások... Szerencsére mérete nagyon alacsony, így csak egy apró kis gyenge pontot kell találni rajta a megöléséhez. Esetében ez a mi tüskés bőrünk. Mivel ő vétagokkal harcol, ha nekünk van pár kisebb tüskénk, az jól megöli a halálgömböt. Azért egy gránitbőr varázslat elmondása nem árt a csata elején. Ha már meg tudjuk ölni, akkor csak találni kell belőle egy tucatot, és lemészárolni őket.

Halálgömb (#254) adatai:

Méret: 12-15
 Egészség: 5 Erő: 30
 Gyorsaság: 60 Iq: 5
 Mágia: 1 Ügesség: 60
 30-as méretű, 20-as szintű fog
 Bűzimmunitás Elektromos immunitás: 150
 Hidegimmunitás: 150 Immunitás mérges gázra: 150
 Rezisztencia: 100 Savimmunitás: 150
 Tűzimmunitás: 150

57. feladat: Hozz 15 csöpögő csápót: Ez a tárgy a 9. szinten őshonos csöpögő csápolatok legyőzése után kerülhet a birtokunkba. Természetesen mint minden ilyen feladatnál, itt is azzal járunk legjobban, ha más galetkikkel cserélgetve szerezzük be ezen komponenseket. Ha viszont nem akarunk, vagy nem tudunk cserélgetni, marad a csöpögő csápolat megszállás. Vigyázat, a csöpögő csápolat arról ismerszik meg, hogy egyszerre ketten jön, és újabb csöpögő csápolatokat idéz meg a harcban.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Csőpögő csápolat (#268) adatai:

Méret: 145-159	Erő: 15
Egészség: 16	Iq: 14
Gyorsaság: 19	Ügyesség: 17
Mágia: 11	Méregimmunitás: 20
14-es méretű, 20-as szintű jobb csáp, 20-as vámpirizáció	Savimmunitás: 99
Bűz: 14	Annihiláció: 15
Rezisztencia: 5	
Vastag bőr: 10	
Idézés: csöpögő csápolat	
Auraézelés: 5	

58. feladat: Hozz száz drágakövet: Nem túl nehéz feladat, főleg így, hogy már előre tudjuk, és éppen ezért már régebb óta gyűjtögetjük a drágaköveket, hogy eddigre meglegyen a száz darab. Drágakövet egyébként igen sokat találhatunk, ha a fordulónkat egy kincskeresés italának megivásával kezdjük.

59. feladat: Látogass el úgy a klánépületbe, hogy pontosan 888 TVP-d van: Na, most gonosz leszek! Volt már ilyen feladatunk, csak kevesebb TVP-vel. Egy az egyben ugyanaz a teendő mint akkor, és hogy miért vagyok gonosz? Mert az előző feladat a cikk előző részében lett ismertetve, azaz aki most nem emlékszik, annak elő kell vennie az előző Krónikát.

60. feladat: Teljesíts hét küldetést, amit a helytartótól kaptál: Ez is sablonmelő, csak ezúttal a palota küldetéseivel kell azt eljátszanunk, amit a múltkor a templommal kellett. Az adott szinten csak ezen feladat megkapása után kezdjük bele a palotai küldetések teljesítésébe, majd a következő szinten meg minél előbb csináljuk a palota feladatait.

61. feladat: Hozz három őskövet: Fincsi mi? Vannak, akik erre a feladatra tartogatják a császári dekrétumot, ez mindenképpen meggondolandó, hiszen három őskő az bizony nagy kincs! Én mégis azon az állásponton vagyok, hogy dekrétumot olyan küldetésre pazarolni, amit meg tudunk csinálni, nem érdemes, ezért inkább adjuk le azt a három őskövet. De hogy lehet nálunk egyszerre három őskő? Nos, vagy egy jó nagy gigacsatában, ahol egyszerre sok ellenfél támad ránk, egyszerre 3 őskövet is találunk (nagyon kicsit rá az esély), vagy egészen addig nem hasz-

nálunk fel őskövet, ameddig pár kaland teljesítése után kapott őskövekkel együtt meg nem lesz a három darab.

62. feladat: Vegyél részt egy legendás ellenfél legyőzésében: Még nem csatlakoztunk egyetlen szövetséghez sem? Épp ideje megtenni! Az újabb szövetségi épületek elég sok tápot adnak, tehát már építkezni is jó dolog, ezenkívül ott vannak a legendás csaták. Ezúttal semmi dolgunk nincs, mint kiadni az LCS parancsot, és szövetségünk többi tagjával együtt győzelmet aratni az egyik legendás lény felett.

63. feladat: Végezz 15 gnóm ősmágussal: Ez a szörnyike a 10. szinten lakik, és mindig egy agyaggölem társaságában jár. Nem is csépelem tovább a témát, úgyis már mindenki kívülről fújja, mi itt a teendő.

Gnóm ősmágus (#314) adatai:

Méret: 210-240	Erő: 7
Egészség: 10	Iq: 45
Gyorsaság: 16	Ügyesség: 14
Mágia: 40	Hidegimmunitás: 5
Elektromos immunitás: 5	Savimmunitás: 99
Rezisztencia: 20	
Tűzimmunitás: 5	
Gránitbőr: 20	Jégoszlop: 10
Jégpajzs: 30	Jégvihar: 30
Megszakítás: 30	
Csata előtt már rajta van egy 30-as szintű elemek uralma	

64. feladat: Lép 15 fordulót vadászat nélkül: Ennél kényelmesebb már nem is lehetne egy feladat, csak annyit kell csinálni, hogy nem kell csinálni semmit. Khm, azért ez mégis kitolás, hiszen a vadászat egy remek kis képességpont szerzési tevékenység, amit most szüneteltetnünk kell. Mindenképpen igyekezzünk már a 10. szinten megkapni és teljesíteni ezt a feladatot, mivel ott úgyis kevés lélekenergia jár a csatáért. A 11. szinten már nem árt, ha mehetünk vadászni, a busásabb lélekenergia reményében.

65. feladat: Látogass el a klánépületbe úgy, hogy nincs szolgád: Ha amúgy sem nagyon támaszkodunk a szolgálk segítségére, akkor nem lehet gond megcsinálni ezt a feladatot. Azoknak, akik magas szintű szolgálk nélkül nem tudnak meglenni, most itt az idő a császári dekrétumra... annál is inkább, mivel a 11. szinttől kezdve igencsak megnehezül a szolgálkszerzés...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

66. feladat: Kapsz öt alkalommal méretnövekedést az Ősök Csarnokában: Mindenki ismeri a kis csillagokat a csarnokban, ahova lépve különféle események történnek. Na ezeket a csillagokat kell látogatni, és reménykedni, hogy a méretnövekedés fog történni. Persze ehhez mindenképpen az kell, hogy barlangunk mérete nagyobb legyen, mint a mi méretünk, hiszen csak ekkor növekedhet a csarnokban a méretünk. Szerencsére a hegy 11. szintjétől már nem csak egy, hanem akár három alkalommal is megcsinálhatunk minden csarnokot, úgyhogy van rá sok lehetőség, hogy teljesítsük a feladatot. Az új csarnokok kérése különben is jó dolog, egyre nagyobb jutalmak járnak ugyanis a csarnokok megcsinálásáért.

67. feladat: Hozz egy császári dekrétumot: Mostanra már akár kettő dekrétumot is szerezhettünk, ha ügyesek voltunk, és ha nem kótyavetyéltük el őket, most tessék, itt egy küldetés, amit csakis a dekrétum segítségével teljesíthetünk. Ha nincs dekrétumunk, jaj nekünk, várhatjuk amíg újat szerzünk. Szerencsére ti már számíthattok erre a feladatra, és biztos nem használjátok el másra, mikor tudjátok, hogy itt kelleni fog.

68. feladat: Legyen minden elemi immunitásod alapértéke legalább 10: Nincs mit tenni, meg kell tanulni mind az ötöt, és felnyomni őket képességpontból 10-es szintre.

69. feladat: Gyere el, ha kevesebb, mint 10 hősiesség pontod van: Ha kevés hősiesség pontunk van, akkor nem gond, ha sok, akkor viszont lehet költeni. Szerencsére a 11. szinten van pár kaland, ahol sok hősiesség pontot kell felhasználni, és persze ne feledjük, ha egy kalandban egy magas próba után jön, mondjuk egy szörny, és arra BA parancsunk van, akkor a következő körben ismét mehetünk neki a kalandnak, és ismét veszthetünk egy csomó HO-t az első próbánál... Jó móka még öt-hat személyes többszemélyes kalandot ketten megcsinálni, és a sok magas összeg próbánál, ha csak ketten vagyunk, tuti sok HO-t kell költeni.

70. feladat: 15 fordulón keresztül ne használj fel hősiesség pontot: Az előző feladat után direkt jól jön egy kis HO gyűjtögetés. Azért mielőtt nekiállunk a feladatnak, érdemes a szinten megcsinálni minden kalandot, és csak

utána kiadni a HO 0 parancsot. Ekkor simán eltölthetünk akár 15 fordulót még ugyanazon a szinten, vadászgatva, csinálva a véletlenszerű kalandokat, és főleg nekimenni másodsor, harmadszor a csarnoknak. A csarnok tulajdonságpróbáinál természetesen mindig alkalmazzuk az arannyal megvesztegetést, hiszen HO nélkül lehet, hogy nem tudnánk megdobni a próbákat.

71. feladat: Hozz egy homlász csuhát: Nos, ez bosszantó, mivel a homlász csuha nem átadható, így egyetlen lehetőségünk a homlászra való vadászat marad. A homlászra viszont nem lehet vadászni. Mit lehet hát tenni? Nos, homlással csakis úgy találkozhatunk, ha a hegy 11. vagy 12. szintjén üres, paraméter nélküli VD parancsot adunk ki. Persze az esélyünk nem túl nagy, de más megoldás nincs. Mindenképpen úgy érdemes ezt megtenni, amikor a szint lehető legtöbb lényét könnyen le tudjuk már győzni, hiszen akkor a sok különböző ellenfél, akikkel az üres VD kapcsán találkozunk, nem okoz nekünk gondot, sőt, jó kis lélekenergiát tudunk habzsolni belőlük. Amikor pedig a szerencse egy homlászot sodor elénk, csak le kell győznünk, és lerántani róla a csuhát! Egy dologra kell nagyon figyelniünk a homlással való harcban, ez pedig az iszonyatos bűz, amit ez a lény áraszt magából.

Homlász (#340) adatai:

Méret: 500	Iq: 15
Egészség: 20	Erő: 7
Ügyesség: 12	Mágia: 14
Gyorsaság: 14	
3-as méretű, 3-as szintű bal karom	
2-es méretű, 4-es szintű jobb karom	
Bűz: 100	Méregimmunitás: 80
Kontaktméreg immunitás: 60	Rezisztencia: 40
Tűzimmunitás: 15	Jégimmunitás: 15
Savimmunitás: 15	Elektromos immunitás: 15
Gázimmunitás: 15	Vastag bőr: 40

72. feladat: Hajtsd végre az 58-as klánkalandot (45 TVP-t igényel). A kaland lépései: Egészség próba 32-es küszöbre, szerencse próba 9-es küszöbre, éberség próba 15-ös küszöbre, egy lélekfantom legyőzése, és a megfelelő varázsszó kimondása... Ez utóbbi sajnos az első négy alkalommal nem fog sikerülni, tehát a kalandot ötször is végig kell csinálni, mire sikeres lesz! Jutalmunk viszont a klánkalandokhoz képest fejedelmi, 20 képességpont és 15 hősiesség pont. A lélekfantom nem túl nehéz ellenfél, vi-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

szont magas krono-érintésével sok bosszúságot szerezhet nekünk.

Lélekfantom (#363) adatai:

Méret: 650	
Erő: 50	Iq: 3
Ügyesség: 30	Egészség: 6
Mágia: 6	Gyorsaság: 30
20-as méretű, 40-es szintű bal karom, 50-es krono-érintés	
20-as méretű, 40-es szintű jobb karom, 50-es krono-érintés	
Vastag bőr: 10	Méregimmunitás: 85
Kontaktméreg immunitás: 85	Méregnyelés: 45

73. feladat: Hozz 3 darab, 1000 alatti sorszámú, egyéb szakértelmet növelő varázstárgyat: Biztosan mindenkinél porosodik a barlangban pár régebbi küldetés jutalom, amit ma már nagyon ritkán használ. Suhanó csizma, fűvész köpeny, és egyebek. Ezek közül kell kiválasztani hármat, és leadni a klánnak. Aki már elhajigálta ezen cuccokat, azoknak nincs más hátra, mint valaki mástól beszerezni pár értéktelenebbet közülük, vagy valamelyik használható tárgyat ajándékozni a klánnak.

74. feladat: Hajts végre 50 mászás próbát sikeresen: A véletlenszerű kalandokban nagyon gyakran találkozhatunk mászás próbákkal, de persze az épületes kalandok során is akad ilyen. Ezeket kell megcsinálni, és kész.

75. feladat: Zenélj közönség előtt 15 alkalommal: Mint az köztudott, a zenélés nem egy túl értelmes cselekedet, de ha már muszáj, hát csináljuk jól. Azaz legyen magas zene szakértelmünk, hiszen így legalább kapunk is valamit a zenélésért. Sajnos zenélni egy fordulóban csak egyszer lehet, így rá fog menni 15 fordulónk erre a küldetésre.

