

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Mikor e sorokat írom, éppen gőzerővel készülünk a téli, nagy játékos-találkozóinkra. Bízunk benne, hogy élvezni fogjátok! Utána egy kis „téli álom” következik: idén már nem lesz új kártya, új könyv, sem HKK verseny. Azért a levelezős játékaink természetesen nem állnak le. Az ünnepek után azonban ismét beindul a szokásos éves rutin, jönnek a könyvek, a kártyák, a versenyek, az ŐV és TF újítások. Ez utóbbival kapcsolatban egy kis csemegét találhatok a Ghalla News hasábjain, egy kis előzetest a jövő évi terveink egyikéből.

Kellemes karácsonyi ünnepeket és boldog új évet kívánok a Beholder Kft. dolgozói és az Alanori Krónika munkatársai nevében egyaránt!

A címlapunkon ezúttal Böszörményi Gyula: Rúvel hegyi legenda c. regényének 2. kiadású borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 12. (120.) szám (2005. december) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai

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

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

Lapzárta: november 18. **A következő szám lapzárta:** december 16.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ÉLETVITEL

A 2050-es években

2

LAPELEMZÉS

Régmúlt

14

RÉGMÚLT

Gyakorisági lista

23

ÚJ VERSENYEK

Decemberben és januárban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató verseny

31

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

32

ÉLET A 14. SZINTEN

Pár érdekesség

33

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galeltik életéből

34

ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

38

GHALLA NEWS

A TF hírei

39

TF-FEJLESZTÉSEK

40

KALANDOZÓMESTEREK

43

HÓDÍTÓK

47

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

ÉLETVITEL

Az alapkönyv 239-241. oldalán található életviteli szabályok stabil alapszabályokat nyújtanak a *Shadowrun* karakterek életviteli költségeinek megállapítására. Az alábbi, eredetileg a *Sprawl Survival Guide* kiegészítőben szereplő szabályok segítségével tovább részletezhetjük az életvitel által lefedett területeket. Mint mindig, ezek a szabályok is opcionálisak.

RENDSZER

A bővített rendszer hat kategóriára osztja az életvitelt, amelyek sorrendben a következők: Terület, Komfort, Szórakozás, Bútorozottság, Biztonság és Tér. Mind a hat kategória rendelkezik egy pontértékkel, melyet a részletes leírás alapján kell kiválasztani az egyéni igények alapján. A pontértékek összeadásával és az *Életviteli költségek táblázatának* segítségével állapíthatjuk meg az életvitel tényleges költségét. A táblázat segítségével igényeinket az alapkönyvben levő alapkategóriákkal is összehasonlíthatjuk.

Jack életvitelt állít össze karakterének, Wally Fikouras-nak. A hat kategórián végighaladva Jack úgy dönt, Wally B biztonsági besorolású környéken él (Középszintű Terület, 3 pont), egy nagy lakásban (Gazdag Tér, 4 pont), ami bár elég gyéren bútorozott (Középszintű Bútorozottság, 3 pont), jól el van látva biztonsági rendszerekkel (Gazdag Biztonság, 4 pont). Wally mindene a komfort (Gazdag Komfort, 4 pont), de egy trideón kívül nincs szüksége más szórakoztatóelektronikára (Szegényes Szórakoztatás, 2 pont). Mindezeket összesítve 20 pontot kapunk, ami végeredményben 6650¥ havi életviteli költséget jelent.

Nem meglepő módon a táblázat több értéke is megegyezik az alapkönyvben közölt, alapvető életviteli költségekkel. Ilyen esetekben a kategóriák pontértékének cserélgetésével vagy átosztásával is módosíthatjuk karakterünk életkörülményeinek részletein

(illetve megtudhatjuk például, hogy pontosan mit is jelent egy Középszintű Életvitel).

A különféle életvitelek mellé életvitelekkel kapcsolatos előnyök és hátrányok is felvehetők (lásd később).

ÉLETVITELI KÖLTSÉGEK TÁBLÁZATA

Pontok összege	Havi költségek	Alapkönyves referencia
-1	0¥	Nincstelen
0	15¥	
2	30¥	
3	60¥	
4	70¥	
5	85¥	
6	100¥	Hajléktalan
7	250¥	
8	400¥	
9	550¥	
10	700¥	
11	850¥	
12	1000¥	Szegény
13	1650¥	
14	2350¥	
15	3000¥	
16	3650¥	
17	4350¥	
18	5000¥	Középszintű
19	5850¥	
20	6650¥	
21	7500¥	
22	8350¥	
23	9150¥	
24	10000¥	Gazdag
25	25000¥	
26	40000¥	
27	55000¥	
28	70000¥	
29	85000¥	
30	100000¥	Luxus
31	125000¥	
32	150000¥	

KORLÁTOZÁSOK

A rendszernek egyedül a józan ész határai szabhatnak határt. A játékmesternek figyelnie kell, hogy kiszűrje az irreális kombinációkat. Egy AAA besorolású környéken lehetetlen csövezni például, mivel a próbálkozókat szinte azonnal lefűlelik a rendfenntartók vagy a helyi lakosok. Fordított eset (Z besorolású környék és a fényűző ház esete) ellenben könnyedén előfordulhat, ám ebben az esetben a játékosnak mindennapos betérési próbálkozásokkal kell számolnia. Végző soron a játékmesternek kell kimondania döntő szót a játékos választásával kapcsolatban.

TERÜLET

A Terület a karakter lakóhelyének minőségére, egész pontosan annak biztonsági besorolására utal. A biztonsági szintek részletezése a *New Seattle* kiegészítőben található meg (108-111. oldal). A kiegészítő a lakóhely címének meghatározásában is segíthet, ha tényleg a legnagyobb részletességre törekszünk.

Z biztonsági besorolás – Nincstelen körülmények (-1 pont)

A lehető legrosszabb környék, ahol ember élhet. Nincstelenek, hajléktalanok, chip- és drogfüggők, temetőilárdék és más, a társadalomból kivetett értelmes és nem-annnyira értelmes lények tözsomszedságában élhetsz, ahol a rendvédelmi szervek soha nem jelennek meg, az erőszak és a bűnözés mindennapos fogalmak, és biztonságod semmi sem garantálja.

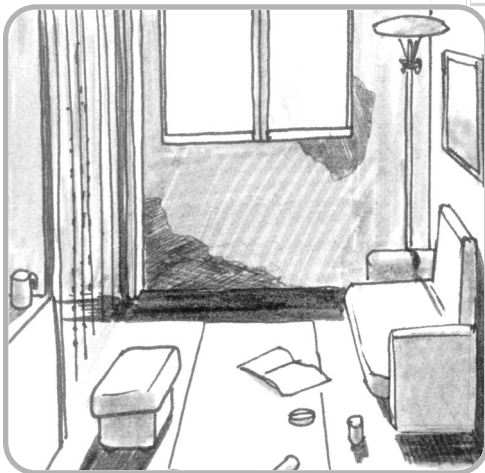
Lehetőségek: Redmond és Puyallup legsötétebb, legnyomorúságosabb pusztulatai.

Korlátozások: Építési sajátosságok miatt nem választható Középszintűnél nagyobb Tér.

E biztonsági besorolás – Nincstelen körülmények (0 pont)

Bár nem annyira kilátástalan környék, mint egy Z kategóriás terület, korántsem az a hely, ahol az emberek többsége szívesen leélné az életét. A környéket ingázók, menekültek, utcai bandák és rejtőző bűnözők lepik el. Bár a rendvédelmi szervek jelen vannak, saját testi épségük érdekében nem mindig avatkoznak be az eseményekbe, így biztonságod szempontjából sokkal jobban jársz, ha jóban vagy a helyi bandával.

Lehetőségek: Redmond és Puyallup legtöbb kerülete.



Korlátozások: Építési sajátosságok miatt nem választható Középszintűnél nagyobb Tér.

D biztonsági besorolás – Hajléktalan körülmények (1 pont)

Környéked egy mocskos, lepusztult ipari negyed, ami nem igazán alkalmas az életre. Mivel a helyet korántsem lakónegyednek építették, nem is sokan választják otthonul, ám csavargók itt is vannak, így fel kell, hogy készülj értékeid védelmére (mivel a szervekre természetesen nem számíthatsz). A bűnözés gyakori, de a kevesebb lakos miatt elkerülhető.

Lehetőségek: Auburn és Everett egyes részei.

C biztonsági besorolás – Szegényes körülmények (2 pont)

Jobb időket is látott lakónegyedek, ahol az előregetett és gyakran hibáktól hemzsegő építmények árnyékában tombol a bűnözés. A rendvédelmi szervek már gyakrabban képviseltetik magukat a környéken, időnként le is csapnak (és ekkor általában elszabadul a pokol a környéken). Ez a tipikus, nagyvárosi környék.

Lehetőségek: Everett, Snohomish és Tacoma legtöbb kerülete.

B biztonsági besorolás – Középszintű körülmények (3 pont)

Elsősorban jobb időket is megélt üzleti negyedekből álló kerületek tartoznak ide, ahol bár van némi bűnözés, mint szinte mindenhol, akár páncéldzseki és pisztoly nélkül is mászkálhatsz az utcán (de azért jó, ha van nálad).





Lehetőségek: Auburn, Fort Lewis és Renton legtöbb kerülete.

A biztonsági besorolás – Gazdag körülmények (4 pont)

Céges enklávék, gyönyörű lakóparkok és (relatív) jól karbantartott lakóépületek. Gyakorik a rendőrfárörök, riasztásra ki is szállnak, és többnyire meg is dolgoznak a pénzükért. Erős lakóközösségek jellemzők, melyek figyelik és jelentik a gyanús tevékenységeket.

Lehetőségek: Council Island egésze, Auburn, Bellevue, Downtown és Everett egyes részei.

Korlátozások: A Tér és Biztonság kategóriákból legalább Szegényes fokozat választandó.

AA biztonsági besorolás – Luxus körülmények (5 pont)

A lehető legjobb szomszédság, életkörülmények és lehetőségek. A biztonsági előírások szigorúak, a rendörök megállítanak bárkit, aki nem odavalonak néz ki. A lakosok többsége csak a híradóból ismerik a bűnözést.

Lehetőségek: Bellevue, Downtown és Tacoma egyes kerületei.

Korlátozások: A Tér, Szórakozás és Biztonság kategóriákból legalább Középszintű fokozat választandó.

AAA biztonsági besorolás – Luxus körülmények (6 pont)

A város legelitebb környéke. A megbízott és tettekész rendörseg mellett privát biztonsági cégek is őrzik a környéket, így a bűnözés szinte nemlétező fogalom a kerület határain belül. A parkosított részekre kertészek kisebb hadserege, a házakra pedig gondnokok és karbantartók armadája ügyel.

Lehetőségek: Seattle partvidéki területei.

Korlátozások: A Középszintű Biztonság és Szórakozás, valamint Gazdag Tér felvétele jelenti a minimumot.

KOMFORT

Mindenki szeret komfortban élni, de sajnos korántsem mindenki engedheti meg magának. Ebbe a kategóriába tartoznak az alapvető szükségletek, vagyis az étel, a ruházat és a lakás otthonossága.

Nincstelen (0 pont)

Olyan környezetben részesülsz, amit a sorsod eléld. Az éhség és reszketés gyakori társaid, mivel a legtöbbször nincs mit enned vagy hol aludnod.

Lehetőségek: Hajléktalan szállások, ingyenkonyhák, Szamaritánus segítők, bolti lopás.

Hajléktalan (1 pont)

Bár hozzájuthatsz a szükséges energiához, vízhez és meleghez, eszközeid hordozhatók, mivel még nem jutottál megfelelő lakáshoz. A kaja pocsek, de legalább van valami a gyomrodban.

Lehetőségek: Elemlámpa, propánpalack, táborigy, feldolgozott szója- vagy hínárkaja, mosógép.

Szegényes (2 pont)

Bár romos lakásodban már hozzájuthatsz a szükséges energiához és vízhez, lopott forrásokból, lekötéssel teheted csak meg. Jobb esetben legalisan juthatsz hozzá, ám a szolgáltatás csak nappal érhető el vagy gyakran lekapcsolják a meghibásodások és a lopások miatt. Bármelyiket is válaszd, jobban jársz, ha vannak biztonsági tartalékaid. Az étel, amit eszel, gyakran hasonlít az igazi kajára, néha még izre is.

Lehetőségek: Folyóvíz, NutriSzója™, közös mosdóhelyiségek, központi fűtés.

Középszintű (3 pont)

A víz- és energiaszolgáltatás csak nagyobb meghibásodások vagy szárazságok esetén esik ki. Élmed igazi kaja és szójaszármazékok keveréke, bár gyakran megkülönböztethetetlenek jó minőségük miatt. Bár szinte mindent neked kell megcsinálnod lakásodban, néhány elektronikus segédeszközöd már lehet.

Lehetőségek: Alaposan megpakolt hűtő, intelligens mosógép, fürdőkád, centrálisan irányított vagy automata eszközök, klímaszabályozás.

Magas (4 pont)

A víz- és energiaszolgáltatás csak akkor esik ki, ha valami tényleg szokatlan történik. Minden nap igazi élelmiszer kerül eléd, hűtőd pedig annyit tárol, ami több mint elég neked és családodnak. Tisztítórobotok vagy megbízott munkaerő gondoskodik lakásod tisztán tartásáról.

Lehetőségek: Automata konyha, tisztítórobotok, takarítónő és/vagy bejárónő, portaszító falak, tökéletes lég- és vízszűrő rendszerek, házhozzállítás.

Luxus (5 pont)

Szinte mindened megvan, ami kényelmesebbé teheti az életed. Soha nem kell a legjobbnál rosszabb minőségű ételt enned, amit csúcstechnológiát képviselő konyhád, emberi beavatkozás nélkül készít el, egy francia szakácsot is megálázva. Ha épp nincs kedved otthon enni, a környék legelegánsabb éttermei is szívesen fogadnak. Személyzeted örömmel tartja rendben lakásod, és természetesen autódodat is (emberi vagy gépi) sofőr vezeti.

Lehetőségek: Sofőr, bejárónők és karbantartó személyzet, robotszolgák, úszómedence, szauna, természetes élelmiszerek.

SZÓRAKOZÁS

Az ide tartozó eszközök segítenek kikapcsolódni, el lazulni egy hosszú nap után, és elviselhetőbbé teszik az életet. A szórakozásnak természetesen nem csak elektronikus formája van (bár ez a legelterjedtebb), aki más fajta élményekre vágyik, nyugodtan módosítsa a példákat saját szájíze szerint.

Korlátozások: Mivel a szórakozás közvetlen kapcsolatban áll a kényelemmel, legfeljebb egy kategóriával lehet magasabb az életvitel Szórakozás kategóriájának értéke a Komforténál.

Nincstelen (0 pont)

Nincs miről beszélünk...

Lehetőségek: Szemétben hagyott magazin, alig használt JMÉ vagy drogmaradék, kukaborogatás.

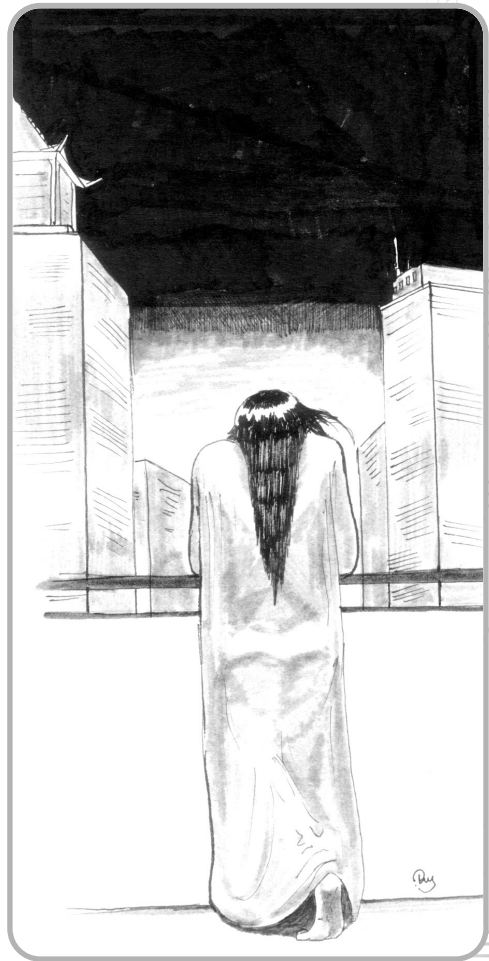
Hajléktalan (1 pont)

Néhány kiöregedett vagy meghibásodott eszközöd van csak, amikkel akkor játszol, ha épp nem hajléktalan pajtásaidal iszol az utcán vagy a sarki kocsmában.

Lehetőségek: Hordozható rádió, kézi videójáték, kocsmában kirakott trideó, dataterm.

Szegényes (2 pont)

Sok szórakoztató elektronikád van, de pénzhányód miatt ezek legfeljebb középszintűnek minősülhetnek.



Legtöbbször olcsóbb mozikba vagy helyi bárókba mozdulsz ki.

Lehetőségek: Alapvető Mátrix kapcsolat, hifi, trideo, videótelefon, olcsó műérzet dekk.

Közepes (3 pont)

Ha elhagyod elég jól felszerelt lakásod, középszintű szórakozóhelyeken mulatod az időt.

Lehetőségek: Prémium Mátrix hozzáférés, koncertjegyek, telekom, műérzet dekk, szezonális jegy a Timberwolves meccseire.

Gazdag (4 pont)

Jobb szórakozási lehetőségeid adottak otthonodban, mint másoknak egész életük során. Bár a legújabb felszerelések csak egy kis időbeli csúszással jutnak el hozzád, ez nem vesz le sokat az értékükből.

Lehetőségek: Szélessávú Mátrix hozzáférés, a legjobb műérzet dekk, drága éttermek, exkluzív Night Club tagságik.

Luxus (5 pont)

Szinte nincs olyan, ami ne élvezhetnél otthonodban még jobban is akár, mint eredetileg. A legelitebb szórakozóhelyeket járod VIP tagsággal, és egész szolgálatseregek lesik minden kívánságod.

Lehetőségek: VIP tagságik, teljes otthoni szórakoztató központ, vadász expedíciók.

BÚTOROZOTTSÁG

Lakásod mérete a Tér kategórián múlik, a Bútorozottság a dekoráció mértékét szabja meg. Fontos ésszerűen tartani, hogy a két dolog nem függ egymástól: egy patkánylyuk méretű hely is lehet szemkápráztatóan lakajos és jól berendezett, míg egy stúdiónyi hely is lehet üres és dísztelen.

Nincstelen (0 pont)

Mi az a bútor?

Lehetőségek: Kabát, gaty, cipő és póló izlésesen kifestve száradni.

Hajléktalan (1 pont)

Van néhány bútorarabod, de ha pár ismerősöd meglátogat, csak a padlón tudnak ülni. Meglevő bútoraid is öregek, így folyamatos törődést igényelnek.

Lehetőségek: Matrac, különböző fajtájú és színű székek, felfordított dobozok.



Szegényes (2 pont)

Olcsó bútorarabok, melyeket legalább újonnan vettél. Épp elegendő ahhoz, hogy kitöltsenek egy kisebb lakást.

Lehetőségek: Karosszék, popsztár posztterek, teljes ágy, egyező típusú székek.

Középszintű (3 pont)

A lakásod épp eléggé bútorozott, hogy megfeleljen az izlésednek. Bár nem a legnagyobb gyártók termékei, legalább nem esnek szét, ha valaki ráül.

Lehetőségek: Tömegesen előállított bútorarabok, otthon összeszerelt S-Kea bútorok.

Gazdag (4 pont)

Minden, amit szeretnél és hasznos. Jó minőségű, neves alkotóktól származó bútoraid tökéletesen kitöltik lakásod üres tereit, és lakajossá teszik azt.

Lehetőségek: Igazi fa bútorok, kristályüveg, eredeti műalkotások.

Luxus (5 pont)

Számtalan eredeti és egzotikus anyagból készült avantgárd bútor, amit egy egész gárdányi lakberendező válogatott össze és helyezett el. Már csak választanod kell az antik darabok és a lehető legmodernebb bútorarabok között...

Lehetőségek: Egyedi design, antik bútorok, aranyozott székek, híres művészek eredetije.

BIZTONSÁG

Ez a kategória jelképezi lakásod védelmének fokozatát. A kategória igen tág, és részleteit a játékmasterrel

kell leegyeztetni. Gyakorlatilag ugyanolyan védelmi fokot jelenthet egy bonyolult zár, egy fizetett biztonsági őr vagy akár a lefizetett helyi banda is.

Ahogy nő a biztonság szintje, úgy nehezedik a különálló eszközök (záruk, ajtók, ablakok) feltörésének nehézsége is. Egy szegényes környezetben használt zár feltörése például 2-es célszámra történik, míg egy Középszintű környéken használt zár már 4-es. Ugyanígy, a középszintű helyeken felügyelő biztonsági őr is 4-es Intelligenciával próbálja majd tetten érni a bűnözőket.

Nincstelen (0 pont)

Védelem? Az meg mi? Legfeljebb a rendelkezésre álló szemből saját kezdeddel összetákolott primitív jelzőeszközökben bízatsz, de jobban jársz, ha kezdedben a fegyvereddel alszol.

Szint: 1

Lehetőségek: Csúnya nézés, spárgához kötött konzervdoboz.

Hajléktalan (1 pont)

Van egy helyed, ahol az értékebb cuccaidat tartathatod, ám egy kis erőfeszítéssel könnyedén hozzáférhet bárki.

Szint: 2

Lehetőségek: Egyszerű mechanikus zár, régi széf, értékmegőrző a buszpályaudvaron.

Szegényes (2 pont)

Bár nem jelent hathatós védelmet, a behatolni vágyóknak több akadályt is le kell küzdenie, amelyek remélhetőleg elveszik a kedvét. Az opportunisták legalább békén hagyják a szajréd.

Szint: 3

Lehetőségek: Átlagos széf, védelmi pénz a helyi bandának, nagy és éhes házörző.

Középszintű (3 pont)

Otthonod távol tartja az alkalmi tolvajokat, és csak a ténylegesen kitarók tudják feltörni.