76. feladat: Győzz le harcban 10 galetkit, akik nem a halhatatlan klán tagjai: Ha erősenek érezzük magunkat, akkor elindulhatunk harci portyázni sokszor, így legalább hamar letudjuk a feladatot. Ha viszont inkább biztosra megyünk, akkor maradunk a jól bevált „kihivatom magam valakivel, aki harci programból bénázik ellenem” taktikánál.

77. feladat: Használd a javítás parancsot 10 alkalommal: Sajnos itt is tízszer kell kiadni a J parancsot, nem jó a több paraméteres J parancs. Ha van elég törött tár-

gyunk, akkor nem gond, megjavítjuk és kész. Ha nincs, de azért viszonylag gyakran szoktak rólunk tárgyat törni a torzak, akkor szépen várjunk ameddig lesz törött tárgyunk, aztán javítsuk meg. Ha egyáltalán nem szoktak rólunk tárgyat törni, akkor viszont nincs más lehetőségünk, mint elmenni szőjerre vadászni, és direkt elbénázni a harcot, esélyt hagyva a szőjereknek a tárgytorésre.

78. feladat: Legyen kontaktméreg immunitásod alapértéke legalább 15-ös: Ezzel sem lehet mit kezdeni, egyszerűen fel kell növelni képességszintből 15-re eme szakértelmet és kész. Mellesleg nem is jön ám az olyan rosszul, úgyis egyre több szörnyeteg használ aljas módon ilyen mérget a csatában...

79. feladat: Adj ki egy fordulóban 5 paraméter nélküli VD parancsot úgy, hogy sorozatban mind az ötször győzedelmeskedsz. Hát igen, ehhez aztán jól kell ismerni a szint torzszülőtteit, hogy mindet le tudjuk győzni. Vagy legalábbis elég sokat közülük, hogy esélyt adjunk rá a szerencsének, olyan torzakat sodorjon az utunkba, amelyeket le tudunk győzni.

80. feladat: Veszíts méretet 10 alkalommal rothasztástól: Hasonló eset, mint a javításnál, ha szoktak rólunk méretet rothasztani, akkor ne tegyünk semmit, csak játszunk tovább, és várjuk ki, amíg a normál játékmenet során összejön a 10 rothadás. Ha viszont jól védettek vagyunk ez ellen, és várhatnánk örökké, akkor vadásszunk valami jó genya lényre, mondjuk egy szárazföldi cápára, és rothasszuk szét magunkat.

Véget ért tehát az első 80 klánküldetés ismertetése, ha jól csináltuk, mostanra elértük a 80-as rangot! És hogy ez mire is jó, hát íme az új klánképességünk: Ha öregítve vagyunk, akkor minden fordulónk végén automatikusan fiatalodunk. Hogy mennyit, az a klánrangunk függvénye, 30 rangonként egyet, azaz 80-as rangnál minden forduló végén fiatalodunk 2 évet. Elsőre kicsit gyengének tűnik, de ne feledjük el, hogy emellett továbbra is jár a most már 80 TVP körönként! És ha megnézzük mibe is kerül a templomban a fiatalítás, láthatjuk mit spórolunk az új klánképesség segítségével.

Szeitz Gábor

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

A XENÓ INVÁZIÓ

A galettkik úgy tűnik, végül felülkerekednek az aljas xenókon! Egyre többen és többen kutatják végig a xenó járatokat, és segédkeznek az akadémia tudósainak az ellenszer kifejlesztésében. A xenó királynő ellen persze csak többszemélyes csapatoknak van esélye, de szerencsére most már a **xenó invázió elleni többszemélyes kalandra** akár különböző szinteken élő galettkik is indulhatnak együtt!

EGYEBEK

- ❖ Az **alkimista laborral** már akkor is tudsz magasabb szintre konvertálni szolgát, ha van morfinder teleped, vagy más hasonló, speciális, magas szintű szolgád.
- ❖ Ha **lecsonkolták egy végtagodát**, és emiatt nem tudtad tovább hordani a gyűrűt, karkötőt, amit eddig rajta viseltél, most már az eset után nem is tudod vissza KF-elni a nem létező végtagodra.
- ❖ A boltos már **nem dobja ki a kukába a hozzá kerülő alacsony szintű artifact varázstárgyakat**, viszont a hegy 7. szintjétől kezdve egyből kihajítja a jelző nélküli tárgyakat (pl. vas lemezpáncél).
- ❖ A **fenőgép** szövetségi épület encyclopediája sajnos hibás volt, ezt javítottuk, helyesen ez az épület +3 tuskés bőrt és +4 fegyver sebzést ad.
- ❖ Ha egy kalandban a **döntetlen csata is elég a sikerhez**, akkor eddig BA parancs-

csal is tovább lehetett menni. Már nem lehet kihasználni ezt a hibát, BA parancsnál sikertelenek ezek a kalandok.

- ❖ Kinyitott az **aukciós ház a 11. szinten**.
- ❖ A 11. szinttől az egészség és az IQ **nem számít bele a minimális méretbe**.
- ❖ A **szárazföldi cápa** rothasztásai jelentősen csökkentek.
- ❖ A **varázsüllő és az alkimista labor** minimális építése 100-ról 160 TVP-re nőtt. Így, míg korábban legalább 32 fő kellett ezeknek az épületeknek a felépítéséhez, most már elegendő 20 ember is.
- ❖ A **12. szint 5. kalandjában** különleges karkötőket lehet kapni aranydukátért. Az, hogy milyen karkötőt kapsz, attól függ, hogy mihez értesz a legjobban, melyik szakértelmed (módosított értéke) a legmagasabb. A figyelembe vett értékek: lőfegyver szakértelem, legmagasabb lehet, legmagasabb végtag méret, legmagasabb támadó varázslat. Korábban ez utóbbi helyett a program az intelligenciát figyelte, ezt javítottuk. FONTOS: A program az első és a második belépéskor is kiértékeli a helyzetet. Tehát nem garantált, hogy ugyanazt a tárgyat kapod a másik belépéskor, mint első alkalommal. Ha elsőre a leheleted a legmagasabb, de másodjára valamilyen okból a lőfegyver szakértelmed lesz az, akkor a lőfegyveres karkötőt kapod.

Szeitz Gábor

JÁTÉK

A novemberi számban feltett kérdésünk a következő volt:

Mi volt a címe a Beholder találkozón rendezett vetélkedőnek, ahol az ŐV-s csapat a párbajozás szakértelem játékba kerülését nyerte? Két helyes válasz is volt, a TF vagy ŐV - Kalandozók vagy Galettkik, vagy a „Tudatkutató”. A helyes megoldást beküldők között 1-1 darab párbajtört sorsoltunk ki. A szerencsés nyertesek pedig: **Sub-Zero, Zoeras Kahn és Gondol-Kodó** voltak.

ŐSÖK VÁROSA

XXII. TF-, ŐV- ÉS HKK-TALÁLKOZÓ 2004. NOVEMBER 27.

2004. november 27-én huszonkettedik alkalommal is megrendeztük szokásos játékos-találkozóinkat. Mint mindig, most is a Láng művelődési ház adott otthont a rendezvénynek, melyre ismét sok meglepetéssel és ajándékkal készültünk, hogy mindenki jól szórakozzon. Erre tervünk sikerült is, mindenhol boldog arcokat és vidám társalgásokat láttunk és hallottunk. Minden valószínűség szerint játékaink egyre növekvő népszerűsége az oka annak, hogy úgy látszik, kezdjük kinőni a helyszínt, idén is nagyon sokan jöttek el, a nagy hideg ellenére is!

Ahogy megszokhattátok, a belépéskor mindenkinek ajándék csokit, tombolát és dillitöt szelvényt osztottunk. A tombolát mindenki elrakta a nap végére, és újabb szelvények szerzésével növelte esélyeit, majd a csoki majszolgatása közepette szépen kitöltötte a dillitötöt és leadta nálunk, hogy a nap végén eredményt hirdethessünk belőle.

Mindenhol megindult az ismerkedés, társalgás, egymásra találtak az eddig csak fordulóból ismert arcok, hogy végre személyesen is eszmét cserélhessenek. A találkozóon hihetetlen kedvezményrel lehetett tőlünk megvásárolni termékeinket, nagy siker volt a Hatalom Kártyái zsákbamacska, ahol sokan erős ritka lapokkal, néhány szerencsés pedig ultraritka lappal távozhatott! A nagyterembe belépve mindenki döbbenten vette észre az ott tomboló ébenfekete rodeóbikát, melynek vörösen izzó szemei igencsak távol tartották még a legbátrabbakat is. Aztán persze volt egy-két bátor jelentkező, aki megpróbálta megülni, pár másodperc alatt aztán a földön végezték... A sok gyakorlás azonban megtette a hatását, idővel már akár fél percig is rajta maradtak a bikán a legügyesebbek, az ő sikerükből pedig mindenki erőt merített, és hamarosan nem volt egy szabad pillanata sem szegény bikának, folyamatosan lovagoltak a hátán!

A békésebb lelkületűek J. Goldenlane írónőnek örülhettek, aki a helyszínen dedikálta könyveit, és persze szívesen beszélgetett a rajongókkal. Aki ügyes volt, kiúzhatta belőle, hogy már javában írja új könyvét,

mellyel nem titkolt célja, hogy a Pokoli Balhé sikereit is felülmúlja!

A Teaház nevű ŐV-s szövetségi tömörülés az egyik teremben egy remek kis kuckót rendezett be, zenével, jó társasággal és teafőzéssel. Mindenki, aki oda látogatott, ingyen fogyaszthatott teát és süteményt.

Természetesen megmaradtak az eddigi találkozókon nagy sikert aratott programok, a TF csataszimulátor, ahol bárki kipróbálhatta karakterét a legfélelmetesebb szörnyek ellen is, vagy a kedvezményes zsetonbefizetés, ahol olcsóbban vehettél zsetont, mint máskülönben. Mindenki, aki eljött, egy még erősebb örökkévalóság drágakőnek örülhetett, és ezúttal egy kis gyöngy formájában haza is vihette! A mostani legerősebb drágakő, az Örökkévalóság Topáza a TF-en a következő képességeket ruházta gazdájára: +5 támadás, +60 max. ÉP, +60 max. VP, +3 a tárgyak mentődobására, +120 ÉP regeneráció, +2 minden tulajdonságra. A Kristály ŐV-s megfelelőjének képességei pedig: +10 támadás, +13 méret, +40 max. VP, +3 szerencse, +4 minden lehetetre, +8 védekezés, +12 a tárgyak mentődobására, -20% az éhezésre, valamint ha kevés hősiesség pontod van, esélyed van arra, hogy a kristály a köröd végén termeljen neked.

A TF és ŐV játékosok számára remek lehetőséget kínált ez a találkozó is, hiszen a játékok tervezőivel, játékvezetőivel, programozóival élőben megbeszélhették problémáikat, javaslataikat, ötleteiket. Folyamatosan





lehetett leadni a Túlélők Földje tárgytervező és az Ősök Városa szörnytervező pályázatokat is. Sok jó szörny és tárgyterv született, melyet remélhetőleg hamarosan a játékokban is viszont láthattok.

Egy jópofa új rendezvényre, egy speciális olimpiára lehetett karaktert tenyésztani az ŐV galetki formázásnál. A karaktereknek 10-es tulajdonságaik, 1 db 1/1-es csápjuk és 150-es méretük volt alapból. Mindenki felhasználhatott 500 KNO-t a támadó képességek (végtag méret, szakértelem és speciális képesség, bármely varázslat, lehelet, lőfegyver, tuskésbőr, bűz, erő és gyorsaság) növelésére, valamint 500 KNO-t a védekező képességekre (az összes többi tulajdonság, ÉP, rezisztencia, immunitások, imm. kontaktméregre, párbajozás, vastagbőr és regeneráció). A karakterek a 7. szinten voltak, tehát max. 4 végtagjuk lehetett, és olyan varázslatokat használhattak, amik a 7. szintig megvásárolhatók. A varázslatok megvásárlásához teljesíteni kellett minden feltételt. Mindegyik karakternek volt 1000 aranya és 500 TVP-je hozzá. Mindenki rendelkezett ezenfelül egy parittyával, amit KF-elnie kellett, ha lőfegyverrel akart harcolni. Fel lehetett még használni további két őskövet is. Sok agyalásra adott lehetőséget kitalálni, hogy vajon mi a jó taktika, mit érdemes növelni.

Végül a legjobb taktikusnak Akadil Tel Kator bizonyult, annak ellenére, hogy nem maradt elég aranya a

gránitbőr megtanulásához. Első körben forrás érintésével nyitott, utána pedig halál szavát lött, és bár néha nem jött be neki elsőre, de azért a 2. vagy 3. körben szinte mindig ölt vele. Az ellenféltől való védekezést pedig igen magas párbajozás szakértelmével oldotta meg. Az első nyolc helyezett és nyerményeik:

1. hely: Akadil Tel Kator – Dorka, Dubié vagy a halálóriás relikviája
2. hely: Balszerencse – Örökkévalóság drágaköve
3. hely: Fapuma – javító kalapács vagy egy őskő
4. hely: New York City Boy – őskő
5. hely: Demorkisz – 3 fekete dukát
6. hely: Alystair D'Brison – 10 aranydukát
7. hely: Edil Ves Ybesel Tal Ular – gránitbőr itala
8. hely: Felhő Riamon – 3 hősiesség itala

Minden alkotó kedvű játékosunk rajzolhatott karakteréről portrét, illetve egy TF-es és egy ŐV-s novellát is lehetett írni/folytatni, azaz mindenki hozzáírhatott egy mondatot az addig elkészült részhez.