Szint: 4

Lehetőségek: Hatékony mágneszáruk, PANICBUTON, portaszolgálat.

Gazdag (4 pont)

Tulajdonaid védelméről korszerű záruk és riasztórendszerek gondoskodnak, és gyakran szerződésed is van egy biztonsági szolgálattal. Ezen a szinten már a

tapasztaltabb tolvajon is megizzadhatnak lakásod feltörésével.

Szint: 6

Lehetőségek: Metahumán örök, biztonsági kamerák, elektromos kerítés, Ares Sentinel „P” őrorbotok.

Luxus (5 pont)

Olyan komoly biztonságban vagy, hogy néha nincs is kedved kimenni a veszélyek világába.

Szint: 8

Lehetőségek: Paranormális őrállatok, automata fegyverrendszerek, őrszellemek, helyszíni mágikus biztosítás.

TÉR

Ez a kategória lakásod méretére van kihatással. Lakájosságát a Bútorozottság szabja meg.

Nincstelen (0 pont)

Szinte végtelen tér áll rendelkezésedre, mivel nincs tető a fejed felett...

Lehetőségek: Pad egy parkban, kapualj, híd alatt.

Korlátozások: A Biztonság kategóriából legfeljebb Hajléktalan fokozat választható.

Hajléktalan (1 pont)

Legalább van tető a fejed fölött, ami megvéd az esőtől, de ez minden. Egy vendég még épp befér, de ha éjszakára is maradna, gondok adódhatnak.

Lehetőségek: Koporsószálloda, kartondoboz, összetákolott kalyiba, sátor.

Korlátozások: A Biztonság kategóriából legfeljebb Szegényes fokozat választható.

Szegényes (2 pont)

Egy parányi lakásban vagy helyiségben élhetsz, amit eleve nem úgy terveztek, hogy egy-két embernél több lakja. Ezek a lakások általában kisebbek 50 négyzetméternél és igen kényelmetlenek trollok számára. Ha nagyon akarod, felállíthatsz egy orvosságos kunyhót vagy hermetikus kört a nappaliban, ám annak korlátozott mérete miatt legfeljebb 2-es szintű.

Efféle lakások leggyakrabban hatalmas, legalább tízemeletes tömbházakban találhatók. Ha szerencsés vagy lehet egy erkélyed. Ha nem, csak egy koszos ablakon bámulhatsz kifelé. Ha van járműved, a parkolással is meg kell szenvedned.

Lehetőségek: Egy szobás lakás, panellakás, önkormányzati szükséglakás.

Középszintű (3 pont)

Egy nagyobb lakásod vagy egy kisebb kertes házad lehet (lakókerülettől függően), ami már megfelelő nagyságú ételertet biztosíthat akár egy családnak is. Ez lényegében 100 négyzetméternyi területet jelent, amely egy nagyobb nappalira, több hálószobára, valamint egy jól felszerelt konyhára és fürdőszobára oszlik. Ha kibővíted a nappalid, elfér benne egy hermetikus kör vagy orvosságos konyhó, ám hely szűke miatt ezek legfeljebb 4-es szintűek lehetnek.

Saját parkolód van, ha lakásban élsz, akkor az épület alatti mélygarázsban. Ha házad van, maradhatsz saját behajthódnál (vagy legfeljebb egy szűkös garázs-nál).

Lehetőségek: Két vagy három szobás lakás, kisebb családi ház.

Gazdag (4 pont)

Nagy és tágas lakásod van, amelyet, ha a lakókerületed megenged, egy közepes méretű családi házzal is felválthatsz. Ha lakásod van, nagyjából 300 négyzetméterrel számolhatsz, kertes ház esetén cirka 200-zal. Mindez egy nagy konyhára és nappalira, egy dolgozó vagy étkező helyiségre, egy jól felszerelt fürdőszobára, illetve több WC-re és hálószobára oszlik. A nappaliba legfeljebb 6-os szintű orvosságos konyhó vagy hermetikus kör fér.

Parkolni a tömbház alján levő mélygarázsban vagy saját tágas garázsodban tudsz.

Lehetőségek: Tipikus családi ház vagy manzárdlakás.

Luxus (5 pont)

Megérdemled vagy sem, emeletes családi házzal vagy egy egész emeletet betöltő lakással büszkélkedhetsz. Családi házad hatalmas kerttel is társulhat. Ez összességében 750 négyzetméternyi belterületet jelent, ami több helyiségre tagolódik, mint amennyi ténylegesen kellene. A helyiségek többsége nagyobb, mint egy átlagos lakás, így akár mekkora orvosságos konyhó vagy hermetikus kör állítható bármelyikbe.

Lehetőségek: Villa, emeletes családi ház.

MINDENNAPOS KÖLTSÉGEK

Az alábbiakban a mindennaposan igénybevett szolgáltatások árai szerepelnek, amelyekre bár kihatással van a karakter életvitele, referenciaként igen nagy segítséget nyújthat bármelyik játékmesternek.

SZOLGÁLTATÁS

	Ár
Dataterm információs szolgáltatás	0,5¥ percenként
Ruhatisztítás	5¥
Privátszoba egy klubban vagy étteremben	100¥ óránként
Privátszoba lehallgatás-védelemmel	200¥ óránként
Prostituáltak szolgáltatásai	20-50¥
Escort hölgyek/urak	100¥ óránként
Testőri védelem	200¥ óránként

BÉRLAKÁSOK

Koporsószálloda (24 órára)	30¥
Autóspihenő (24 órára)	20¥
Motel	20¥ óránként
Motel (24 órára)	100¥
Hotel szoba (24 órára)	200¥
Luxus hotel (24 órára)	1000¥

ÉTEL

Gépikaja	2¥
Gyorsétterem	5-10¥
Normális reggeli vagy vacsora	10-15¥
Normál ebéd	20-25¥
Elit étterem	100-200¥

SZÓRAKOZÁS

Night Club belépő	15-50¥
Élő előadás	10-200¥
Kommersz ital	5¥
Elitebb ital	10-15¥
Jegy egy nagyobb sportrendezvényre	20-50¥
Szezonális sportbérlet	2000¥
Trideó film	15¥
Virtuális játékok	30¥ óránként

UTAZÁS

Városi közlekedés	
Tömegközlekedés	1¥ 10 km-enként
Tömegközlekedési bérlet	20¥ hetente
Taxi	1¥ km-enként
Haditaxi („Z” zónákban)	10¥ km-enként
Repülőút	10¥ km-enként
Parkolás (óránként)	6¥
Parkolás (naponta)	25¥
Autóbérlés (1 napra)	100¥
Autóbérlés (1 hétre)	500¥
Szuborbitális repülőút	0,5¥ km-enként
Helyi repülőutak	1¥ km-enként

DIVAT

Tetoválás	50-1000¥
Bőrszín-változtatás	275¥
Piercing	20-250¥

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2006-ban

Január 21. szombat: Hagyományos verseny
Február 18. szombat: Veszélyes faj
Március 18. szombat: Tiltott mágia (profiknak egyedi verseny)
Április 22. szombat: Páros verseny
Május 27. vagy június 5. szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny
Június 24. szombat: Isteni szövetség
Július 22. szombat: Hagyományos verseny
Augusztus 25-27. péntek-vasárnap: X. HKK Nemzeti Bajnokság
Szeptember 16. szombat: Istenek háborúja
Október 21. szombat: Tiltott mágia
November 25. szombat: Az új kiegészítő bemutató verseny

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



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HKK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Januártól a versenyeinken minden induló egy ZÉN-t kap ajándékba! *

Kezdő játékosok támogatása.

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

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

*Kivéve a profi játékosok.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. JANUÁR 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 meg tudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket választhatod ajándéknak, 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 VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Régmúlt	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappalki	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

- Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánva 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.

Kedvezményes karácsonyi könyvvásár!

5 könyv csak 5000 Ft!
7 könyv csak 10000 Ft!
Az akcióban vásárolható könyveket a www.beholder.hu című honlapunkon lehet megtekinteni.

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	------------	-------------	----------------	------------------------

BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	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	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A kián törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardo: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odum: A múlt csapdjában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végletlen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830

Könyv címe	Pont-érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kártpótlás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttővis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Resháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMurbán	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsőlyom Karma	17	170	1620	1450
A rókakirály	20	200	1900	1700

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

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

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

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

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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040

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

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei		50	990	800

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

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véreből	20	200	1900	1700

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

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

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

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

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

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerépjátékosok évkönyve	4		1400	1300

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

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Weick: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Weick: 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 Weick: Antologia (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)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmeisterek (Vampire)	6		1700	1520

Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis: Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tábolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái				

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
(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
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: 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
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyleif	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóviszár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álmogómbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskapó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálója	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood: Ed Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood: Ed Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600
David Gemmel: 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 mennyi csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kőosz átká	4		1130	1010
Szerepjáték szabálykönyv				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A hit védelmezői	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
Faerún szörnyei	15		4550	4070
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4270	3920
Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	15		3790	3390
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tizimsche (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: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
Gonosz fajták és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl	8		2370	2120
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Éjkarom-torony szíve	4		1420	1270
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

RÉGMŰLT™

LAPELEMZÉS I.



Itt az ideje, hogy nekiálljunk és kivesézzük a legújabb HKK kiegészítő, a Régmúlt lapjait. A kiegészítő november végén 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 bizom benne, hogy jó áttekintő képet mindenki a 156 féle új lapról, és esetleg egy-egy ötlet, kombó, paklikezdemény megnyeri a tetszését. Az elemzéseket én (Dani Zoltán) írtam Makó Balázs és Tihor Miklós kiegészítéseivel. Vágjunk is bele egyből, kezdjük a szintelen lapokkal!

SZINTELEN

Destabilizátor (8): A régi verzió egyszerűsített változata. Rengeteg vita ment a tesztelés alatt, hasonlóan a hatásokra, vagy csak a lapkijátszást akadályozó reakcióra vonatkozson stb. Végül a legegyszerűbb verzió maradt: minden reakció forrásra működik. Nem megy mellette a *Nuk uszorája*, a *Fi-*

zetett tehetség, vagy *Maigner Lopotomos (új)*. Viszont biztosra vehetem, hogy a ha van egy-két *Destabilizátor* az asztalon, semmilyen reakció forrás nem lesz a lapjaimra. Kérdés persze, hogy ez mennyire lesz alternatíva az ellenvarázslatok mellett. A pakliból kevesebb helyet foglal, viszont csak az én lapjaimat védi, az ellenfél is azt csinálhat, amit akar. Hátránya, hogy továbbra is meg lehet akadályozni lapcounterrel őt magát, ha viszont ezt is leltitottuk volna, talán túl erős lett volna a kombó paklikhoz.

Fegyver szakértelem (7): Manapság egy fajta fegyvert, páncélt használó pakli versenyképes: a *Zarknod kovácsára* alapuló. Ebbe ez egy hasznos lap, nagy előnye, hogy akkor segít, ha leszedik a követőt, hiszen egy lényt feláldozva kapok egy szörnykomponenst, amiből már jöhet egy tárgy, amivel már be lehet verni azt a maradék 5 ÉP-t. Mondjuk az egyik legerősebb KF-es tárggyal, az *Ork lángvetővel* nem kombózik.

Kalandozók városa (7): Nagy kérdés számomra, hogy milyenek lesznek a felújított helyszínek. Ugye olcsóbban lehet előkeresni őket, már csak két varázspontba kerül. A kijátszásuk is olcsóbb. Ennek ellenére kérdés, hogy megéri-e egy versenypakliba berakni őket. A legnagyobb hátrányuk az, hogy lassítják a paklit. Pl. egy gyors kalandozó hordába (*Párbajhős*, *Zöldfülű kalandozók*, *Borax* stb.) egy *Kalandozók Városa* picit lassú. Persze azért kalandozókból lehet másfajta paklit is összerakni, ahová nem jön rosszul egy-két helyszín. Szerintem a jó megoldás az lesz, hogy berakok egyet, max. kettőt a pakliba, aztán ha felhúrom jó, ha nem húrom fel, nem történt tragédia. Nagyon kevés az olyan pakli,





ami a helyszínre épít. A *Kalandozók Városa* a jobb helyszínek közé tartozik, mert kalandozókból több fajta paklit is lehet csinálni, a képességei sem rosszak. Felhívnánk a figyelmet a tárgyat olcsóbbító képességre, amiatt akár az előbb említett *Zarknod kovácsa* pakliba is beférhet követő-leszedés ellen.

Khór Földje (6): A képességei elég jók, de a varkaudarok és orkok nem versenygyőztesek manapság. Azért érdemes összerakni egy ilyen paklit és kipróbálni, el tudom képzelni, hogy van olyan versenyformátum, ahol el lehet vele indulni. A repülő, olcsóbb, nagyobb varkaudarok elég kellemesek tudnak lenni, ha megéljük a sík kirakását...

Manók Földje (8): Azon ritka síkok egyike, aminél a sík a pakli egyik alapja. Elég jó és gyors manóhorlát lehet az új manókkal összerakni. Játsszani biztosan élvezetes vele, hogy versenyen mit lehet elérni, az még egyelőre kérdés. Maga a sík nagyon hasznos: recirkulálja a manókat, és így a lapleszedős képessége is jól használható. Mindenképpen használjunk *Hívó kürtöt!* Ha kinn van egy, akkor már 4 VP és 2 ÉP-ért szedjük le a lapokat. Az életpont visszajöhet a *Jóságos manóval*. A *Magzat* is egy kellemesen kapcsolódó lap.

Quwargok Földje (7): A quwargok sok kártyás kedvencei. Maga a pakli is ütőképes tud lenni több formátumon. A sík sem rossz, az előkeresés hasznos, ha nagy szükségünk van egy bizonyos quwargra, a sebzős rész pedig kivégzés, vagy az aljas *Gakk*, *Rafinált boltos*, *Rundhal* típusú lények ellen jó.

Sötét Föld (8): Egy szinte leszedhetetlen lap, ami körönként ingyen termel egy 3/1-es lényt. Legalább lesz elég áldozat az ősi isteneknek. Univerzális lap, ami minden pakliba befér, ami fel tudja építeni. *Teljes fronttal* érdemes kombózni, akkor 1 VP-ért már repülnek a fattyak, és sok fér be az örposztba. A

tesztelésen Balásznak egészen jól használható paklit sikerült összeraknia, amelyben 15-20 fatty volt, *Teljes front*, a sík, és még jó néhány spoiler és erős kiegészítő lap, pl. a *Közösség ereje (új)*.

Tguarkhan (6): Erről lapról nagy viták mentek hármunk között, hogy mennyire jó. Szerintem és Miklós szerint gyenge. Ötért 4/4, mágius védelem, ami tud mondjuk 6/2 lenni. A mérgezése nem igazán számít. Nem repül. A hátránya elég jelentős. *Kragoru familiárisa* mellett csak háromért jön, de mire üt, addigra már sebzett rajtam kettőt. Igaz, ő meg tud hatot is ütni. Thargodan pakliba sem az igazi, Miklós be sem rakta. Gondolom mások sem találták túl erősnek, mivel szinte nem is láttam a tesztelésen. Balázs viszont látta Thargodan pakliban, szerinte elég nagyot tud ütni, a hátránya elenyésző, és *Planetáris ördémmal* könnyedén üthet 8-at vagy akár 10-et is. A *Dúvad* és a *Magh-goth párdud* mellé még egy ütőgép lehet. Szerintem, mivel nem repül, ezért nem igazán lesz jó kivégzésre. Az idő majd eldönti kinek lesz igaza. Mindenesetre az adott pontszám kettőnk pontjának átlaga lett.

Túlélők Földje (7): Az ereje nyilván attól függ, milyen erősen lesznek a helyszínek. Vizsgáljuk meg, mit is nyerünk vele! Amikor kirakom, és leszedtem vele az ellenfél egy helyszínét, akkor nyertem vele egy építőt és egy varázspontot. Ha az ellenfél új helyszínt rak ki, akkor még három varázspontot. Nem rossz, de ha az ellennek nincs helyszíne, akkor ott rohad a kezemben. Csak kiegészítő pakliba kell, de manók ellen, *Sötét Föld* ellen érdemes becserelni.



RHATT

Arany gugyola (7): Személy szerint nekem nem tetszik a neve, megjegyezhetetlen, könnyen összekeverhető másik két társával stb. Azonban meg kell hagyni, maguk a lapok a kor-

szerű HKK elveit követik: többfunkciósak. Az elv ugye az, hogy bár az ilyen lapok egyes képességei gyengébbek, mint egy olyan lapé, aminek csak egy funkciója van, de mivel több dologra is képesek, ezért szinte minden helyzetben használhatók. Az arany talán a leggyengébb a háromból, de azért a laphúzás nem rossz benne. A *Rafinált boltos* jobb erőforrás lap, mivel az varázspontot is tud adni, bár ezt nehezebb leszedni, és olcsóbban minőségi lapelőnyt tud adni. Meg kell még említeni az ingyen Blokkolás képességet, persze ez még önmagában kevés, hogy egy lap bekerüljön egy blokkoló pakliba, de ez is hasznos.

Balladák könyve (8): A HKK legjobb permanens keresése. A *tiltott könyvvel* lehet összehasonlítani. Ez olcsóbban keres, és három szint, nem csak egyet. Nagy hibája viszont, hogy kell hozzá egy komponens. Ha helyettesíthető lenne a költsége, akkor 11 pontos lap lenne. Így sem rossz azonban, azt az egy komponenszt csak előkaparom valahonnan.

Bútítás (5): Blokkoló vízió. Önmagában nem túl hasznos, de ha már lenn van egy-két *Az akarat ereje*, akkor elég veszélyes lehet. Ennek ellenére szerintem a gyors blokkoló pakli versenyképes csak, ez a lap pedig minden, csak nem gyors.

Ezüst szityola (8): Az ezüstérmes lap, az arany társánál picit jobb. A gyógyuló képessége felejtős, de legalább mindig használom valamire. A lény passzívizáló képessége viszont elég jó, és mindemellett egy *Molgan* is, ami gyógyít is. Ha egy semmizés lenne a költsége, akkor a pontértéke is javulna, két semmi-

Üzletember (7): Kalandozó hordában kellemesen használható lap. Ha van mondjuk egy 1/2-es zöldfülű kis lényünk, és nincs szörnykomponensünk, akkor is az első ütés után már ad 1 csontot, az ellenfél körében meg kettőt, így a következő ütésre már +3/+3-mal számolhatunk. Ha beelőnek a lényünkbe, akkor persze elköltjük a csontot és meggyógyítjuk. Ezután már komoly csont-termelésbe is kezdhetünk, ami jól jöhet, ha tárgyakkal játszunk, vagy ha húzunk másik *Üzletembert (új)*. Mindez csak egy varázspontba került, és ha lelövük a lényt, visszakapjuk a lapot.

BUFA

Manókirálynő (8): Szintén a manópakli alapja. Ez a pakli egy gyors repülő horda, pár különleges trükkel a társolyában. A királynő már önmagában sem rossz: ha be is tud ütni, akkor kettőért 3/2, repülő lény, nem beszélve arról, hogy a manókat is tápolja. *Manók Fődje* mellett az első ütéskor már ingyen jött, sőt termelt egy varázspontot. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a +1/+1 mellett mágiikus támadást is ad a manóinknak. Ez többször jöhet jól, mint azt első pillantásra gondolnánk.

Parhalacka (8): Kombós lap. Biztosan fognak rá jónehány kombót, paklik kitalálni. A legalapvetőbb, hogy a *Magzatot* szkritterként kijátszva végtelen lapkijátszásunk lehet. Hej, az a betiltott *Idegösszeomlás*, de jól jönne... Biztos vagyok benne, hogy az élelmes játékosok találnak mást az *Idegösszeomlás* helyett. Féreg pakliba sem rossz, bármilyen nevetségesen hangzik. Az új *Lárvával*, egy *Hívó kürttel* és valami visszavevő lappal (pl. *Vészkijárat*) kellemes tud lenni egy *Parhalacka*.



zéssel már nagyon meg kell gondolni, hány semmizős lapot rakok be.

Jég bogyola (10): A legjobb lap a megjegyezhetetlen nevű három tárgy közül. A pakliégetős képessége csak arra jó, hogy mindig meglegyen az illúziója annak, hogy csinál valamit. A lény sebző képessége viszont nagyon jó, rögtön lelövi *Rundhalt*, a *Rafinált boltos*, *Gakkot*, *Palabadanavakrit*, hogy csak pár lényt mondjak a legaljasabbak közül. A dermesztős képessége csak egy jelzővel kevesebb a *Dermesztés* lapnál, egyből kikapcsolhatjuk vele a *Dj'arekh tárcsát*, *A tiltott könyvet*, *Manafonalat*, *Ősi béklyót*, és még sorolhatnám. Ha csak egy áldozás lenne a költsége, akkor 11 pontos lap lenne, és minden Rhattot használó pakliba beraknám. A tesztverseny győztes blokkoló pakliban benne volt.

Kegyetlen nap (9): Elég jó lapleszedés. A *Halászat*-hoz hasonló, több funkciók kártya. Akár több lapot is leszedhetek vele, vagy egy blokkoló pakliban megadhatja a kegyelemdőfést az ellenfélnek. Mindenképpen univerzális, jó lap.

Keresetlen szavak (8): Eldobhatjuk vele az ellenfél legveszélyesebb lapját, és még egy lényét is leszedjük. Elég jól hangzik, bár a leszedés nagy lényeknél picit lassú.

Megkövesedett sün (6): Blokkoló pakliba érdemes kipróbálni, ahol az a lényeg, hogy minden egyes lappal minél többet blokkoljak. Háromért hármat blokkolni sokszor jobb, mint kettőért kettőt. Ráadásul sok blokkoló lappal ellentétben, ez még csinál is valamit a blokkoláson kívül.

Méniach, a zöld (6): Egy picit jobb a sünnél, mivel háromért 4/4, de amúgy az ott leírt komment itt is érvényes. A mérgejelző keveset számít, előbb hal meg, minthogy leessen a méregtől.