A csapatversenyre rekord idő alatt betelt a lehetséges 5x5 hely, így végül nagy nehezen helyet csináltunk egy 6. csapatnak is a színpadon, de sajnos így is nagyon sokan lemaradtak az eseményről, és csak nézőként szemlélhették a csapatokat. Az idei szabályok szerint minden csapat azonnal kapott 10000 aranyat, amit akár meg is tarthatott. Voltak azonban különböző feladatok, azonnali nyerményekért, melyekre licitálni kellett. Először csak a kategória nevét tudták meg a csapatok (pl. „kítűző”), ezután kellett licitálniuk, hogy hány aranyat adnak az adott kérdésért. Aki a legtöbb aranyat ajánlotta, attól levontuk az adott aranyat a 10000-ból, és megmondtuk mi lesz a nyermény (pl. Beholderfej medál), ha válaszolnak a kérdésre. Ezután feltettük a kérdést, és ha jól felelték, övük lett a nyermény. Igen sok értékes dolog talált gazdára, ingyenfordulók, varázstárgyak, beholderes bögrék, könyvek, ajándékok... Persze volt pár beugratás is, az a csapat például, aki a Gonosz Átok kategóriát vette meg több ezer aranyért, elvesztette a licitált aranyat, melyet a többi csapat között osztottunk szét. Mondanom sem kell, nem örültek annyira, mint a többi csapat! De hát mi mást várhat az, aki egy Gonosz Átokot vesz meg?

Még véget sem ért a csapatverseny, és már kezdetét vette az Alanori íjászverseny, amire igen nagy érdeklődés mutatkozott. Hatalmas tömegek gyülekeztek a darts táblánál, de végül persze csak egy győztes lehetett, illetve további két dobogós, akik ingyenfordulókat és bögrét nyertek. A győztes pedig egy egyedi íjásztrófeát is kapott.

A találkozó talán legemlékezetesebb pontja a bikalovaglás verseny volt. Eddigre már mindenki eleget gyakorolhatott, és sokkal bátrabbak lettek az emberek,

ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
30 hősiesség itala	30
2 db időkristály	195
Egygel jobb örökkévalóság drágakő	130
Régészeti felszerelés	125
8 régészet, 4 építés	
Időtörzítő kristály	120
10 TVP-t átkonvertál 1 KNO-ra a forduló végén.	
3 szövetségi épület felépítése a karakter helyett	100
Varázskövonző üst	150
Őskő helyett 10%, hogy varázskövet találsz.	
Vadász érdemrend	80
Minden leölt torzszülöttért kapsz 5 aranyat.	
Halhatatlanság gyűrűje	105
+3 méret, +3 védelem, nem vesztes méretet ájuláskor.	
Császári dekrétum	70
(max. 8. szinten élő galetkinek)	
Univerzum karkötője	320
+10 minden lehetetre,	
+2 minden varázslatra és pszire,	
+2 minden végtagméretre, 5 lőfegyver,	
+5 gyorsaság, 2 pszi energia és támadás,	
-10 álcázás	
Sötét elfbőr mellény	160
+8 rezisztencia, +15 regeneráció,	
+30 védelem, -50 méret	
Zarknod piramisa	170
Csata végén +7% lélekenergia,	
kicsit jobban éhezik a karakter.	
Fekete gömb	230
A galetki tüskés és vastag bőre nem roncsolható, +6 minden elemi immunitásra, -10 gyorsaság, -80 méret.	
Dubié amulettje	200
Alaplehetet sebzése megnő, +5 védelem, +5 méret, +2 lőfegyver.	
Hercegi pecsétgyűrű	290
+6 vezetőkészség, +6 meggyőzőkészség,	
+20 méret, +2 minden tulajdonságra, a gyorsaságot kivéve, -4 álcázás.	
Használható császári dekrétumként is.	

mint az elején. Voltak persze, akiket pár másodperc alatt levett a bika, de akadt egy-két igazán hős bikalovagló is, akik már-már lehetetlen helyzetben is nyeregben tudtak maradni. A legjobb bikalovagló 47 másodpercig bírta, ingyenfordulokat, bögrét, bika-trófeát és egy vörös bikalovagló diplomát kapott.

TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
Tetszőlegesen választott éjfatty esszencia (min 49. szint)	2000
A nyertes Vg'axtol esszenciát választott.	
3 db tudás gyöngye	3000
(max. 150. fordulás karakter licitálhatott)	
Tetszőlegesen választott cirkuszi talizmán	9000
A nyertes Vortex talizánt választott.	
Dalebpad kristálykesztyű	10000
Min 20. szint, +1 minden tulajdonságra, +8 védelem, +7 sebzés	
Isteni küldetés varázslat (maximum 40. szintű licitálhatott)	20000
Tetszőleges formázó tekercs	20000
az árnytünder területől	
A nyertes arx páncél formázót választott.	
5 képességpont	20000
Egygel jobb örökkévalóság drágakő	25000
Tetszőlegesen választott tárgy a nyári olimpia első 5 kategóriájából	28000
A nyertes Fairlight övét választotta.	
Egyszer újra tápláltathadod egy fordulót	45000
Csodálatos nyaklánc	55000
Min. 35. szint, +65 max. HP, +65 max. VP, +4 támadás, +4 sebzés, +4 egészség	
Moa nyaklánc	70000
Min 30. szint, +150 max. HP, +5 szerencse, +7 max. TU, +pszi regeneráció, 10%-kal kevesebbet sebződsz a közelharcban	
Az élet gyűrűje	70000
Min. 40. szint, +100 max. HP, +100 max. VP, +8 támadás, +5 sebzés, -5 védekezés	
Egy tetszőleges slotra egyel több tárgy	110000
KF-elhető ezentúl (csak olyan slot választható, ahova amúgy is többet lehet KF-elni). A nyertes karkötőt választott.	
Luthius karkötője	150000
+8% tapasztalati pont	
Dornodon talizmánja	150000
Min. 50. szint, +150 max. HP, +150 max. VP, 12 védelem, 10 szerencse, -5 erő, +25% varázslatsebzés	

Következett a TF-ŐV vetélkedő, ahol idén még nehezebb kérdésekkel készültünk, de a játékosokon nem lehetett kifogni. Egyből vágták a helyes válaszokat a legelvadultabb kérdésekre is, végül a TF-esek a 20 kérdésből 18-ra, az ŐV-sek pedig 16-ra tudták a helyes választ, így idén a Túlélők Földjére kerül be egy egyedi fejlesztés, a csillezsálya!



CSILLEZSÁLYA

A csillezsálya a sziklás terepet kedveli, ott is azokat a repedéseket, ahol gyakran lehet árnyékban. Ritkán nyílik, de ilyenkor álomszép, lila színű virágot bont. Már rátekinteni is igazi bódulatot okoz, hát még ha óvatosan leszedsz pár levelet a csillezsálya tövé-ről (KT parancs 3 TVP-ért, körönként max. 3-at) és az orrod alá dugva belélegzed azt a kellemes illataromát, melyet ez bocsát ki magából (H parancs 5 TVP-ért). Különös bódulat lesz úrrá rajtad, ami csupán néhány percig tart. Hatása lenyűgöző lehet:

- vagy max. életerőd nő a forduló végéig a jelenlegi 10%-kával,

- vagy szerencséd nő a forduló végéig a jelenlegi 10%-kával.

Persze az is lehet (ha épp nincs szerencséd), hogy a zsályalevél beszippantása semmilyen változást nem okoz. A bódulat káros mellékhatásairól egyelőre nem tudni, remélhetőleg nincsenek is. A csillezsálya virága szép látványt nyújt ugyan, de használni semmire nem lehet.

A találkozóok mindig egyik legjobban várt eseményén, az aukción ezúttal is nagyhatalmú varázstárgyak találtak gazdára, hihetetlen árakon. A TF-en a legdrágább tételnek Dornodon talizmánja bizonyult, 150000 aranyért kelt el. Ez mondjuk nem is csoda, tényleg nagyhatalmú tárgyról van szó, hiszen amellet, hogy +150 életpontot, +150 max. varázspontot, +12 védelmet és +10 szerencsét ad, minden varázslatunk sebzését 25%-kal megnöveli, és csak öttel csökkenti az erőt! A legkevésbé ezúttal is az éjfatty esszencia érdekelte a licitálókat, mindössze 2000

aranyat adtak érte. Az ŐV liciten ezúttal is aranydukátért kellett licitálni, az ezernyi tápot adó univerzum karkötője 320 aranydukátért kelt el végül. Itt a 30 hősiesség itala volt a legkevésbé népszerű, bár azt hiszem erősségéhez képest így is túl lett licitálva, 30 aranydukátot adtak érte.

A találkozó végén pedig eljött a nagy pillanat, az Olimpiai fordulók kiosztása. Végre kiderült, hogy ki hogyan szerepelt az olimpián, nyert-e vagy sem, és ha igen, akkor mit. Az egész napi nyereséymeső megfeje-léseként pedig indult a tombola, ahol csak ülni kellett, nézegetni a szelvényeket, és szerencsés esetben távozni a hatalmas nyereseményekkel. A szokásos Balaton szeletek, ingyenfordulók, TF/ŐV varázstárgyak és egyéb meglepetések mellett idén egy valódi fém áldozótör volt a fődíj, reméljük, aki megnyerte csak dísz-ként használja majd...

Kiértékelünk, és kihirdetjük a dilítotó megfejtéseket, nyerteseket is, a kérdések és helyes válaszok a következők voltak:

1. Decemberben hány új pszi képesség kerül be a játékba a TF-en? – 12
2. Hány játékos karakternek haladta meg a pszi képessége a 60-at? – 61
3. Hány réz kell egy rézpjais elkészítéséhez? – 5
4. Mi a komponense a Füllasztás varázslatnak? – halcsont
5. Hányadik papi rang a leghatalmasabb, halhatatlan főpap? – 31
6. Melyik torzszülött nem óshonos a 2. szinten? – molitár
7. Ki a Hegy leghíresebb galetkije? - Avocato Terrasini
8. Hány fajta kisebb elemi varázslat létezik a 12. szintig bezárólag? – 16
9. Hány fajta új xenó lényel találkozhat a xenó invázió során? – 12
10. Mi a neve a 12132-es sorszámú tárgynak? - a lich gyalogos lándzsája
11. Melyik vándor képesség a Kalandok Földjén? – Árnyék
12. Milyen képessége van a homoki göliátnak a KF-en? - antimágikus hatás
13. Hányadik szintű a leghatalmasabb kalandozó a Sárkányölőben? – 51
- 13+1. Hány nyomtató van a Beholder Kft-ben? – 4

A legtöbb kérdésre, szám szerint 11-re Majoros Gergely tudott válaszolni, 10 helyes felelete pedig a következőknek volt: Kósa Krisztián, Haidegger Tamás, Májor István, Ritzinger Zoltán és Harmath Péter. A képes dilítotó nyertesei pedig Szabó Zsolt, Orosz Gyula és Koncz Gergely voltak. Gratulálunk nekik.

Idén is nagyon élveztük tehát a találkozót, játékosok és szervezők egyaránt. Mindenki nyert valamit aki eljött, ha mást nem is, hát egy remek napot biztosan. Az teljesen biztos, hogy jövőre is lesz találkozó, és ott is mindenkit szeretettel várunk majd!

Szeitz Gábor

Ghalla News

133

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. január

A TUDÁS SZENTÉLYE

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

Melyik csatákban nem használhatók lövő- illetve dobófegyver?

1. Sűrű erdőben nem használhatsz távfegyvert. Ha ilyen terreptípuson vagy, de egy labirintusban, másznivalóban, vagy egyéb épületben harcolsz, ott természetesen nem marad ki ez a harci kör.

2. Vannak a szörnyek, amelyek a föld alól bújnak elő (pl. gátvakond, mélységi grittang, homokféreg, talriai behemót, földsárkány, homokcápa stb.). Amikor ilyenek támadnak rád, már nincs időd távfegyvert használni. A tárgytervező pályázat kapcsán megvalósult tárgyak egyikének birtoklása esetén ez megváltozik, lehetőség (ill. dobhatsz) ezekre a lényekre is.

3. Amennyiben valaki Agybénítás I. vagy II. pszi képességet használ ellened, szintúgy nem tudod előkapni az ijadat, vagy dobófegyvereidet.

Aki már egyszer megnyerte az alanori íjászversenyt, ugyanakkora eséllyel indulhat a következőn is?

Nem. A valaha dobogós helyezéseket elért kalandozók kapnak némi mínuszt a lö-, illetve dobófegyver szakértelmükre (az első helyezettek természetesen nagyobb mínuszt, mint a további helyezettek). Ez persze nem zárja ki azt, hogy újra dobogóra álljanak, főképp ha kevés, hasonló kaliberű kalandozó indul velük egyidőben.

Hogyan találhatja meg karakterem azt a helyet, ahol az ősteológia, illetve őstaumaturgia varázslatokat oktatják?

Ha teológia, vagy taumaturgia szakértelmed eléri a 250-et, látogass el a Sötét Földre, és ezt egyszerűen megérzed majd. Legalábbis egy hozzávetőleges irány, azaz a négy égtáj egyike (kelet, dél, nyugat, észak), ott fog motoszkálni a fejedben. Ebből azt fogod megtudni, hogy melyik irányban tartózkodsz épp a legmesszebb a keresett helytől. Ha a fordulód végén érzeteket összesíted (esetleg hasonló cipődben járó kalandozóismerőseid érzéseit is), előbb-utóbb rábukkanhatsz érzéseid forrására.