Mindenható plazmagömbök (9): A már megszokott, többfunkciós lap. (Panyik Zoltán eszelte ki ezeket,

nem titoltan a *Dj'arekh tárcsa* sikerén felbuzdulva.) Mindegyik képessége csak apróság, de mindig jó lesz valamire. Ráadásul a *Lassan járj!* sem drágítja. Mindenképpen nagyon jó lap. A tesztverseny győztes blokkoló pakliban benne volt.

Mínoszi talizmán (7): *Nuk uszorájához* hasonló lap. Ez bármit meg tud akadályozni, viszont leszedhető és drágább. A hátránya *Manafonállal* az előnyünkre válhat, akárcsak az uszoránál. Nekem nem igazán tetszik azonban, túl sérülékeny, és három varázspont sem mindig akad. Ha már választanom kell, inkább a *Jég bogyolát* használnám, ami már 6 semmizés, vagyis 24 lap. Mellé már nem biztos, hogy érdemes berakni még semmizést (12 lap).

Rhatt fénylovagja (6): Az első lap az új lovagok közül. A lovagok általában nagyon jóra sikerültek, ez a picit gyengébbek közé tartozik. A blokkoló pakliba túl drága, más paklik ritkábban használnak Rhattot. Bizonyos versenyeken viszont, pl. frissen bontott, sokszínűség jutalma, meccset nyerhet nekünk a képessége.

Róvth, a renegát (5): Nem blokkol, sőt hátránya van, azonban ha nem blokkoló paklival játszunk, akkor ez nem igazán számít. Ekkor szimplán egy olcsó, nagyot ütő lény. A játék elején isten lehet, a játék közepén-végén viszont lehet, hogy széttépjük dühünkben, ha felhúzzuk.

CHARA-DIN

A káosz hangjai (5): Közepes dobátás. Ha négy vagy több lap van az ellenfél kezében, akkor nagyon jó, két varázspontért dobát két vagy több lapot. Ha három lapja van az ellennek, akkor közepes. Kettő, vagy



Chara-din lesújt (7): Háromért lapleszedés, nem lenne olyan rossz. Sajnos azonban nem azonnali, és nem is szed le mindent. Ezeket a hátrányokat a 2 ÉP-s gyógyulás nem ellensúlyozza. Egyszínűn, frissen bontottnál jó.

kevesebb lap esetén semmit sem ér. Szerintem emiatt a bizonytalanság miatt kevesebbet fogják használni.

A reménytelenség bajnoka (7): Négyért elég biztosan dobát egyet, ez picit gyenge, de ha megér két-három kört, akkor már meghozza az árát. Azért *Haarkon öregkora (új)* jobb nála. *Órült Szajonnal* összehasonlítva: a bajnok jobb lény, nincs hátránya, Szajonn viszont biztosan dobát kettőt, igaz picit drágábban. Így most nem is tudnám megmondani melyiket használnám inkább, majd az idő eldönti.

Armageddon (8): Elég jó, globális lapleszedés, nem is túl drága. Nagy hibája, hogy általános. Bizonysos paklik ellen elég jól tud jönni, mások ellen semmit sem ér. A gyógyulás már csak hab a tortán. Leginkább kiegészítő paklikban fogjuk látni.

Árnyékrája (4): A régi elég jó lény volt a Chara-din visszatér idején, mivel a három életpontja miatt nehéz volt leszedni. Az új manapság szerintem a „frissen bontott” kategóriába tartozik. Nem üt nagyot, és semmi jó képessége nincs, ami miatt beraknám egy pakliba.

Az agy kifacsarása (9): Fixen dobát hármat. Összehasonlítva a *Tudatfagyasztással*: a facsarás 4 VP és egy semmizés, a fagyasztás 3 VP és 7 ÉP. Hármadobatként a facsarás jobb szerintem, bár a fagyasztás konfigurálható. A legjobb döntés, ha mindkettőt berakjuk a dobátó pakliba.

B'waetan (4): Négyért egy bizonytalan 3,5/3,5-ös lény. Timerával ötért egy várhatóan 5,5/5,5-ös repülő szörnyeteg. Egyik sem olyan nagy táp szerintem, bár a második esetben nyilván lényegesen erősebb. Sajnos még a thargodan pakliba se fér bele.

Chara-din fattya (5): Nehéz pontozni egy ilyen lényt. Szerintem *Chara-din fattyát* maximum jelzőként fogunk látni az asztalokon. A síknál már írtam, hogy egészen életképes paklit sikerült összerakni, és egy igen érdekes dolog, hogy bármennyit berakhatsz belőle a pakliba. Természetesen nem kell 40-nel játszani, 15-20-nál már nagyjából biztos lehetsz benne, hogy az első pár lapban lesz egy-kettő legalább, és bőven van helyed mindenféle erős lapokkal megtámogatni őket és a sikot (többek között laphúzással is).

Chara-din káoszlovagja (6): A lovagkör következő tagja. Hat varázspontért és egy semmizésért eldobhat egy vagy két lapot. Nagy előnye, hogy ha látunk valami dobátás elleni aljasságot az ellenfél kezében (*Halászat*, *Ösereg Dorka*), akkor azt nem dobátjuk el másodikként. A komponens termelő képessége nem túl hasznos. Thargodan pakliban elég jól működött.

Dupla vagy semmi (5): Újabb timerás lap. Önmagában haszontalan. Timera mellett, három varázspontért az ellenfél várhatóan 1,5-öt dob, én pedig 5,5-öt, tehát négy lapot húzunk rá. Szerencsétlen dobásnál pedig legalább minőségi lapelőnyt lehet elérni vele. Sajnos csak a kör végén húzzuk a lapokat, az eredeti verziótól eltérően. Ez nagyon sokat gyengít rajta.

Ében halálhajcsár (5): Nem rossz kis lény, kár, hogy nem repül. Mondjuk ezt minden passzív lényről el lehet mondani, úgyhogy lépünk túl ezen. Ha egyszer bejut az őrszótba, és ütni tud, akkor már nem jártunk rosszul. Vagy sebez hatót-hetet, vagy garantáltan leüt egy lényt, és a legrosszabb esetben mi visszakapjuk az idézési költségét. Ne feledkezzünk meg az egyes izmáról sem!



Ében munkafelügyelő (6): Kis hordalény, ami vagy erősíti a mi lényeinkeket, vagy irtja az ellenfél kis életpontos lényeit. A már korábban említett aljas kis lények (*Gakk, Rundhal, Rafinált boltos* stb.) ellen kiváló, hiszen egy-két varázspontért leszedi őket.

Estariol (6): Viszonylag kevés, de lényel játszó pakliban (pl. mágikus védelmű, esetleg *Kyorg ósmágus* vagy *Behemótok nagymestere*) nem rossz, mert körönként adja vissza a lényeinket. Persze erős hátránya a véletlenszerűség (kivéve persze, ha csak egy asztalon maradó lap van a gyűjtőnkben), illetve hogy nem repül a visszahozott lény.

Halálosztó pocok (9): Nagyon jó lap minden lényes pakliba. Ha egy-két körig nem szedik le, megnyeri nekünk a játékot, vagy a felhízalt lényekkel, vagy ha leszedik őket, akkor azzal a lapelőnnyel, amit az izmokért húzok. Frissen bontotlan sztár lesz, de szinte minden lényes pakliba érdemes kipróbálni.

Kvazárbehemót (7): Olcsón, jó nagy lény. Ütni nem üt olyan nagyot, kivéve ha a *Behemótok nagymestere*vel játszunk. Ekkor 11/14-es, ami már tekintélyesnek mondható. Másik felhasználási lehetősége a gólem pakli, ami most a Régmúlt megjelenésével ismét feléledhet hamvaiból, hiszen van pár jó új gólem. Sajnos Chara-din színileg eddig nem nagyon illett bele, de akár ez is lehet a negyedik szín Tharr, Fairlight és She-ran mellett. A hátránya minimális.

Kvazársárcány (9): Elég jó kis lény, az egyik teszt lap volt a tesztverseny második helyezettejének paklijában. Repül, szépen üt, ráadásul mágikusan. És ami nagyon fontos: irtja a kis lényeket, tudjátok... *Gakk...* stb. Ne feledkezzünk meg a bűbájjimmunitásáról sem, ami jól jöhet néhány esetben. *Manafonalas* pakliban kivégzésre is használható, jól kombinálható pl. a szintén új *Mandulanektárral*. Ja igen, és sárcány, szóval hajrá sárcánypakli!

Massza (6): Vérbeli masszához illően elég nagy evolúción ment át a tesztelés folyamán. Az első verzióban először meg kellett mondani az ÉP-jét és sebzését, majd utána véletlenszerűen kapta a képességet. Aztán megcseréltük a sorrendet, majd a véletlenszerű képesség helyett választhatunk. Így már egészen kellemes. 7/1, egyes regenerálódás vagy négyes lehelet, 0/8, négyes mérgezés vagy négyes lehelet. Ezek a legjobb alternatívák, de mindig lehet finomítani a helyzetnek megfelelően.

Noth szellem (6): Horda lény, bár manapság a hordák nem dominálnak, a nem repülő hordák pedig még annyira sem. Akár az első körben lejöhet, és a másodikban már ütni is tud. Élőholt, ami további kombókra ad lehetőséget. Vegyes idézési költségű, aminek két haszna is van. Egyrészt nem drágítja a *Lassan járj!* Másrészt kijátszhatok más semmizős lapot is mellette az első körben.

Rőtmanó (7): Még egy új generációs horda lény, olcsón sokat üt, és még immunitása is van. Emellett manó lévén, a manópakliba is beleférhet. Színileg nem olyan optimális.

Taalru (5): Thargodan pakliba való thargodan, ami thargodant vesz vissza a gyűjtőből, már ha van ott thargodanunk, amit a thargodan mentő *Manibussal* nem védünk meg. Na ennél több thargodant nem tudtam belezúfolni egy mondatba. A lényeg mindenesetre ez az egy szó. Sajnos még itt sem igazán spoiler, mivel ha már ott tartunk, hogy a gyűjtőből kell visszahozni thargodant, akkor nagyon rosszul állunk... Egyet, max. kettőt bele lehet rakni, hármat semmi esetre sem.



DORNODON

A gépezet (9): Fincsi kis épület. Nagyon gyorsan élő épületes paklit lehet rá összerakni, nullás-egyedű épületekkel, *Eleven épülettel*, *Tektonikus kvantánszal*, *Morpetlanik darujával*, esetleg

Troglodita törzsfőnök (9): A régi „trogi” a kontrollok nagy sztárja volt, remekül vitte a célozhatatlan, mágiaimmunis kontroll lényeket (*Pszi elementál*, *Szörös bozso* stb.), vagy a drágítós hordát fogta jól meg (*Káoszmaster*). Ez a trogi, bár erősebb lap, de a mostani környezetben gyengébb nála szerintem. Ennek ellenére egy használható lap, hiszen mondjuk nem rossz üzlet hat varázspontért húzni két lapot, és kiosztani minden lényre két gyengülés jelzőt. Sajnos *Gakk* ellen nem jó, de az egyéb aljas kis lények ellen remek. Nagyobb lények ellen kicsit drága, de ha van rá varázspontunk, behozza az árát a húzott lapok miatt. Nyilván *Manafonalas* pakliban igazán erős, a színe is jó.

Uwalla (8): A majdnem leszedhetetlen lény. Lénnel meg lehet mérgezni, de ezenkívül csak az *Árnyéktűz* hat rá. Sem az *Átok*, sem a *Káoszszugár*, sem a *Lángtenger* nem működik (ld. AK 92 *Kérődző moagrin* esete). Ha sem lemérgezni, sem árnyéktűezni nem tudjuk, ami mondjuk nem ritka eset, akkor két lehetőségünk van ellene: 1. Gyorsabban ölnünk, mint *Uwalla*. Ez azért nem olyan nehéz. 2. Blokkoljuk, és elütünk mellette. Mondjuk ha már kettő van belőle az ellenfelel, akkor kezdetünk aggódni. Nem rossz kis lap, na.

Véletlenszerű kiválasztódás (5): Újabb timerás lap, ami négy varázspontért várhatóan leszedi az asztal nagy részét, azonnaliként. Nem olyan rossz, de *Timera* nélkül túl megbízhatatlan. Azt viszont már látom előre, hogy frissen bontottnál nagy káromkodásokat fog eredményezni.

diszkoszvetéssel megspékelve. Körönként hatot tudok vele sebezni, ami nem rossz.

Alattomos manó (8): Manó pakliba kellemes kis manó, ami védi az összes monómat az ellenfél manóleszedő-puszító-megölő-ellopó varázslataitól. Ennyi, és nem több, de ez nem is kevés.

Dornodon lovagnője (9): A legjobb lovagok közé tartozik. A lopós képességét szinte mindig lehet, sőt megéri használni. Picit drága ugyan, de behozza az árát. *Lassan járj!* mellett is érdemes kipróbálni pár másik lovaggal, *Ewgberttel*, *Maedinnel*.

Khór (6): A farkaudar pakli laphúzó lény. Nyilván csak akkor van értelme használni, ha sok farkaudarral, esetleg orkkal játszunk. Picit talán drága, de a lapelony a *Sötét manifesztacióval* varázspont előny is lehet.

Lárva (6): Aljas kis féreg. *Parhalakkával* lehet kombinálni, ha van még egy olcsóbbító lapunk (pl. *Hívó kürt*), illetve vissza tudjuk venni kézbe valamivel (pl. *Véskijárat*). Közeledik a féreg pakli ideje... igaz, elég lassan.

Quwarg felderítő (7): Jó kis quwarg, az izomjelző mindig hasznos.

Quwarg szabatőr (7): Olcsón védi a quwargjaimat. Minden quwarg pakliba kötelező lap.

Quwarg rajzás (7): Ismét egy többfunkciós lap. Nézzük egyesével a képességeit! Költség nélkül kijátszhatok egy quwargot: szerintem ez nem túl hasznos. Ha mondjuk kirakok vele egy öt varázspontos quwargot, akkor két varázspontot termelt. Ez kevés, ennél drágább quwargot pedig nem nagyon használok, maximum egyet-kettőt. Előkereshetek egy quwargot: bár a



sik ezt olcsóbban tudja, de ha nincs sík, és van varázspontunk ez jól jöhet. Aktivizálja a quwargjaimat, és +2/+2-öt ad nekik. Önmagában a +2/+2 nem olyan nagy táp három varázspontért, de az aktivizálással együtt már elég jó. Kellemtlen meglepetést lehet szerezni vele az ellenfélnek.

Spontán égés (7): Azonnaliként három varázspontból leszedek két lényt, ez elég jól hangzik, sajnos a hátránya miatt ez várhatóan két lapomba kerül. Emiatt gyengébb lap. Na meg az emberek az univerzálisabb lapokat szeretik, amik lóhetők játékosba is, vagy lapot szednek le, nem csak lényt. A párbaj azért picit segít ezen.

Urgod csapása (9): Olcsó tárgyszedő lap. Ez lesz a fő funkciója, de szükség esetén bűbáj vagy épület ellen is jó. A kiegészítő pakliban biztosan helyet fog kapni. A nullás kis szutykokat (pl. *Tiltott könyv*, *Ősi béklyó*) egyért leszedi, no persze a *Méonech fűrkész* jóval univerzálisabb, de az egy 11 pontos lap.

Varkaudar kém (5): Régen, a régi versenykörnyezetben ez a képesség elég erős volt, manapság már kevésbé. Az ellenfélnek van joga először cselekedni, így sok nem lény lap ellen nem használható.

Varkaudar ijász (6): Kicsit gyenge. Alapból kettőt sebez, síkkal vagy követővel hármat, viszont belém is. Mondjuk legalább repül. A hasonló lapok közül a *Tűzpöfgőnél* azért jobb, talán az *Ében ijásznál* is. A *Viharidéző* eggyel drágább, és a képessége is varázspontba kerül, viszont már alapból négyet ló.

Varkaudar harcművész (5): Olcsón, nem túl kicsi lény, közepesen hasznos képességgel. Az ellenfél körében neki lesz joga először használni a lénye képességét, emiatt sok lény ellen nem használható.

Varkaudar fétis (8): A régihez képest a kárpotlással erősödött csak, ami azért elég jól tud jönni. A legelső lap, amit egy varkaudar pakliba berakok.

Vérkör (4): Etnikum pakliban is csak side-lapként használnám, ha sok leszedéssel jön az ellenfél.

Órült Trax (8): Az első kétszínű lap. A kétszínű lapok szabályának megváltoztatásával ezek a lapok is használhatóbbak lettek. Ez az egyik legjobb kalandozó lenne, csak a színe nem igazán stimmel. Sem Dornodon, sem Leah nincs igazán otthon a kalandozó pakliban, együtt a kettő pedig még inkább nincs. Mondjuk hat varázspontért és 16 lap semmizésért kapok egy 7/5-ös lényt, amit ha leszednek, húzok rá négy lapot. Elég jól hangzik, nem? Próbáljátok ki! A Zénben kijövő *Sötét korral* együtt egy gonosz horda alapja lehet.

ELENIOS

Álomvirág (6): Ismét egy hajdan legendás lap, ami manapság már az erősítése ellenére sem verseny lap. Ennek valószínűleg az az oka, hogy a mesteres pakli, amiben az *Álomvirág* annak idején jó lap volt, már nem versenyképes. Sajnos egy lap jóval többet ér három életpontnál, még inkább, hogy ezért a képességért még egy lappal, magával az *Álomvirággal* kell fizetnem. Nekem nem igazán tetszik.

Bűbájmásolás (10): Ez a lap méltó lesz régi önmagához. Két varázspontért nagyon olcsó, és rengeteg jó bűbáj van, amit érdemes másolni, pláne egy bűbájpakliban. Ott még a régit is használták hébe-hóba. Mindenképpen spoiler. Ez a lap önmagában hatalmasat dob az amúgy is a versenyképesség határára táncoló bűbájpaklin, aminek természetesen sokféle variációja képzelhető el, de szerintem mindet



mai versenykörnyezetben is fennmaradjon? Majd eldöntitek ti, szerintem erős lap. Követő-leszedés után vagy más kivégző szituációban is ideális.

Jádesárkány (8): Elég jól és olcsón véd engem és lényeimet. Sár-

így kell kezdeni: 3 *A bűbájosság rúnája*, 3 *Bűbájmá-solás*.

Diuretikus kráken (6): Nagy lény, nagyon erős képességgel. Lények gyakorlatilag semmit sem tudnak kezdeni vele, viszont varázslatoktól egyáltalán nem védett. Mivel passzívan jön, ezért ritkán fogja megérni a következő kört, hogy az őrszobta mehesse.

Elenios lovagnője (9): Az egyik legjobb lovag. A nem lény lapot leszedi, a lényt pedig altatja. És van egy állandó képessége is, amivel mindig csinál magának helyet, hogy üthessen. Finom kis darab.

Energiaital (6): Annyira kevés tápot ad, hogy emellett már zavaró, hogy csak a kör végén adja őket. A játék elején még jó felhúzni, de később, ha gyorsan kell megoldás valamire, már csak bosszantó, ha ezt húzzuk.

Epoktífereg (8): Univerzális kiegészítőbe illő lap, akár semmizni akarunk, akár tárgyakat leszedni. Manapság egy átlagos pakli is szép számmal használ tárgyakat, pl. *Ősi béklyó*, *Dj'arekh tárcsa*, *A tiltott könyv*, *Villámhárító* stb., vagy támaszkodik a gyűjtőre (szkritter, mentor, *Nuk uzsora* stb.) szóval lehet mire használni.

Esszenciakristály (6): Tárgypakliban használható lényleszedésre, kivégzésre. A 2 ÉP a költségben elenyésző, tárgyas követő mellett úgyis gyógyulunk. Nem rossz, de (névének dacára) nem is esszenciális lap a tárgyas pakliba, és a színe sem az igazi oda. Frissen bontott versenyen mindenképp használnám.

Illúziósárkány (10): A nagy klasszikus táp. Eggyel olcsóbb lett, és fennmarad még az ellenfél körében is. Hogy ezek az erősítések elegendőek ahhoz, hogy a

kány pakliban érdemes kipróbálni. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy őrző, vagy hogy két varázspontért életet lehet neki adni a kijátszásakor!

Örök kábulat (7): Két varázspontért gyakorlatilag megöli a lényt, hiszen ha rákerül egyre, akkor az már semmire sem lesz jó. A nagy hátránya, hogy utána bármikor leszedhetik, és akkor újra gondot okozhat ugyanaz a lény.

Pszí elementál (7): Egy újabb régi nagy spoiler. Most talán ez is kevésbé fog tündökölni mint régen, de nem kell teljesen eltemetni. Érdemes mondjuk kipróbálni egy *Ínséges idők* mellett.

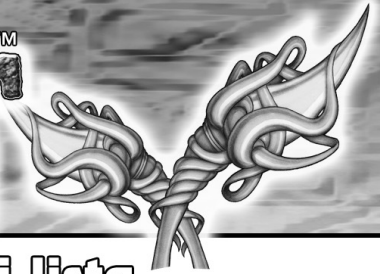
Szabad madár (8): Háromért 5/5 repül. Ez elég erősen hangzik, de aztán meglátjuk a hátrányát is. Amit persze ki lehet trükközni: feláldozzuk, visszavesszük kézbe stb. *A behemótok nagymestere* mellett hetet üt, ami már elég szép.

Vidám manó (8): Egy újabb jó kis manó. A többivel ellentétben ez nem csak manópakliba lesz jó, hanem manalefojtóba is. Nem rossz dolog az első körben lerepíteni egy 2/1-es lényt, ami elvesz egy varázspontokat.

A tengerek ura (8): Bár kétszínű, és első látásra nem látszik rajta, de nagyon erős. Ha megéri a következő kört, már 3/5, egy újabb kör múlva 6/8. Ha nem szedik le, nagyon gyorsan terminálja a játékot. Érdemes lehet pl. teknős pakliban kipróbálni, ott a kijátszási feltétel biztos teljesül, és nehezebben is szedi le az ellenfél a sok anti-mágia miatt.