Milyen (nagyobb kaliberű) fejlesztés folyik most éppen?

Az Olimpiai Játékok során már elámulhattak a résztvevők azokon a képsorokon, melyeket az alanori mágusok idéztek elő. Egy gyönyörű tájképet láthattak az összegyűltek, sok-sok szigetet, melynek helyét a kivallatott ryukukból sikerült kiszedni. Alanor kész gyarmatosítani a ryuku anyaországot, annál is inkább, mivel a ryukuk évekkal ezelőtt megpróbálták összeeszt (esetleg hasonló ideje hát a revans vételének. Ehhez persze kalandozók segítségére lesz szüksége, vagyis – talán mondanom sem kell – rátok.

A ryuku kontinens sok szigetből fog állni, egy teljesen új terület lesz, ahova hajón lehet majd eljutni (sajnos a szigetek egy ismeretlen mágia szálai mögé burkolóznak, amin az ismert teleportvarázslatok képtelenek áthatolni). A hajóácsolás és a hajózás a karakterek számára egy teljesen ismeretlen dolog, de némi segítséggel lesz majd esélyük rá, hogy fokozatosan megismerjék ezt is.

Az új szigetekeken magas szintű szörnyek garmadája várja majd őket, ebből valószínűleg ki is derül számotokra, hogy a fejlesztés az ősi birodalmak területét megjárta, tapasztalt kalandozók számára készül. Egy ilyen kontinens megalkotása sajnos nem megy ripsz-ropsz, így még kicsit várnotok kell a játékba kerülésére, de addig is bősen figyeljétek a honlapunkon a nap híreit, illetve az Alanori Krónika hasábjait, hiszen a későbbiekben bármikor szivároghatnak ki új hírek a ryukukról és titokzatos szigeteikről.

INKVIZÍTORI MÁGLYA

m 5 mozogsz délnyugatra

[186,60] Továbbmész a város utcáján. Megtorpansz, mert valami felkelti a figyelmedet. Aha! Találtál egy templomot. Raia híveié. Egy fehér kőből kifaragott, tiszta vízü szökőkutat találsz. Ivás után megtöltöd a vizeztömlőt is. Oldalt pillantva meglátsz egy félig kész királyi emlékművet. Találsz egy Vlagyimir szobrát. Itt látható a legendás királyi palota. A hat méter magas, díszes vaskerítés mögött mesésép keretet pillantasz meg. A változatos állat formájúra vágott bokrok, csodálatos virágoskertek között szigorú tekintetű palotaőrök járkálnak. A palota három emeletes, szikrázóan fehér márványlapok borítják, tizenkét tornya tör az ég felé. Az erkélyeket különböző faragott szörnyfigurák tartják, az ablakok rajzolatát kiváló mesterek rakták ki mormeudi színes üvegből. Mesésép az egész, méltó Boraxhoz, a birodalom uralkodójához!

Hát igen, a főváros látványa mindig lenyűgöz, valahányszor erre jársz. Most azonban nem a palotába visz az utad küldetést kérni, ezért elfordulsz, és tovább totyogsz. Úgy tűnik, valami nagyobb látványosság készül a főtéren, nem tudsz ellenállni kíváncsiságodnak, és közelebb lépkedsz. Jókora tömeg gyűlt már itt össze, sok kalandozó is elvegyül

a városlakók tömegében. A várost zászlókkal és virágfüzerekkel, az erkélyeket pedig szőnyegekkel díszítették fel. A főtéren emelvényt állítottak fel, amelyre oltárt építettek, felette vörös baldachin; a király vagy a helyi kormányzó és más fontos személyek, a többi között katonai és egyházi előkelőségek részére páholyokat készítettek.

Az emelvényre felvezető lépcsőn öt alak lépdel fel méltóságteljesen. Mindegyikükön egyforma, dísztelen fekete csuhát látsz, fejüket csuklya fedí. Elsőként két alacsonyabb termetű szerzet lép fel, és fordul szembe a tömeggel, harmadikként egy tekintélyes alak lép melléjük, lehajtott fejfel. A két utolsó egymásba karolva, botladozva egészíti ki a társaságot.

Fura párost alkotnak, a magasabbik – úgy fél méterrel – karjaiban valósággal eltűnik a karcsú társa. Ám úgy tűnik sem ez, sem a jelentős súlykülönbség nem zavarja őt abban hogy a fenekét markolássza.

Ez meg mi lehet? – Csodálkozol magadban. Ki nem mondott kérdésedre hamarosan választ kapsz egy szőke ember férfitől, aki a tömegben melléd sodródik.

Ahogy a tömeg elcsendesül, az emelvényen állók hátravetik a csuklyáikat. Középen egy barna, hosszú hajú, izzóan vörös szemű ember férfi magaslik, bal oldalán egy hosszú aranyhajú, csillogó szemű törpe nő és egy hófehér, hosszú hajú, szürke szemű árnymanó férfi állnak. A másik oldalon álldogáló páros még mindig egymással vannak elfoglalva. A hófehér, copfos hajú, izzóan vörös szemű, körszakállas ember férfi egy csókot próbál szerezni a hollófekete, kontyos hajú, borostyánszemű kobudera nőtől.

– Kik ezek? – teszed fel immár hangosan a kérdést. A szőke férfi elmosolyodik melletted.

– Csodálkozom, hogy nem ismered őket. A középen állóról már biztos hallottál. Ő Lord Raver, Dornodon isten harcos papja. Nagyhatalmú harcos, már a Sötét Föld sárkányai is rettegik nevét. Ő az inkvizitorok vezetője. Amit rövidesen látni fogsz az, tudniillik egy kis inkvizitori buli lesz! – kacag fel az ember jókedvűen. Csodálkozva fordulnál felé, de a következő pillanatban újabb esemény vonzza magára a figyelmedet. A börtön környéke is megélenkült ugyanis. Fegyveres inkvizitorok egy csoportja kíséri be a letartóztatottakat. Az elítélteket megnyírták, megborotvtálták, tiszta fehér ruhát adtak rájuk. Aztán kötélből egy hurkot vetettek a nyakukba, s összekötözött kezükbe zöld színű gyertyát dugtak. Néhány különösen veszélyes eretneket spagullára ültettek, arccal visszafelé, hozzákötözve az állathoz. A városi lakosok a házak ablakaiból szidalmakkal illeték az alattuk elhaladókat.



– Jó és semleges jellemű kalandozók – szólal meg melletted ismét a férfi. – A Tanács most fog határozni a sorsukról. A többi négy tanácsstag is jeles inkvizitor. A törpe nő neve, Alaria Volderi. Leah papnője, a tudati tér igazi úrnője ő. A mellette álló árnymanó Lopakodó Kregon, olimpiai dobogón is láthattad már. A kecses kobudera lány Lítia De Fandargo szintén a Csontarcú hive. Őt egészen másfajta dobogón lehetett látni nemrég.

A nevezett hölgy ekkor a tömeg felé fordul, és csábosan mosolyog az egyik jóképű városlakóra. A nézett arcára rögtön pír ül ki, és heves fulladási rohamot kap az igéző – és sokat sejtető – pillantástól.

– Ez a bájos inkvizitor szépségversenyen indult a közelmúltban, de a vaksi bírák elvették tőle az első díjat. De ne tévesszen meg a valóban elbűvölő mosolya, kíméletlen gyilkos ő is, mint társai. Az a nagydarab mamlasz, aki ölelgeti, Ariun Al Malen, Dornodon egyik leggonoszabb papja. Vesztélyes harcos ő is.

Lord Raver szigorú oldalpillantására ekkor már ez a páros is a kitérít foglyokra vetette figyelmét. Lopakodó Kregon lépett előre és a kezében tartott Sötét Tekercsből dörgedelmes hangon – és ismeretlen nyelven – felolvasta az ítéletet. Benuktan hallgatod az ősi nyelvet, hangzása egyszerűre megbabonáz és tölt el valami megmagyarázhatatlan félelemmel.

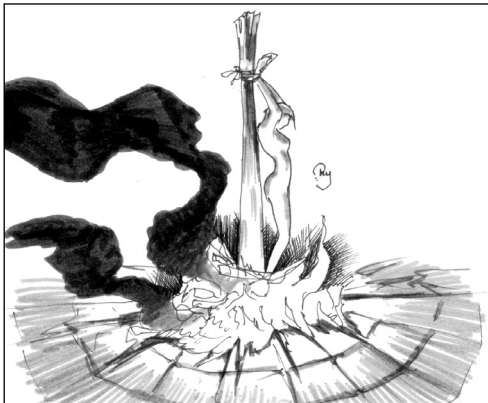
– A szertartás lefolyása a Sötét Tekercsokban, az inkvizitorok szent irataiban vannak lefektetve. Sok-sok évvel ezelőtt mindennaposak voltak az ilyen események. A büntetések fajtáit is a tekercsok részletezik. Más-más bűnökért lettek elítélve mindannyian – folytatja önjelölt kalauzod. – Van aki csak a hite miatt van itt, ők enyhébb büntetést kapnak.

Egyesekre ekkor nevetséges ruhákat, és bohócsipkát adtak a téren összegyűltek legnagyobb derűtségére. Ezután megszegeyenülten menekültek a határozó inkvizitorok elől.

Másokat megkorbácsoltak, természetesen inkvizitori korbáccsal, ezt már a négy alsóbb rendű inkvizitor végezte fent az emelvényen, nagy-nagy élvezettel. Legrosszabbul azok jártak, akik Ariun Al Malen kezei közé kerültek, a nagy erejű ember csapásai véres csíkokat húztak a hátukon. Ám társai sem kímélték az eretnekeket. Amikor végeztek, csupán néhány fogoly maradt az emelvény előtt szoros őrzetben.

– Ők számíthatnak a legsúlyosabb büntetésre. – Az ember szavait szinte alig hallod meg, annyira lebilincselnek a látottak. Szerencsére csak képletesen, így nem kell neked is csatlakozni a vétkesekhez. – Nagyhatalmú Raia és Eleinos papok ők, de talán van közöttük néhány semleges hitű is. A jók és a semlegesek elleni harc az inkvizitorok legfőbb vezéreszméje. És ezek a kalandozók itt, vallási KT vezetők, harcosok, papok a legfőbb ellenségeik. Számukra egyetlen büntetés lehet elégséges.

Ekkor az örök és az inkvizitorok az égetőhelyre hurcolták a megmaradtak csoportját. Döbbenet veszed észre, hogy



a tér egyik részében több vérpadat emeltek, közepükön egy-egy oszloppal, amelyhez minden bizonnyal majd az elítélteket kötözik, aztán fát és rózsát is vittek oda, amivel körülraakták a vérpadokat.

Lord Raver négy társával a nyomában a máglyák elé lépdelt. A tér teljesen elcsendesedett, mindenki – köztük te is – visszafojtott lélegzettel várta mi fog történni. Lord Raver intésére elkezdtek felkötözni az elítélteket az oszlopokra. Az öt inkvizitor egy-egy fáklát vett a kezébe. Alaria Volderi, Leah papnője lépett elsőként egy máglyához és tűzszerszámát a rózsához érintette. A halálraítélt felhangzó kiáltása törte meg a csendet. Több gyengébb idegzetű városlakó azonnal elájult, néhány helyről berzenkedő kiáltások hallatszottak, de felháborodott rikoltozás is megüti a füled. Te is ezekkel értesz egyet, és ennek hangot is adsz.

– Ezt nem hiszem el! Valóban máglyára vetnek valakit az inkvizitorok? És pont itt Alanorban, a királyság fővárosában? És mit szól ehhez Borax? Nem hiszem, hogy ez az ő beleegyezésével történik! Hol a városi őrség ilyenkor?

Aztán egy őrjárat tűnik fel végre a palota felől. Először ők is elámulnak a látványon, de aztán gyorsan közbelépnek. Első mozdulatukra azonban minden szertefoszlik. Eltűnik az emelvény, a vérpád, az inkvizitorok, az elítéltek, minden. Csak egy illúzió volt! – döbben rá mindenki azonnal. A tömeg mégis csak lassan oszlik fel. Az imént látottak mély nyomot hagynak mindenki benn...

Te is csak kapkodsz a levegő után. Annyira valóságghú volt itt minden! És ez a fickó itt melletted, ő is csak illúzió volt?

Körbenézel és még épp elkapod a gunyoros mosolyát. Mikor észreveszi, hogy őt nézed feléd fordul.

– Nem álom volt amit az imént láttál kalandozó, hanem a jövő...

Vígorgogva néz rád, te pedig tehetetlenül bámulod a ruhájára tűzött jelvényét. Egy koponyát, melynek szemüregében haláltusádat látod.

by Smy



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

– Szia! Gondolom, olvastál már hasonló interjúkat, szóval nem is húzom az időt, kezdjük el! Mivel foglalkozol a valós életben?

– Negyedéves egyetemista vagyok a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem (BME) műszaki informatika karán. Emellett Ercsiben (NB II) kézilabdázom. Sajnos a versenyszerű sporttal felhagytam, mert az egyetem mellett nem tudtam vállalni az NB I-es játékot. A szabadidőmben programozatok és weboldalakat készítek. Amióta egyetemre járok, azóta a programozás életem szerves részévé vált, köszönhetően annak, hogy ebben találtam meg azokat a kihívásokat, amit középiskolában a matematika órák és versenyek nyújtottak, továbbá az alkotás élménye is nagy örömet nyújt.

– Mióta játszol a TF-en?

– Amióta tudok olvasni. Na jó, természetesen ez nem igaz, de nagyon korán elkezdtem játszani. Ha jól emlékszem 12 éves voltam, mikor feladtam életem első UL-jét 1995 júliusában. A játékot az unokatestvéreméknél ismertem meg, ahol nagyon megragadta a fordulók hátulján található térkép és a rajta levő kis szimbólumok a figyelmemet. Akkor kértem el Fürge Calver első 20 fordulóját, amiket két nap alatt sikerült is elol-

vasni. Ezek után egyértelmű volt, hogy nekem játszani kell a TF-en.

– Mennyi időt töltesz hetente a TF-fel?

– Ez egy érdekes kérdés. Sose mertem még kiszámolni, és most se szeretném. Remélem elég, ha annyit mondom, hogy a TF az életem részévé vált, és a leghetetlenebb helyeken és időben is tudok foglalkozni vele. Nem egyszer előfordult már, hogy például egy információ elmélet előadáson WAPon olvastam fordulót, és adtam fel UL-t. Amúgy a TF-re fordított időm nagy része nem az UL tervezéssel és forduló olvasgatással telik, sokkal több idő inkább arra megy el, hogy más játékosokkal beszélgetek.

– Mennyi idő ebből a fordulóírás, és mi az ami még a TF-fel kapcsolatos időtöltés nálad?

– Fordulót nem szoktam írni, csak UL-t. Az UL-eket viszont már hatalmas rutinnal írkálom. Egy UL vázlat általában 5 perc alatt megvan, és ezeken sokszor már javítani se kell. Ami kicsit tovább szokott tartani az a labirintus bejárás tervezés. Jellemző rám, hogy nem szoktam mások fordulóját elolvasni, és nem is másoktól se labirintus bejárást. Minden karakteremnek én írom meg, és minden labirintusnál újra és újra. Ami még meg szokta bonyolítani az UL tervezést az a karakterek közötti interakció. Sokszor igen nehéz összehangolni a lépést, mert mindig van valami feltétel, ami sehogy se akar összejönni, pedig anélkül nem léphet az a karakter, akivel épp lépni szeretnék. Ha lépni akarok egy karakterrel, akkor nem szeretek napokat esetleg heteket várni, csak azért mert hiányzik valami. Ilyenkor sokszor a nem optimális, sőt rossz megoldást választva is de inkább lépek. Ennek ellenére az UL írás a TF-fel töltött időm igen kicsi részét teszi ki. Mint már előbb említettem nagyon sokat vagyok IRC-en, és beszélgetek ott barátaimmal, ismerőseimmel. El szoktam olvasni a fórumokat, és általában minden TF-fel kapcsolatos hírt. Sok időt töltök még TF-es programok, segédprogramok írásával is. Ezek a programok leginkább azért

születnek meg, mert van valami, ami érdekel TF-en, és programmal gyorsan megkapom rá a választ, illetve ezekkel a programokkal nagyon sok programozói gyakorlatra teszek szert. Igazából meg se tudnám mondani mennyi ilyen írtam már, de rengeteget. Amiket talán többen ismernek az a CLformat és a Szabad Kompánia oldalán található tolvajcéh (statisztika), de vannak saját célra fejlesztett programok is, mint például licitálás automatizáló (mert utálok aukciózni), WAPos forduló nézegető, UL generáló és tárgykereső. Ezenkívül van még csomó minden, de most nem jutnak eszembe. Maradék kis időmben próbálok valami kis pluszt adni a játékosoknak, amit a játékevezetés nem tud megadni nekik. Pl.: Harcosok Ligája, Pöröly Tábora, Pöröly Olimpia szervezés, Közös Karakter Project stb...

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– Van jó pár karakterem, de olyan, akik rendszeren meg vannak alkotva négy darab van. A többi karaktert nem említeném meg, mert nem sikerült nekik saját egyéniséget teremtenem sajnos. Vannak dolgok, amikben kiemelkednek a többiből ugyan, de hiányzik belőlük az egyéniség. Nézzük akkor sorba, hogy milyen karaktereket is irányítok.

Az első karakterem természetesen Chaar-Lee, aki egy harcművész kobudera és Fairlight hitét követi. Fairlightot nem a pénz és mágia miatt választotta istenének, hanem mert ő a villám istene, és ez valamiért megragadta. Mára már sikerült leghűségesebb hívei közé küzdenie magát, mind a papi rangja, mind a teljesített küldetések alapján. Amúgy Chaar-Lee egy a semleges és jó jellem határan kalandozó karakter, aki szívéből utálja a gonosz minden teremtményét. Ezért is lett a Pöröly Rend tagja, ahol az elnyomás ellen és az egyensúlyért küzdhet társaival.

A következő karakterem Mnémoszüné, aki egy Fairlight hívó elf szépség. Nagyon sokáig ő is a Pöröly Rendhez tartozott, de egy idő után unalmassá vált a két hasonló karakter, ezért új egyéniséget kerestem neki. Ekkor találtam rá a vámpírokra, akik új értelmet adtak létezésének. A vámpír lét már önmagában kiváltság, ezért nagyon a szívemhez nőtt. A Vértestvérek ranglistáján elfoglalt helye és az 1068 éves kora tekintélyt parancsol neki.

Harmadik karakterem High Density, akivel egy ideig nem tudtam mit kezdeni, csak úgy örökölttem, de a játékot nem bírtam abbahagyni vele.

Az igazi egyéniségét a hóviharban szerezte meg, amikor elsőként látogatta meg Sheran lét-síkján Azomillát, Sheran papnőjét. Ezután lépett be a Szabad Kompániába, és lett a szoldos hadsereg Vajákosa. Nagyon jó érzés olyan karakterrel játszani, aki egy közösség oszlopos tagja, és tudod, hogy nem tudná más karakter pótolni őt. A 100-as IQ-ja és halálvarázslatai (amivel az északi tűzsárgány se jelentett nagyobb ellenfelet egy mezei vadász tatunál) bebizonyították a Kompánia tagjainak, hogy csak ő lehet az egyetlen Vajákosuk. Ezenkívül nem tervezem vele a keletre való átkelést, mert a nyugati területeket tartom a TF legjobb részének, ezért nem szeretném, ha ezen a területen nem kalandozhatnék.

Az utolsó karakterem pedig Ravasack, akit szintén öcsémtől örökölttem meg. Ő rengeteg dolog miatt ismert, és gondolom ezen dolgok miatt többen is utálják. Ő egy ilyen karakter. Megvan az oka, hogy miért lett olyan amilyen. Chaar-Lee és High Density közös gyermeke, de egyik szülő se ismeri el gyermekének. Chaar-Lee csatorna átkelésének előestéjén kicsit többet ivott a wargpini kocsmában, és valahogy sikerül összefeküdnie Densityvel, majd pár hónappal rá megszületett a kis mutáns. Density a minimális nevelést megadta neki, de aztán magára hagyta. Ravasack ezért utálja az összes kalandozót és amikor találkozik eggyel elsődleges célja, hogy megölje az (eddig több mint 340 kalandozó harcot vívott). Ezért is lett Leah híve, és választotta a hatalomhoz jutásához legtöbbet segítő közösséget az Ördögi Kört. Érdekes még benne, hogy mind a két szülője laposra verte már egyszer-egyszer. Játékosként nézve a dolgot, ő az a karakterem, akibe bele tudtam fektetni 7-8 év játéktapasztalatát, és sokszor a játék határait súrolva lépni. Nagyon látszik rajta, hogy a műegyetemen beleverik az emberbe a mérnöki gondolkodás alapjait, amiket aztán az élet sok területén alkalmaz majd. Amúgy amiről legtöbben ismerik az az, hogy az ő nevéhez fűződik a fekete bugyor korlátozása.

– Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?

– Az első karakterem Chaar-Lee, mégha ez olyan meglepő is. Több karaktert nem indítottam. Mnémoszünét akkor vettem át, mikor úgy éreztem, hogy az egy karakter már kevés nekem, High Densityt és Ravasackot pedig akkor kaptam meg öcsémtől, mikor abbahagyta a TF-

et. Nem tudtam nézni, hogy állnak, ezért elkezdtem velük lépni.

– Melyik faj/vallás a legjobb szerinted, és miért?

– Ha a táp oldaláról közelítjük meg a dolgot, akkor azt mondanám, hogy a legjobb faj a gnóm, nála csak az újszülött gnóm a jobb. A TF-en ugyanis nagyon fontos szerepet tölt be az, hogy milyen szinten értesz a varázsláshoz. Azt hogy mekkorát ütsz sokkal jobban befolyásolja az, hogy mekkora a teológiád, mint az, hogy mekkora a fegyverszakértelmed. A varázslói szakértelmei pedig a gnómnak jobban fejlődnek 25%-kal és több max. VP-t is kap, ami szintén csak a szakértelmek gyorsabb fejlődéséhez vezet. A legerősebb isten pedig egyértelműen Tharr. Ő adja meg a legfontosabb varázslatokat, és amióta van istenitélet és ryuku átokvarázs, azóta már a teljes gyógyítás is megtanulható vele martian tekercsből. Ha viszont nem a táp szemszögéből nézzük a dolgokat, akkor a legjobb fajnak azt tartom, amelyik az adott játékos egyéniségéhez legközelebb áll, és tud is vele játszani. A legjobb isteneknek pedig Fairlightot, Leahot és Eleniost, mert szerintem ők azok, akiknek igazi egyediségük van.

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– A TF-et mindenki azért kezdte el, mert szereti a szerepjátékot és a fantasy környezetet. A játékot viszont az „öregek” már nem ezért játsszák. A TF egyedül a közösségek miatt lett olyan sikeres, amilyen sikeres most. Tehát én ezt tartom a legnagyobb érdemének. Miklós nem tudom belegondolt-e már, hogy mennyi embert hozott össze Magyarországon, mennyi barátság és házasság született neki köszönhetően. A TF-nek szerintem ez a legnagyobb érdeme, és ha Miklóst sokszor nem is szeretjük kisebb hülyeségei miatt, ezekért a dolgokért minden tiszteletem az övé.

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

– Bevallom őszintén, soha nem játszottam az ÖV-vel és soha nem is olvastam el egy fordulót se. Apróbb részleteket láttam fordulókából, és az elmondások alapján sokkal számolásabb, mint a TF. Elméletileg a TF hibáiból tanulva az ÖV-nek jobbnak kéne lennie, de szerintem hazánkban a TF mellett nem fér el még egy hasonló játék. Legalábbis ugyanolyan sikereket nem fog elérni soha, vagy ha mégis, akkor iszonyú jónak kell lennie, de akkor a TF valószínűleg nem marad versenyben.



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

– Ezek mind nagyon érdekes dolgok, és mindegyiknek megvan a maga szépsége. Volt szerencsém mind a hármat kipróbálni, és nem tudok köztük különbséget tenni. Sajnos a szerepjáték viszont egyre inkább háttérbe szorul a mai időkben, és sokkal fontosabb hely jut az optimalizálásnak. Ez köszönhető annak, hogy a játék lassan 12 éves, és a technika is rengeteget fejlődött. Ezért, akik még mai napig tudják igazi szerepjátékként játszani a TF-et, azok előtt le a kalappal.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– Nem igazán tudnék választani közülük, mindegyiket másért tartom érdekesnek. Ami fontos viszont, hogy a történelmi események azok, amik életet adnak a játéknak, felpezsdítik a történéseket és gondolkodásra, összefogásra készítik a játékosokat. Ezekből az eseményekből én sokkal többet látnék szívesen, mert ezekkel ki lehetne mozdítani a karaktereket az unalmas tápsoraikról. Én ezekben az eseményekben látom a megoldást arra, hogy a játék exponenciális fejlődését lelassítsák, ezért szerintem sokkal fontosabb szerepet kéne kapniuk. Tudom persze

nem könnyű egy ilyen leprogramozása, de ettől még hiányozhat. Amúgy azon történelmi események a jók, amik a karaktereknek nem csak egy kisebb csoportját kötik le, hanem szinte az összes karaktert. Emellett fontos szempont még, hogy ne sokat számítson ki mekkora lemaradással tud egy eseményben részt venni.

– Rendben, elméletben megválaszoltad a kérdést, most már csak nevezd meg a kedvenc történelmi eseményedet!

– Ezek alapján talán a varkaudar inváziót tartanám a legjobb eseménynek. Sajnos nem tudtam benne részt venni, mert akkor még elég fiatal volt a karakterem, de talán az volt az egyik legszívesebb és karaktereket álláspontját megosztó esemény.

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

– Fentebb már mondtam, hogy a közösségek a TF legfontosabb részei, ezért a KT-k adják a játék alapját. A KT képességek pedig nagyon jók lehetnének, ha a játékosok nem lennének ennyire mohók, és arra használták volna őket amiért ki lettek találva. A jelenlegi formájukban sok problémát okoznak, és sokszor emiatt kell toldozgatni-foldozgatni a programot, amik következtében szinte csak egyen karakterek nevelésére van lehetőség.