Makó Balázs, Tihor Miklós és Dani Zoltán

RÉGMŰLT™



Gyakorisági lista

A fény szentélye	r	n	Ezüst szityola	rh	r	Pszí elementál	e	r
A Gépezet	d	r	Fairlight állovagya	f	r	Quwarg felderítő	d	g
A halhatatlanok pusztulása	r	r	Fegyver szakértelem	-	n	Quwarg rajzás	d	n
A hírnök szava	t	n	Fogadó	f	r	Quwarg szabotőr	d	g
A holtak szelleme	l	r	Földanya kegyeltje	s	r	Quwargok földje	-	n
A holtak bosszúja	l	r	Göcsörtös bunkó	s	g	Ragyogó Ron	r	r
A kóosz hangjai	c	n	Gömbvillám	r	r	Raia kereszteslovagja	r	r
A közösség ereje	r	n	Gyilkos manó	l	g	Rejtőző manó	s	g
A moák fénykora	t	n	Haarkon dühe	l	r	Rhatt fénylovagja	rh	r
A reménytelenség bajnoka	c	r	Haarkon	l	r	Rőtmanó	c	g
A sors fintora	t	r	Halálosztó pocok	c	r	Rövth, a renegát	rh	g
A tanítvány lázadása	f	r	Halvány reménységár	r	r	Rubingólem	t	r
A tengerek ura	es	r	Harci mágus	f	r	Sheran békelovagja	s	r
A természet haragja	s	g	Harci szekér	t	n	Sóhajtó dorony	r	n
A vámpír csókja	l	g	Harcias manó	t	g	Sörényes ubuk	f	g
Agyagólem	f	r	Hordaparancsnok	t	n	Sötét árny	l	r
Alanori Krónika	r	r	Hullazabáló	l	g	Sötét Föld	-	n
Alattomos manó	d	g	Igazságtevő	r	r	Spontán égés	d	g
Alex Vampirsson	l	r	Illúziósárkány	e	r	Szabad madár	e	r
Antimágikus ballaszt	s	n	Jádesárkány	e	r	Szellemzsolga	t	g
Arany gugyola	rh	r	Jég bogyola	rh	r	Szepuku	t	g
Armageddon	c	r	Jóságos manó	r	g	Szibarita váz	f	g
Autentikus vámpír	l	r	Kalandozók városa	-	n	Szklarepesz	t	g
Az agy kifacsarása	c	r	Kapzsi manó	f	n	Szőrnyek évadja	sf	r
Az igazság pillanata	r	r	Kegyetlen nap	rh	r	Szubrealis vámpír	l	r
Áldozati bárány	l	g	Keresetlen szavak	rh	r	Taalru	c	n
Álomvirág	e	g	Khór	d	r	Tektonikus kvatáns	f	r
Árnyékrája	c	g	Khór földje	-	n	Tguarkhan	-	n
B'Waetan	c	n	Kvazárbehemót	c	r	Tharr harcoss lovagja	t	r
Balladák könyve	rh	r	Kvazársárkány	c	r	Thor, a sárkányölő	r	r
Betonfal	t	n	Lárva	d	g	Tomboló vihar	s	r
Bübájmásolás	e	r	Leah halállovagya	l	r	Troglodita törzstönök	c	g
Bölcsőpolip	s	n	Lidérc	l	g	Trollfa	s	r
Butítás	rh	g	Óriás denevér	l	g	Trükkmester	f	r
Chara-din fátya	c	g	Manavákuum	t	r	Tükörpajzs	s	g
Chara-din lesújt	c	g	Mandulanektár	s	r	Tülelők Földje	-	n
Chara-din kóoszlovagja	c	r	Manók földje	-	n	Tüskés harci gromak	t	g
Destabilizátor	-	n	Manókirálynő	b	r	Urgod csapása	d	g
Diuretikus kráken	e	r	Massza	c	r	Uwalla	c	r
Dornodon lovagnője	d	r	Megkövesedett sün	rh	n	Üzletember	-	n
Dupla vagy semmi	c	n	Mélység fátya	s	n	Vadászszas	s	n
Eben halálhajcsár	c	n	Méniach, a zöld	rh	g	Vámpír lord	l	r
Eben munkafelügyelő	c	g	Mindenható plazmagömbök	rh	r	Varkaudar fétis	d	n
Elemi védelem	r	r	Mínosz talizmán	rh	r	Varkaudar harcművész	d	n
Elenios lovagnője	e	r	Morgan pálcája	l	n	Varkaudar ijász	d	g
Eliana	r	r	Noth szellem	c	g	Varkaudar kém	d	n
Előholt quwarg	l	r	Oroszlánüvöltés	r	n	Véletlenszerű kiválasztódás	c	n
Energiaital	e	g	Örök kábulat	e	g	Vérkör	d	n
Epokittéreg	e	g	Örült Trax	dl	n	Vidám manó	e	g
Ervdő	s	r	Ósi ellentét	f	n	Visszafejződés	f	r
Esszenciakristály	e	r	Parhalakka	b	r	Zan	d	r
Estariol	c	r	Polong	l	r	Zarknod oszlopa	f	n

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

B – Bárd
K – Katona
Má – Mágus
Mu – Mutáns
P – Pszionicsista
Ti – Tiszogató
To – Tolvaj
Tu – Tudós
H – Halhatatlan
- * – kiánnéküli

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka

NATALOM KARTYAI

VERSENYHELYSÍZINEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kartyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u.1.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódtó
u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefű u.
75.
O+A PLUSZ – Budapest, XVIII. Baross u.
10/b, SZDSZ székház
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztveződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kartyak-
láb, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Tavíroda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsányi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle Boccia Klub

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

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

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliak-
nak és hölgyeknek ingyenes. Csak
fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 11 óra (neve-
zés 10-től).

Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A
versenyen már lehet használni a Rég-
múlt lapjait is.

Nevezési díj: 700 Ft. A versenyen
csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj
és ultraritka lap.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: december 17., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 11 óra, neve-
zés 10-től.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 18., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 100 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, valamint a tel-
jes nevezési díjból befolyt pénz kiosz-
tásra kerül.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 18., 9 óra.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora és Ká-
oszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 29., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 7., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: január 8., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik ver-
senye 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 2800 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 8., 11 óra (nevezés 10-ig).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny. Már lehet használni a Régmúlt lapjait is.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amatőr induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: január 14., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lapok: *Kragoru familiárisa*, *□si bölcsesség*, *Manafamiliáris*, *Elenios követője*, *A halhatatlanok nagymestere* és az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Madarász Béla, xorex.mb@freemail.hu, 70-319-4715.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 14., 12 óra.

Helyszín: New Ork Sopron.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 15., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Hagyományos verseny. 3 csomag Régmúltból.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 15., 11 óra (nevezés 10-ig).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen már lehet használni a Régmúlt lapjait is.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Minden induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, és ultraritka lap.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: január 21., 10 óra.

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lapok a szokásosak mellett: *Kragoru familiárisa*, *□si bölcsesség*, *Manafamiliáris*, *Elenios követője*, *A halhatatlanok nagymestere* és az ultraritkák.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, a nevezési díjból befolyt teljes összeg kiosztásra kerül paklik formájában.

Érdeklődni lehet: Valu Gábor, valugabor@yahoo.com, 30-235-8901.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., 11 óra, nevezés 10-ig.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

SZABÁLYOK

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

Teológia: A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell összeállítani a paklit.

A nevezési díj magában foglalja a kártyák árát is.
HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

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

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

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

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

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

Tiltott lap még az Örjönög szílimil és az Idegösszeomlás is.
TÜLÉLŐK CSATAJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítő ŐV típusú (kék ikon) kártyáit. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: január 29., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A pakliban csak három szín lapjai lehetnek.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül paklik formájában.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amatőr induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu,

abbyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 29., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Régmúlt az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: január 21., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Hagyományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. január 17.



Októberi feladványunk nem bizonyult nehéznek. Nézzük, hogy is kellett megoldani!

- Kijátszom egymás után a kezemben lévő lapokat: a *Tűzkullancsot*, a *Főnix herceget*, a *Lánglelementált* és a *Vérfókusz*. A *Vérfókusz* miatt felhúzom az *Akasztófát* a pakliból. (-3 -3 -2 -2 = 9 VP)
- Használok a *Tűzkullancs* képességét, feláldozom, így minden lény sebződik hetet (hat lény az asztalon, és a *Hatásvadászat* is erősíti eggyel). Az ellenfélnek meghal az összes kénye, még a *Dübörgő adrenalin* sem elég a megmentésükhöz, a követője büntet rajtam, amit az én követőm erősít, így sebződik összesen 12 ÉP-t. A *Sötét kántorom* szintén belehal, ami miatt sérülök 11 ÉP-t, a *Lánglelementál* viszont megerősödik és kap 7 izomjelzőt; a *Főnix herceggel* nem történik semmi, hiszen az immúnis a tűzre. (-1 = 8 VP; -12 -11 = -11 ÉP)
- A *Főnix herceget* feláldozva kijátszom az *Akasztófát*.
- Az *Akasztófa*val leszedelem a *Lánglelementált* és a rajta lévő 7 db izomjelzőket megosztva felhúzom a paklim következő három lapját (2 db *Léglelementál*, *Illúzió láng*) és kapok 4 varázspontot. (-2 +4 = 10 VP)
- Lehozom a két *Léglelementált*, a kijátszási feltétel teljesül. (-4 -4 = 2 VP)
- Az *Illúzió lánggal* lövök az ellenfélbe, a *Vérfókusz* miatt kettőt sebezve, amitől én gyógyulok 2 ÉP-t és a *Főnix hercege* a gyűjtőmből aktívan a tartalékomba kerül. (-1 = 1 VP; +2 = -9 ÉP; ellenfél: -2 = 12 ÉP)
- Bemegy az őrszobta a 2 *Léglelementál* és a *Főnix hercege*, megtámadják az ellent. A *Főnix hercegnek* használok a direkt sebző képességét és a megmaradt varázspontból lehel kettőt (mivel a *Hatásvadászat* ezt is növeli eggyel). (ellenfél: -2 -4 -4 -2 = 0 ÉP)
- Hogy ne legyen döntetlen az eredmény arról a 2 *Léglelementál* képsége gondoskodik, hiszen a kör végén

gyógyítanak rajtam a *Hatásvadászat* miatt ötöt-ötöt. Győztem!
(+5 +5 = 1 ÉP)

A legtöbbben két hibát követtek el. Egyrészt a *Tűzkullancs*, amikor feláldozom a képességéhez, saját maga után nem sebez. Tehát öt lény + a *Tűzkullancs* feláldozva az öt sebzést jelent. Emiatt nem szabad feláldozni a *Sötét kántort* az *Akasztófa*hoz. Másrészt a *Tűzkullancs* nem repül, tehát a feladványban a passzivizálás képességét nem lehetett használni.

Szerencsés nyerteseink: Vámos Csaba Ósíról, Bencsik Attila Miskolcraól és Szél János Nagyszénásról. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 1 életpontod, 19 varázspontod és 1 szörnykompendes van, az ellenfelednek 15 életpontja van, nincs varázspontja és szörnykompendese. A te körödben vagytok, most kezdődik az előkészítő fázisod, más kaptál varázspontot. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. január 17.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

Megfjitéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezőket.