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

– Nem találkoztam olyan játékkal, ahol a varázslatok segítségével ne lehetne mindent megoldani. Nincs ez másképp a TF-en se. Nagyon sokat lehet velük trükközni, ezáltal sokkal élvezhetőbb a játék. A varázslói varázslatok sose álltak hozzám annyira közel, így azokat nem is szeretem annyira. A papi varázslatok viszont már az istenekhez kapcsolódnak, és segítségükkel a karakter kialakíthatja egyéniségét, ezért ezeket nagyon szeretem. A kedvencem viszont az utóbbi pár évben a pszi. Megteszek mindent azért, hogy a TF leghatalmasabb pszi használója legyek, és azt hiszem a 130 fölötti pszimmal és 1500-nál magasabb maxpszimmal közel is állok ehhez. Nagyon bízom benne, hogy psziből is lesznek hamarosan új varázslatok, így a fejlődésére költött energiákat majd kamatoztatni is tudom.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– Az utóbbi időkben nagyon sok fejlesztés volt és ezért köszönet Speedznek. Az egyetlen do-

log, ami nem tetszik, hogy vannak olyan fejlesztések, amiket ha akarsz, ha nem, meg kell csinálnod. Számomra a nyugati területek azért olyan vonzóak, mert nem kötelező semmi. Ugyan ez a 220+ról már nem mondható el. Tudom, nem esne jól nektek, ha valaki pl az egész 220+os területet ki szeretné hagyni, mondván, hogy az ő karakteréhez az nem illik, ti pedig hosszú-hosszú ideig fejlesztettétek. Azért annyit javasolnék, hogy minden fejlesztésnél gondoljatok arra, hogy ne csak egy út legyen járható minden karakternek, legyenek alternatívák, amik elősegítik a karakterek egyediségének megalakítását.

– Melyik volt ezek közül szerinted a legjobb (mondjuk az SF-től kezdve)?

– Talán a vándorcirkusz emelném ki az összes közül, mert oda nagyon szeretek járni. A hóvihár volt még az, aminek az elgondolása tetszett, mert okosan ki volt találva, hogy ne lehessen az egészet egy-két hét alatt megcsinálni.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?

– Ez egy teljesen természetes dolog a TF-en. Ha valaki megunja a karakterét, és nem bántja, hogy más játszik vele tovább, akkor nincs benne semmi rossz. Az más kérdés, hogy én a szívemhez nőtt karaktereket soha nem tudnám másnak odaadni. Egyszer majd eljön az idő, hogy nem fogok velük lépni, de akkor lepihennek majd, és maradnak az enyémek, bár bízom benne a TF-nek előbb lesz vége, minthogy én abbahagyom. Ezért van az is, hogy soha nem bízom másra a karaktereim irányítását.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Nagyon jó hogy van, mert egy dokumentáció a játékról. Az összegyűjtött adatok egy részét szerintem a KFT-nek kéne kiadnia, de ha már nem tették meg, akkor örülünk hogy van aki összegyűjti helyettük. Amit hiányolok még a hyperből, az a történelmi összefoglaló. Szerencsére Jakab már jó ideje dolgozik ezen, így valamikor a közeljövőben lesz a TF-nek „történelem könyve”. Ez azért nagyon fontos, mert ettől lesz a játék élő. A történelmi dolgok teszik hangulatossá a játékot és ezeknek köszönhető, hogy van lehetősége a karakternek letérni a kitaposott ösvényről.

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

– Lehet a TF-et azért szeretni, mert lehetőség van az optimalizálásra, ezáltal erős karaktere lesz a játékosnak. A tápsorok a karakterek fejlődését gyorsítják meg, de szerintem, aki tápos karaktert akar, az nem fogja ezeket soha a végtelenségig kihasználni. A tápsor csak egy eszköz arra, hogy az átlagnál erősebb karaktered legyen, de soha nem lehetsz tápsorral a legerősebb. Emellett a tápsor irtó unalmas. Ugyanolyan fordulókból kapsz x egyformát és UL-t is csak egy-két darabot kell írni, mert azokat ha felváltva adod fel, akkor már nincs is más teendő. Aki ezt élvezi az csinálja, mindenki azt csinál amit akar. Én sose voltam erre képes. Egy karakterem van, akivel A-B fordulókat lépek, de azzal se azért, mert a tápolás motivál, hanem azért mert jó pénzügyi befektetésnek tűnt, és annak a programnak megírása is kihívást jelentett, ami lép a karakterrel. Gyakorlatilag van egy programom, amit fél óra alatt be lehet konfigurálni és az addig lépi neked az optimális fordulókat a tápsorodon, amíg meg nem unod.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Mivel a rabszolgázás nincs pontosan definiálva és a köztudatban sokféle verziója él, ezért erre annyit tudok csak mondani, hogy egy bizonyos szintig elfogadom, egy bizonyos szint fölött pedig elutasítom. Ha valaki nincs olyan közösségben, ahol megkaphatna minden segítséget amire szüksége van, akkor miért ne segíthetne saját magán saját karakterével. Ha valaki nem tudott a játék kezdetén indulni, attól még miért ne lehetne olyan saját indítású karaktere, akivel az élmezőnyben kalandozhat ha éppenséggel meg tudja azt tenni. Ha valaki csak azért tart karaktert, mert az pénzügyileg megéri neki, akkor miért ne csinálja? Szóval vannak érdekes dolgok és nehéz meghúzni azt a határt ahol azt tudod mondani, hogy ez rabszolgázás ez pedig nem.

– Mit változtatnál a TF-en?

– Lehetőséget biztosítanék a karaktereknek arra, hogy saját egyéniségüket könnyedén megformálhassák, ne kelljen minden egyes kötelező küldetésornál megerőszakolnia magát a játékosnak csak azért, mert haladni szeretne. Ez egy nagyon nehéz feladat, mert a játékot egyszerre több szálon kell fejleszteni, de szerintem nagyon megérné. Sokkal fontosabban kéne kezelni a TF történelmét, mert anélkül a játék nem más, mint számok halmaza, ha pedig

már csak számokról beszélünk, akkor szerepjátékra nincs lehetőség. A szerepjátékot nem csak a játékosoknak kéne a TF-re hozni, hanem a készítőknak kell lehetőséget biztosítani a szerepjátékra. Ezek a dolgok azok, amiket a játékban kéne megváltoztatni, de vannak még dolgok amikben a KFT-nek kellene változnia. Hiányoznak a játékból az NJK-k és teszt karakterek, a játékvezetés így nem mindig látja át rendszeren a saját játékát, és sokszor a játékosok vesznek észre olyan hibákat, amiket hosszabb teszteléssel ki lehetne javítani. Ha a KFT nem tudja vállalni ezeket, akkor meg kell találni a játékosok azon rétegét, akikben meg lehet bízni, és szívesen vállalják a tesztelést. Bizalmat kéne adni a játékosoknak, mégha azok sokszor át is verték a Beholder KFT-t. Javítani kell a két fél közötti kommunikációt, és együtt fejleszteni a TF-et.

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

– Legerősebb karakterek mindig azok, akiknek van akkora játékhetük, hogy a TOP-ba bekerüljenek, olyan játékos áll mögöttük akik meg tudják teremteni a TOP karakterhez szükséges feltételeket és van annyi eszük, hogy ezt meg is tudják csinálni. Játékosból van jópár ilyen, de karakterük már nem biztos. Tehát jó játékosnak tartom azokat, akik átlátják a TF adta lehetőségeket, és tápsorok használata nélkül erős karaktert képesek csinálni. Emellett jó játékosnak tartom azokat, akik elveiket megtartva, sokszor a fejlődést nélkülözve egyediséget tudnak adni karakterüknek.

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Olyan játékosokkal, akik egyedi nézeteket vallanak a játékról! Ne csak a tápos karakterek irányítóival készüljön interjú. Ilyen játékosok például az alábbiak (akiknek lehet hogy van tápos karakterük, de nézeteik mindenképp eltérnek az átlagtól): Pál András (Skaven), Körmöczy Zoltán (Weasel), Habencius István (Syck), Nagy Tamás (Beren), Juharos Péter (Nano Pallanthoff), Csák Olivér (Condor).

– Van még valami, amit el szeretnél mondani?

– Köszönöm, hogy megkerestetek, és remélem sikerül majd a TF-et a játékosok együttműködésével a modern kor technikai fejlettsége mellett olyan élményt nyújtó játékra fejleszteni, mint volt az indulásakor.

Dani Zoltán



A TÁRGYTERVEZŐ PÁLYÁZAT

Október végén tárgytervező pályázatot hirdettünk, melynek során ötletességekről tehetetek tanúbizonyosságot. A tárgytervezésnek alapvető feltétele az volt, hogy meglévő tárgyak összeillesztésével kellett új, egyedi tárgyakat kreálni. A pályázatokat a november 27-i TF-találkozón adhattátok le személyesen.

Örömmel láttuk, hogy a tárgytervezés alaposan megmozgatta a fantáziátokat. Rengeteg tárgytípust kaptunk, több napba tellett, míg egyáltalán végigraghattuk magunkat rajtuk.

Bár a pályázat kiírásában az szerepelt, hogy a tárgyat egy karakterről kell elnevezni (ill. az enciklopédiájában meg kell említeni a karakter nevét), sokak ezt figyelem nélkül hagyták, és nem éltek a lehetőséggel. Úgy döntöttük, hogy ezt nem tekintjük hátránynak, és elsősorban inkább a tárgyak ötletességére és egyediségére koncentráltunk az elbírálás során.

Örömmel láttuk, hogy Közös Tudatok is kihasználta az alkalmat, hogy új tárgyat tervezzenek, melynek Ghallán való elterjedése egyben a KT hírnevét is tovább öregíthetné. Persze az, hogy egy tárgyat több játékos nevében adtak le, még nem volt garancia a megvalósítás sikerére.

A sok-sok tárgyat között nagy számban előfordultak túlbonyolított, egyensúlyfelborító, a Tülélők Földjére hangulatának nem megfelelő, túl kommersz, illetve KT képességként már létező tárgyatlemek is. Sajnálattal láttuk, hogy a legtöbb tárgynak nagyon szimpla komponenseket választottatok (bot, kötél, vasérc stb.), és a mostanában megismert tárgyak alig bukkantak le a pályázatokban.

Volt aki a jövődvünkre gondolt, amikor megírta a gumicsirke enciklopédiáját, és beküldte a pályázatra. Ez a tárgy egy gumifa nedvéből készíthető, valójában nem jó semmire, de egy ilyen öldöklős, mutánsos, varázslós, gonoszkodós, közöstudatos játékba, mint amilyen a TF, kell egy ilyen hülyeség is. Legalábbis a pályázat megírója „szerint”. Jót neveltünk rajta.

December közepén megszületett a döntés, melyik tárgyakat választjuk meg. Néhol azért belevágtunk, gyengítettünk-erősítettünk, de a tárgyak alapvető koncepciója sehol nem változott. A nevéket eláruljuk, de hogy miből lehet őket készíteni, és hogy valójában mire valók, erre mindenkinek magának kell rájónnie (az F parancs segítségével, illetve a moa varázsdoboz gyakori használatával). A tárgy kitalálói se lehetnek teljesen magabiztosak komponensek ügyében, hiszen van, ahol ezeken is módosítottunk.

Végül következzen a nyertes tárgyak listája ABC sorrendben: Gorhud gyűrűje, gyémánt okuláré, gyilkos mérég, Halatír kalapja, hollókrisztály prizma, homokóra, Kaldor varázspora, kaleidoszkóp, kis mágneses bigyó, Leah titkos tekerescse, Ramirez feszítővasa, Sheran cserepe, tünde tegez, vadászkész, viharhadár totem.

Köszönjük minden beküldőnek az ötleteit! Okozzanak ezek a tárgyak sok-sok örömet nektek a jövőben!

A HH PARANCSS

Az utóbbi időben eléggé felszaporodtak a használati tárgyak a Tülélők Földjén, ez a tény pedig az UL-enkénti H parancsok meg-

sokszorozódásával jár. A HH segítségével (a VV, gyorsvarázslás parancs működéséhez hasonlóan) három paraméter nélküli H parancsot adható ki egy parancsban. Apró hátrányt jelenthet, hogy így minden sikeres tárgyhasználat 1 TVP-vel többe kerül.

A HH parancshoz egy állandóan működő varázslatot kell elsajátítani, melyet a keleti varázslótornyokban árulnak némi pénzmarért cserébe.

Két dolog van, amiben ennek a parancsnak a használatát korlátoznunk kell.

Az egyik ilyen tárgy, melyet nem használhatsz a HH parancsral, a sáfránypor (egy adag elhasználása 5 TVP-t ad), melynek kirívó töpösségét eddig is a parancshely költsége gyengítette.

A másik korlátozás a Sötét Földön gyakori mópat bolyoktat érin-ti, ahol a mópatok különböző érdekes dolgokat csinálnak, ha H parancsot használsz mellettük. HH parancs használata esetén nem következnek be efféle reakciók.

A PPF, PPS PARANCSRÓL

A TPS és TPF (TVP spórolás és felszabadtítás), illetve a VPS és VPF (VP spórolás és felszabadtítás) parancsok mintájára egy új parancs kerül játékba: pszi pont spórolás, illetve felszabadtítás.

A PPS-el letárolt pszi pontjaidat a következő PPF parancsig nem fogod használni, így biztonsággal lehet PP-t tartalékolni egy kör végi pszi képességre. A befejező parancsok végrehajtása után automatikusan végrehajtható egy PPF az összes, még fel nem szabadított pszi pontodra.

A pszi pont szívó szörnyek szívják a spórolt pszi pontból is, ha az aktuális nullán áll.

A parancsot 30-as pszi szakértelemnél kapják meg a karakterek.

VÁTOZÁSOK

- ❖ A mágia megértése nem fejt ki hatását olyan szakértelemnél, ami 500 vagy nagyobb.
- ❖ A mágiafaló nevű varázslat egy adott mezőn egy fordulón csak egyszer használható mostantól.
- ❖ Akik elérték isteniek lényeként az univerzum felett uralkodó ősisétség papi rangot, szavakba már nem önthető magasságba emelkedtek. A fejlődés persze itt nem áll meg. Ezután a karakter lapon egy (papi rang: X.) bejegyzést láthatnak, ahol tovább követhetik papi rangjuk növekedését.
- ❖ Mostantól, ha olyan tárgyat próbálsz felvenni, ami a tárgyhelyedet bővíti, akkor is felveszed, ha épp be van telve a hátizsákad.
- ❖ A széljárás varázslat hatása alatt álló kalandozók nem hagyhatnak nyomot az általuk bejárt mezőkön.
- ❖ Az esőidézés, illetve öntözés varázslatok elmondását követően az összes addigi lábnyom törlődik az aktuális mezőről.

Farkas Zsolt





Azt hiszem mindenkinek nagy segítséget jelent majd az alább közölt szörnylista. Jól lehet használni a TF-találkozó csataszimulátorához, javítani lehet a Hyperben a hibákat hiányosságokat stb. Minden ellenfél megtalálható ebben a listában, ráadásul pár érdekes adatot is közlünk melléjük. Kérdőjelek szerepelnek azoknak a szörnyeknek az adatai helyén, amiknek az értékei változóak, a ? nevű lények egyelőre nem ismertek. A véletlenségén a számok sorrendben

a szűrő-, vágó- és ütőfegyver elleni védekezést jelentik. A tereptípusoknál az "SF:" a Sötét Földön, az "Esth:" az Esthar Császárságban, a "Bo'adh:" a Bo'adhun Birodalomban, a "K'yorg:" a Kyorg Birodalomban, a "Árnyt:" pedig az Árnytüdők földjén előforduló szörnyeket jelentik. A tereptípus nincs megjelölve a labirintusokban, illetve egyéb speciális helyen fellelhető ellenfeleknél. Egyébként a tereptípusok rövidítései a következők:

T - tengerpart
K - kiégett föld
FK - félig kiégett föld
FS - síkság
B - bozót
RE - ritka erdő
SE - sűrű erdő
D - domb
AH - alacsony hegy
MH - magas hegy
M - mocsár
S - sivatag
L - lakott terület
SZF - csak szörnyfé-
szekben

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP
10. vadász tatu	K FK B	1 2-0-2	4+D2	6	59. pókvadász	RE SE	4 0-4-10	20+D6	90
11. lila brekk	K FK M B	0 0-0-2	2+D2	4	60. drasmólyom	AH MH	5 4-7-4	33+D4	138
12. szárnyas gömböc	K FK FS	0 4-2-0	2+D2	5	61. hegyi rák	AH MH	4 12-12-4	17+D6	97
13. gonyolók	K FK B	0 4-0-0	3+D2	5	62. kövő	D	4 8-8-8	24+D4	105
14. rambo bogár	K FK FS	0 2-6-2	3+D3	5	63. umor-póca	M	2 0-0-6	12+D2	27
15. démonotű	K FK FS S	0 0-0-4	7	5	64. farkaudar	M	5 10-10-10	30+D4	122
16. homokvarány	T K FK D S	0 2-2-2	3+D3	5	65. goldugar	T AH MH S	4 8-8-4	24+D2	87
17. bolhakarta	K FK FS	2 2-2-2	13+D2	12	66. vízionár	B	4 2-2-4	12+D6	60
18. ormánygöte	K FK D AH	1 2-2-6	8+D2	15	67. húsevő magszim	B	4 10-0-10	18+D6	64
19. kavadu	FS	1 4-3-4	10	16	68. móleon	AH MH	3 10-6-4	18+D4	74
20. mérges pók	K FK RE SE B	1 4-1-1	7+D2	10	69. evaporőr	FS	4 6-4-12	28+D4	112
21. goblin	-	1 2-2-2	6+D4	12	70. vadtröll	AH MH	5 10-10-14	32+D6	180
22. drótszörű pincsi	K FK FS D B	1 3-2-1	9+D2	15	71. fabontó szőjér	RE	5 14-12-8	30+D6	159
23. öreg varázsló	-	7 10-10-10	38+D4	160	72. óriás skorpió	S	5 10-14-8	34+D8	180
24. gazda	-	3 3-3-3	20+D4	15	73. garokk	B	5 6-6-6	38+D4	159
25. grákó denevér	K FK RE SE B	1 5-2-2	7+D2	16	74. tintacsiga	FS	5 4-4-10	36+D8	165
26. királygötyk	T FS D AH	1 1-1-6	10+D2	17	75. mirg	-	2 4-4-4	10+D4	28
27. óriás sáska	B	1 2-2-2	8+D2	14	76. gitonga	D	2 4-2-6	12+D3	31
28. sakál	FS	1 3-3-3	7+D2	15	77. zoloboo	RE	2 3-3-3	13+D6	34
29. gyilkos mókás	RE	1 2-2-2	7+D3	10	78. színes dözmöng	SE	2 2-2-2	9+D4	25
30. surranó kígyó	B	2 6-2-2	11+D2	28	79. bombagoly	SE	2 5-3-2	14+D4	39
31. woor-antilop	FS	2 2-4-6	14+D4	36	80. trollfa	SE	7 15-6-17	54+D8	287
32. gnóm boltos	-	13 18-18-18	90	800	81. tazunkaróka	D	2 4-4-4	13+D3	48
33. sünnedve	B	3 5-8-2	14+D4	52	82. spagular	D	3 3-2-8	13+D6	32
34. kőszáli dísznö	AH MH	2 3-3-6	14	36	83. kaszabolóskáca	FS	3 6-4-9	16+D2	68
35. acélkolosszus	-	26 50-50-50	400	3940	84. bíbörgörny	B	2 2-2-4	8	18
36. manó	-	1 1-1-1	8	10	85. gyilkos sallank	FS	5 8-8-8	32+D6	156
37. sötét motyogó	-	0 0-0-0	3	4	86. topránypolip	-	5 7-0-12	40+D4	189
38. gorombilla	RE SE	3 3-3-3	15+D4	48	87. árnyékrája	-	1 2-2-2	7+D1	12
39. lebegő gomba	K FK RE	0 0-0-4	4+D1	4	88. kaffogó hebrencs	FS	5 12-14-4	42+D6	190
40. hamupók	K FK	0 0-0-0	3	4	89. sörényes ubuk	FS	6 6-16-12	50+D4	290
41. görgöte	T	1 2-2-4	7+D2	11	90. törpe kovács	-	16 32-32-32	160	1356
42. óriás patkány	FS	2 3-3-3	8+D2	16	91. alpesi tehén	FS AH	6 4-10-10	60+D8	287
43. tigroszlán	FS	2 3-3-3	13+D4	43	92. púpos burástya	B	6 5-10-12	42+D6	235
44. Baar-ork	-	2 3-3-3	12+D1	24	93. bundás csizmák	-	4 4-4-12	24+D6	100
45. Duer-ork	-	3 5-5-5	18+D2	40	94. légiózmár	-	5 8-8-8	34+D4	165
46. Tugt-ork	-	4 8-8-8	26+D3	65	95. mérges nyukmár	-	4 10-12-2	20+D8	102
47. harcos	-	13 16-16-16	120+D20	951	96. színtszívó	M	7 16-6-16	20+D4	280
48. csontváz	-	3 13-13-4	13+D3	48	97. mosogó rettenet	-	8 8-12-20	58+D8	345
49. zombi	M	2 4-4-8	8+D2	27	98. téfea magoflux	M	6 10-10-10	42+D6	245
50. technokolin	RE	3 6-6-0	14+D3	30	99. piromenyét	FS	6 12-12-12	36+D4	190
51. gyíkember	M	2 3-3-3	10+D1	20	100. szörös pók	SE	5 6-6-14	36+D8	189
52. bakkura	D	2 3-0-6	10+D2	28	101. sullár	B	8 7-18-14	60+D8	404
53. százfogó	-	3 2-2-6	16+D2	54	102. uzbány	FS	7 16-6-12	54+D4	310
54. bo-skorpió	FS	3 6-8-2	15+D4	52	103. mélyégi grittang	D	5 8-8-8	32+D12	174
55. rőtmanó	D	4 4-6-10	18+D4	77	104. trikromis	RE	10 16-16-16	70+D10	619
56. félelem-járó	M B	4 4-2-8	20+D4	105	105. óriás griff	-	8 20-12-8	64+D8	390
57. gátvakond	FS	3 6-3-0	14+D4	54	106. griffónlász	-	8 16-10-16	60+D8	350
58. rájanyék	FS	4 8-6-4	22+D6	122	107. fekete griff	-	8 24-6-16	68+D4	420

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	
108. vadász varkaudar	SE	8	14-14-14	55+D5	370
109. kőkorszaki szaki	-	8	60-60-10	68+D8	594
110. nyuhaj karbin	T MH	8	13-8-13	42+D6	342
111. ragásy burásta	B	10	10-20-28	72+D12	640
112. sóhajító dorony	FS	8	14-18-22	63+D8	380
113. sivítő rája	FS	7	36-16-30	36+D4	360
114. vérszomjas cstilőd	FS	9	14-16-22	70+D6	500
115. törpenmammut	FS	9	10-16-20	86+D10	610
116. gyilkos tetű	RE D	6	8-8-8	52+D12	240
117. kutasim pók	SE B	7	12-12-16	56+D7	384
118. trappoló dinymák	D	8	16-24-16	60+D10	386
119. emberevő	AH MH	7	20-20-20	52+D4	360
120. bibircsök-óriás	AH MH	10	8-8-8	88+D10	615
121. homokfereg	S	9	10-16-28	72+D6	500
122. ximox	M	8	26-10-20	59+D6	480
123. tetemember	B	8	28-22-12	38+D10	360
124. manifestátor	B	7	17-17-17	46+D8	320
125. büntető praglone	-	35	60-60-60	999	6000
126. mikszisi hűsgölem	-	14	40-40-40	120+D20	1455
127. Morbid	-	8	8-8-8	58	408
128. varkaudar mágus	-	6	7-7-7	36+D6	207
129. Lord Kovács József	-	16	30-30-30	160	1320
130. itónálló	L	4	8-8-8	20+D4	85
131. orgyilkos	L	7	11-11-11	58+D6	320
132. sötét gnóm	L	9	10-10-10	68+D8	440
133. elit palotaőr	-	12	15-15-15	90+D20	750
134. palotár	-	7	8-8-8	52+D8	292
135. élőholt mirg	-	5	16-10-4	38+D6	164
136. sötét főgnóm	-	10	12-12-12	78+D10	610
137. karmos tankány	FS	10	30-30-16	80+D10	678
138. agglomerátor	SE M	6	4-0-16	70+D20	264
139. proteinfecské	FS	7	16-12-6	56+D8	308
140. acéldárzás	T B	5	30-20-16	10+D4	115
141. szőrlajhár	RE	5	6-6-6	35+D6	137
142. udvari mágus	-	7	7-7-7	48+D10	310
143. vadászkutya	-	7	8-8-8	58+D6	292
144. arató csattanat	FS	12	16-32-32	98+D10	805
145. pattanóbóde	D	12	14-20-26	99+D12	762
146. kartfógi fülemüle	RE SE	11	13-13-13	92+D8	695
147. epokiféreg	B	13	32-14-30	114+D10	880
148. vérfürdőtt magszím	B	12	35-16-35	101+D12	826
149. szőrös boszó	SE	12	34-28-18	99+D10	765
150. fémbontó szójer	AH MH	11	35-35-15	86+D8	660
151. dehidrator	S	14	18-18-18	130+D9	1030
152. kardszárnyú pocok	D	13	22-22-22	106+D12	890
153. quwang királyno	FS	15	30-30-18	150+D16	1163
154. autentikus vámpír	-	12	22-22-22	80+D16	848
155. nukleáris cickány	FS	11	19-19-19	93+D10	718
156. tuskés harci gromak	AH B	14	26-26-26	140+D10	960
157. purifikátor	T RE	13	21-21-21	110+D8	930
158. nómenklatúra	M	13	31-20-40	89+D10	918
159. ongóliant	D	23	40-40-40	550	2924
160. tyrannoszaurusz rex	FS	23	35-35-35	500	2567
161. velociraptor	-	16	34-25-45	150+D20	1344
162. hadroszaurusz	-	12	25-25-25	280+D40	1379
163. kétejjű troll	D	14	28-28-42	110+D20	930
164. jégtröll	MH	17	50-50-30	152+D10	1403
165. bávátag golombár	RE	17	32-32-32	140+D30	1280
166. borzalmas varkaudar	-	19	30-30-30	150+D30	1681
167. kvazár kovács	-	23	40-40-40	280	2200
168. halálosztó kain	SF: AH	17	50-50-24	140+D10	1355
169. ?	-	-	-	-	-
170. orgoró	-	13	50-44-20	95+D20	962
171. óriásfereg	SF: S	18	12-12-12	260+D30	2006
172. síridérc	-	10	16-16-24	80+D10	530
173. vark. nekromanta	-	13	20-20-20	100+D20	930
174. dögkéselyű	-	12	38-15-28	90+D20	758
175. élőholt mágus	-	13	18-18-18	90+D20	922
176. óriás esontváz	-	12	40-40-16	100+D20	829
177. csontváz lord	-	16	32-32-22	122+D20	1342
178. ongóliant hadúr	D	29	60-60-60	980+D80	5688

Szörny	Terep	Szint Véd.	ÉP	TP	
179. élőholt ősmágus	M	27	50-50-50	700+D50	8000
180. Zintburg	SF: AH MH	14	25-25-25	90+D10	995
181. gnóm szolgált	-	20	36-36-36	190	1626
182. pófogó kregon	-	5	7-7-7	15+D3	126
183. elf mesterharcos	-	27	52-52-52	450	4754
184. ezoterikus mardel	FS	17	30-30-30	170+D10	1298
185. karmazsin huhogó	RE	7	18-10-14	51+D6	300
186. széppent rákfatty	D	9	18-18-10	72+D8	550
187. részeg kalandozó	L	16	20-20-20	156+D10	1368
188. kocsmai verekedő	-	14	16-16-16	135+D10	999
189. varkaudar behemót	RE	15	27-27-27	135+D25	1213
190. varkaudar bajnok	SE	14	20-20-20	85+D90	1005
191. sztykosz remák	SE M	16	25-25-25	130+D25	1214
192. trosnyogó szakóca	-	2	2-2-2	10+D4	28
193. vércápa	-	9	14-14-14	58+D30	505
194. hínarévó piranha	-	4	12-12-12	15+D4	90
195. opati polip	-	5	7-7-7	18+D6	150
196. elektromos angolna	-	6	15-15-15	26+D6	210
197. étkezési homár	-	7	18-18-8	40+D6	324
198. mosztrája	-	5	9-9-9	30+D6	177
199. mélység fattya	-	7	10-10-10	32+D5	308
200. magnetikus praglone	SF: AH B	30	45-45-45	650+D100	6341
201. quwang harcos	FS	14	28-28-18	140+D10	1021
202. élőholt quwang	-	16	14-25-20	170+D20	1306
203. agyaelemetál	-	13	12-12-12	120+D20	924
204. bazaelemetál	-	15	16-16-16	150+D20	1230
205. kőránelemetál	SF: MH	18	20-20-20	180+D20	1640
206. kacagó szécipa	-	8	10-6-20	44+D4	423
207. diuretikus kráken	-	11	8-8-20	70+D8	671
208. drónkéselyű	-	9	14-14-14	58+D10	530
209. kneopatikus mollusk	-	7	50-50-50	39+D8	292
210. degradátor	-	7	50-50-7	43+D6	292
211. jovialis m.szockó	-	8	8-50-50	58+D10	409
212. Tguarkhan	SF: M	17	28-28-28	122+D12	1510
213. kisebb quwang isten	-	31	35-35-35	630+D50	11000
214. quwang nagymester	B SF: FS	19	36-36-24	210+D40	1794
215. tífzsgó	-	17	30-30-30	160+D20	1486
216. élőholt sullár	SF: M	14	30-30-15	128+D10	1059
217. massa	-	?	?	?	?
218. tormikus egér	T S	9	16-16-16	58+D6	500
219. északi tűzsárkány	-	36	70-70-70	900+D80	11377
220. királyi palotár	-	44	12-12-12	1700+D90	18000
221. pszi elementál	B	9	8-8-8	14+D5	560
222. aurapollator	SF: K	17	32-32-32	146+D20	1418
223. szubrealis vámpír	SF: K	19	32-32-32	140+D20	1768
224. nanda	SF: MH	20	25-25-25	210+D10	1920
225. átokmurgattyú	M SF: S	21	15-15-15	90+D20	885
226. norpadolítika	B	21	24-40-24	240+D20	2091
227. kultúrmasztodon	FS	20	18-38-38	300+D20	2220
228. éjkornis	RE SE	22	42-42-42	190+D20	2352
229. orbitális mackósajt	AH MH	23	32-38-32	290+D40	2816
230. zoolooz sámán	RE SE	20	20-20-20	200+D20	2000
231. woorgard	D	20	30-0-30	800+D100	2100
232. ekharion	D AH	18	24-24-24	190+D15	1820
233. alanori csatamén	-	20	20-20-20	220+D20	1986
234. adószedő	-	22	36-36-36	250+D10	2766
235. kőszteknőc	M	22	60-60-60	160+D30	2163
236. Chara-din fattya	SF: K FK	23	15-15-15	629+D70	2730
237. Mnebolath	SF: M	21	30-30-30	175+D30	2084
238. Orkhan Thai	SF: S	23	35-35-35	230+D20	2680
239. Raia szent lovagja	FS	22	28-28-28	270+D50	2485
240. sivatagi doareg	S	21	25-25-25	350+D60	2261
241. vadász quwang	B	18	35-35-20	190+D40	1634
242. quwang rohamosztagos	FS	19	18-18-8	449+D50	2000
243. áeratikus hasnyák	B	16	14-25-25	130+D20	1368
244. hegyi góliát	AH MH	20	0-0-0	300+D46	2026
245. Rughar familiárisa	-	3	4-4-4	7+D2	52
246. nagyobb vércápa	-	13	20-20-20	100+D30	845
247. kputyintó család	B	22	40-20-40	340+D50	2359
248. quwang parafenomén	B SF: FS	20	35-35-35	150+D40	1873
249. taalru	SF: AH	25	38-38-38	300+D40	3525

Szörny	Terep	Szint	Véd.	ÉP	TP
250. noh szellem	SE M	18	25-25-25	180+D20	1608
251. zombi mester	M SF: M	19	15-15-40	250+D30	1813
252. lidércúr	M SF: M	23	30-30-30	230+D40	2800
253. pordémon	K FK	12	14-14-14	95+D10	816
254. hordágú mamelek	AH MH	21	5-5-5	410+D100	2275
255. örült varázsló	L	20	35-35-35	200+D40	2020
256. tükés gigaféreg	S	23	40-60-80	400+D80	2794
257. Notermanthi	SF: MH	25	39-39-39	310+D30	3600
258. pszi őselementál	B	20	27-27-27	140+D40	2026
259. ?					
260. kötőpró	-	15	23-23-23	150+D25	1230
261. trikornis herceg	RE SE	23	30-30-30	320+D40	2866
262. zsoldoskatona	-	10	14-14-14	75+D40	625
263. bérmágus	-	10	11-11-11	60+D30	620
264. páncélos lovag	-	14	22-22-22	115+D50	1116
265. harci mágus	-	14	17-17-17	109+D40	1116
266. elti gárdista	-	18	31-31-31	150+D35	1634
267. mestervarázsló	-	18	26-26-26	132+D40	1627
268. zolobó törzsfő	SE	19	24-24-24	190+D30	1627
269. quwang anyakirálynő	SF: FS	26	56-56-24	400+D40	4109
270. varkaudar hadúr	-	23	40-40-40	210+D30	2680
271. varkaudar varázsló	-	20	28-28-28	200+D20	1880
272. pszi elementál lord	SF: K FK	25	30-30-30	300+D40	3622
273. Főmágus	-	25	45-45-45	300+D40	4000
274. őrnáczos katona	L	27	15-15-15	934+D85	8000
275. tridlem drakolder	-	80	60-60-60	1300	100000
276. tüzelementál	SF: S	27	30-30-30	450+D50	4179
277. jégelementál	SF: M	27	35-35-35	460+D50	4151
278. viharóriás	SF: MH	31	20-20-20	700+D90	7032
279. halálementál	SF: K FK	31	55-55-55	666+D66	7666
280. Védőővér	-	80	77-77-77	7777	11448
281. vércipa sámán	-	13	12-12-12	60+D10	995
282. ősentor	FS	24	40-40-40	520+D20	3400
283. aranyfecske	-	29	0-0-0	600+D60	5608
284. molgan	-	22	50-50-20	200+D10	2485
285. kronokukac	RE S SF: AH	19	24-50-50	240+D30	1674
286. kronotapír	SE B	24	30-60-60	450+D60	2891
287. kronoelementál	FS	29	40-90-90	800+D120	5000
288. ezerszemű bestia	SF: AH B	37	70-70-70	999	13000
289. titánkolosszus	-	37	100-100-100	304	11448
290. manaelementál	-	5	0-0-0	5000	5000
291. Ekhngorbu	-	28	40-40-40	500+D50	5400
292. ragadozó	-	27	60-60-60	400	3941
293. kőszabjancs	SF: K	29	65-30-65	580+D60	5888
294. ében hadúr	SF: K FK	30	50-50-50	650+D70	6448
295. ében halálhajcsár	SF: AH	28	50-50-50	500+D50	5104
296. Sötétség Hercege	-	33	50-50-50	850	8000
297. Thargodan csontváz	SF: K S	14	40-40-15	120+D20	960
298. Maffiózó	-	80	66-66-66	6666	11016
299. quwang felderítő	-	10	18-10-18	84+D10	585
300. ősqwang	SF: FS	28	35-35-60	500+D50	5040
301. quwang szabotőr	-	12	12-24-24	96+D10	770
302. quwang ősmágus	-	23	48-48-48	200+D40	2700
303. óriásop	SE	10	16-16-28	80+D8	600
304. aranygriff	-	10	20-12-20	88+D8	625
305. Banyapók	SF: MH	29	30-70-90	590+D60	5832
306. méregelementál	SF: M B	26	57-57-57	430+D40	3913

Szörny	Terep	Szint	Véd.	ÉP	TP
307. taalru herceg	SF: AH	32	55-55-55	680+D80	7200
308. uchako	SF: S	32	45-45-45	760+D60	7216
309. mópat gigász	SF: K FS	33	25-25-25	1100+D100	10000
310. Thargodan zsoldos	SF: K FK	28	42-42-42	580+D50	5648
311. Thargodan légios	SF: S	33	60-60-60	800+D80	8072
312. talriai behemót	SF: M	43	35-35-35	1600+D200	14500
313. ősrég göllát	SF: MH	38	50-50-50	1140+D100	13500
314. sötét ölész	SF: K	36	70-70-70	999+D99	11124
315. Rém	-	36	70-70-70	1000	12000
316. lidérckirály	SF: M	31	50-50-50	700+D80	7040
317. mópat fatty	SF: K FK	35	20-20-20	1899+D100	12000
318. Thargodan mágus	SF: MH B	33	50-50-50	800+D80	7904
319. lélekelementál	SF: M	34	60-60-60	850+D90	9918
320. zafir drakón	-	30	80-25-80	620+D65	6120
321. smaragd drakón	SF: RE	30	25-80-80	620+D65	6120
322. márvány drakón	-	30	80-80-25	620+D65	6120
323. Notermanthi báró	-	36	70-70-70	950+D90	11000
324. viharóriás sámán	-	32	45-45-45	720+D90	7528
325. Ovgun	-	35	50-50-50	900+D90	10341
326. smaragd sárkány	SF: K RE SE	41	65-65-65	1190+D100	15210
327. ében sárkány	SF: M	40	65-65-65	1190+D100	15210
328. márvány sárkány	SF: MH	40	72-72-72	1100+D80	15210
329. zafir sárkány	SF: AH	40	62-62-62	1280+D80	15210
330. rubin sárkány	SF: S	42	70-70-70	1300+D100	16390
331. Forngan	-	46	85-85-85	1515+D100	20000
332. Ylgoroth	-	44	80-80-80	1400	17250
333. Raia angyala	SF: K FS B	34	70-70-70	777+D77	9819
334. Sir Rasolphius	-	40	100-100-100	378	14690
335. Thargodan kufár	-	35	70-70-70	900+D100	10494
336. áldott okerón	SF: K FK FS	21	0-0-0	600+D200	1000
337. kiülkopsz	SF: AH	24	25-50-60	320+D120	3409
338. albinó kiülkopsz	SF: RE SE MH	27	30-60-70	400+D150	4305
339. sziklakorpó	SF: AH	22	50-50-20	260+D70	2583
340. sárkányfajzat	SF: MH	23	70-30-70	280+D50	2870
341. dűnelord	SF: S	30	77-40-77	600+D100	6352
342. árnylord	SF: K FK	26	70-70-45	360+D60	3822
343. bölcs szimill	-	4	7-7-7	12+D8	127
344. smaragd őrsárkány	-	5	10-10-10	16+D8	171
345. ork sámán	FS	8	13-13-13	56+D7	405
346. szürke rinocérosz	FS	10	10-20-30	90+D7	610
347. varkaudar kősza	SE	13	22-22-22	110+D12	870
348. khór darázs	RE	9	30-20-10	75+D8	535
349. lümbe	SE	9	20-8-30	78+D8	575
350. északi aurach	D	7	13-12-14	48+D7	340
351. halálmadár	RE	8	15-15-15	50+D10	418
352. láplidérc	M	11	18-18-18	90+D6	700
353. tesh alligátor	M	9	13-18-25	70+D6	535
354. erszéynes elkarog	FS	13	22-22-22	120+D10	865
355. nektoraf	B	9	35-12-24	70+D12	570
356. vörös rakolits	S	12	30-34-14	90+D12	715
357. dűnekukac	S	7	25-25-25	57+D6	300
358. bhör szuffagor	AH	9	14-14-14	76+D8	575
359. földsárkány	AH MH	13	22-22-22	110+D6	900
360. ryuku gárdista	B	11	15-15-15	90+D10	670
361. ryuku légios	FS	12	20-20-20	100+D10	770
362. ryuku ostromteknős	FS	16	30-30-30	140+D20	1278
363. partravetett medúza	T	11	0-0-0	100+D10	660

folytatjuk...

JÁTÉK

A novemberi nyereményjátékban feltett kérdés a következő volt: „Melyik képességet sajátíthatják el legelőször azok, akik a pszit fejlesztik?” A helyes válasz a pszi-erő volt. A nyeremény 10-10 db pszi kő volt. A szerencsés nyerteseink pedig Enrico Caravado, God's Warrior és Trog A. Lien voltak.