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Kristályerdő (R)
- Alattomos manó (új) (D)
- Ősi ellentét (új) (F)
- Parhalakka (új) (B)
- Hívó kürt (-)

KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Vészkijárat
- Kapzsi manó (új) (F)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Jóságos manó (új) (R)
- A manók földje (új) (-)

A GYŰJTŐD:

- Manókirálynő (új) (B)
- Harcias manó (új) (T)
- Rejtőző manó (új) (S)

Minden lapod aktív, a lényeid a tartalékban vannak.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Rothadó borzalom (L)
- Jádesárcány (új) (E)
- A hírnök szava (új) (T)
- Bűbájmásolás (új) (E)
- Illúziósárcány (új) (E)
- Pszi elementál (új) (E)
- Lidérc (új) (L)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Spontán égés (új) (D)

Minden lapja aktív. A *Pszi elementál (új)*, a *Lidérc (új)* és az *Illúziósárcány (új)* jelző az őrszobta van. A *Rothadó borzalom* két méregjelző, a *Jádesárcányon* egy életjelző, a *hírnök szaván (új)* két időleges hatás jelző van. A *Bűbájmásolás (új)* a *hírnök szavát (új)* másolja, három időleges hatás jelző van rajta.

12.

Számlaszám: _____

Név: _____

Karakterszám: _____

A kért tárgy neve: _____

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

A beküldés feltételei:

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

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

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

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő fordulód végén értesítést kapsz róla a játékevetői üzenetekenél.

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.

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

Figyelem! A 2005-ös játékkuponokat 2006. február 28-ig lehet beváltani. A később érkezett kuponok érvénytelenek!

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 árnyszóttas (+50 ÉP 50 körig)	tetszőleges éjfatti esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő
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., +12 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	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő
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 újrakezdés 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	Végitélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

VERSENYBESZÁMOLÓK

A RÉGMÚLT KIEGÉSZÍTŐ BEMUTATÓ VERSENYE

A legújabb HKK kiegészítő, a Régmúlt frissen bontott versenyét a megjelenés előtt egy héttel, november 19-én rendeztük. Nagy örömmünkre ismét igen sokan, 108-an voltak annyira kíváncsiak az új kiegészítőre, hogy benevezzenek a versenyre, és legtöbben végig is játszották a napot. Most csak néhány egyszerűbb új szabály volt, ezek semmi gondot nem okoztak.

Természetesen most is voltak olyan lapok, melyek ezen a versenyformátumon erősek, ilyenek voltak pl. a helyszínek, elsősorban a Sötét Föld és a Manók földje (ez utóbbihoz a sok gyakori manó jól kapcsolódott). Néhány nagyon hasznos lap volt még: *Balladák könyve*, *Esszenciakristály*, *Hullazabáló*, *Sziba-*

rita váz, *Elenios lovagnője*, *Uwalla*, *Szikklarespez*, *Bölcsőpolip*.

A küzdelmes és hosszú versenyt Sass Tamás nyerte, a második Bukovics Milán lett, a harmadik helyen Béres Csabát üdvözölhetjük, a negyedik helyet pedig Csillik D. József szerezte meg.

Mindenkit várunk versenyeinke, legközelebb januárban, és mindenkinek kellemes ünnepeket és jó játékot kíván:

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Szabó Csaba *Hullazabálója* 29/13-asként terrorizálta az ellenfelet.

Holdfény Fantasy & Játék

Bemutatójátékok

Liga napok

Versenyek

Minden héten

120 m²-en

Több ezer egyéni kártyalapok

1075 Budapest, Wesselényi u. 10.

Tel./fax: 06-1-343-0730

e-mail: hldfeny@axelero.hu

web: www.holdfenyteam.hu



MAGIC
The Gathering®

DUEL MASTERS
TRADING CARD GAME



UPPERDECK
ENTERTAINMENT



POKÉMON
TRADING CARD GAME

HATALOM
KÁRTYA

Ultra•PRO®

Megtehetem-e azt, hogy amikor az ellenfelem A végítélet harsonáival sebez belém kilencet, akkor Augur átvállal belőle ötöt, leesik róla az életjelző, felgyógyul, és átvállalja a maradék négyet is?

Nem. Augur egy forrásból maximum annyit vállalhat magára, amennyit az ÉP-je. Ezután megmenti az életjelzőt, majd más forrásokból újra vállalhat sebzést.

Akívan jön-e az Omladék képességével visszahozott másik Omladék, ha játékban van egy Föld síkja?

Nem. Az Omladék szövege szerint passzívan rakhatom vissza a másikat. Hasonló a helyzet mint az AK105-ben leírt Órdögi mentor/Hullaféreg-Az utolsó csók esetében. Ha két lap ellentmond egymásnak, három szabályunk létezik. Egyrészt, ha egy lapon szerepel a semmilyen módon, semmiképpen, mindenképpen, bármilyen módon, vagy bármi hasonló kitétel, az erősebb a másiknál. Másrészt az asztalon maradó lapok állandó hatásai mindig erősebbek az egyszeri varázslatokénál. Harmadrészt mindig az utoljára kijátszott lap

lesz érvényes. Ezek alapján egyszerűen le lehet vezetni a fenti esetet is. Jelen esetben a képesség használatát kell nézni, amikor használom az Omladékot, annak képessége felülírja A föld síkjának azon részét, hogy az épületek aktívan jönnek játékba.

Meghal-e az Óriás denevérem (új), ha egy lény az ütési fázisban kettőt sebez belé?

Nem, mivel a ütést követően megkapja az izmot, ami eggyel megnöveli az ÉP-jét.

Megmenthetem-e a Hullazabálót (új) a képességével, ha lelövik egy Szeppekukuvval (új)?

A Hullazabáló (új) képessége használható életmentő hatásként is. Azonban a Szeppekuku (új) egy kicsit trükkös eset, mivel sikeres létrejötte után a célpont lény abban a körben nem gyógyulhat. Vagyis a Hullazabáló képessége ugyan növelne max. ÉP-t, de aktuálisat ebben az esetben nem, így nem is alkalmazható életmentő hatásként. Hasonló az eset az Órült Traxnál (új). Itt is lehet az izmot adó képességet életmentő hatásként alkalmazni, de Szeppekuku (új) után már nem, hiszen ekkor nem növel aktuális ÉP-t.

Meg lehet-e lénnel mérgezni a Szibarita vázat (új)?

Nem. Igaz, hogy egy lény akkor is tud mérgezni, ha nem sebz meg az ellenfelét, de a Szibarita vázra (új) semmilyen lény képesség nem működik, így a mérgezés sem.

Megvédhetem-e Tükörpajzsral (új) a lényemet egy Spontán égéstől (új)?

Igen, a Tükörpajzs (új) minden esetben használható, amikor egy vagy több célpontja van egy sebző varázslatnak. Ha több célpont van, akkor csak az egyik

célpontot védi meg, de ebben az esetben is annyit sebez a varázslat kijátszóján, és gyógyít rajtam, amennyit a védett célponton sebzett volna.

Reagálhatok-e Tükörpajzsra (új) Tükörpajzsral (új)?

Nem, mivel a Tükörpajzs (új) nem sebző varázslat.

Mennyi az Illúziósárkány (új) jelző idézési költsége?

Minden jelzőé 0, azonban ez alól a régi Illúziósárkány kivétel volt. A mai versenykörnyezetben azonban ez sok problémát okozhat, így mostantól mind az új, mind a régi Illúziósárkány jelző idézési költsége 0.

Hogyan működik pontosan A fény szentélye (új)?

A lap szövege picit pontatlan. A lényeg, hogy ez egy reakció hatás, ami nem begyógyítja, hanem megakadályozza a sebzés létrejöttét.

Drágítja-e az ellenfelem Bűvös erdeje az én Szinaptikus kapcsolódásomat?

Igen, az előző Alanori Krónikában egy példa kapcsán rosszul írtuk. A Szinaptikus kapcsolódást az ellenfél forrásai nem drágíthatják ugyan, azonban a Bűvös erdő, lévén hogy szabálylap, nem forrás.

Álomvirág: Nyomdahibás. Az idézési költsége 1 szörnykomponens, nem pedig 1 varázspont.

Orgling szagparancsnok: A hegymélyi ikon lemaradt róla.

Féreg: A Zseléféreg, Elmeféreg, Haardín-féreg, Homokféreg, Óriásféreg, Tűzféreg féreg altípusúak. Amikor kiadtuk őket, ez az altípus még nem létezett, illetve lemaradt róluk. Bár sokat nem számít, de hátha jól jön egy-egy otthoni játékban.



ÉLET A 14. SZINTEN

Miközben még a 13. szintre is alig jutottak fel páran, van néhány olyan nagyhatalmú galetki, aki már a 14. szinten, a galetkik szintjén kalandozik. Kedvcsinálóként most azoknak lebbentünk fel pár titkot a játék jelenlegi legmagasabb szintjéről, akik még az alacsonyabb szinteket taposásák.

Az új szinten elég komoly probléma fogadja a galetkiket. Többek között a bolt és az akadémia is zárva tart, a templom épülete porig van rombolva, a helytartóról pedig senki nem tudja, hová tűnt el. Egyedül a mágustorony tündököl a megszokottnál is nagyobb fényben. Hamar kiderül, hogy a szint mágusmestere vette át a hatalmat a szinten, és mindent ő tart a kezében. A galetkiknek kell helyreállítaniuk a rendet, megmenteni az épületek vezetőit és elragadni a hatalmat a gonosz mágusmester, Callodus kezéből. Persze a mágustorony tündöklésének pozitívumai is vannak, hiszen minden galetki folyamatosan regenerálja vissza varázspontját kalandozásai közben, valamint több erős varázslatot is tanítanak:

A **kisebb manapajzs** a gránitbórhöz hasonló védekező varázslat, ami persze nem az ütésektől, hanem a mágikus sebzésektől védi meg használóját. A **sárkányforma** a sárkánylehelet erősebb változata, ami viszont nem hat csapattársaidra, csakis magadra. A **kitartó ló** a szívósságot növeli, a **gázrobbanás** pedig egy sokat sebző nekromanta varázslat. A szellemi mágusok a **beszéd az ősökkel** varázslat segítségével tudhatnak meg bővebb információkat az ellenfelekről, míg a **híhető illúzió** segítségével igazán félelmetes, óriási lénynek mutathatják magukat.

A szinten olyan torzszülöttek bókászhatnak, mint a **klónmágus**, aki klónozott tanítványainak képes átadni a te képességeidet, a **manavortex**, aki igazán tobzódik a szint túlteltett mágikus energiáitól, vagy a **titánvaránusz** és az **izmos szkritter**, akikkel jobb, ha nem akad össze az ember, mert végtagjaikkal igencsak sok sebzésre képesek. A **torzszülött mágusok** egy érdekes új varázslattal, az energiakoncentrációval okoznak kellemetlen meglepetéseket, az **időzített gomba** pedig aljas módon elég hamar a képedbe robbanhat...

Persze ezen a szinten is találkozhatunk a már amúgy is félelmetes szörnyetegek elfajzott példányaival, akik ugyan gyilkos torzszülöttek, de hihetetlen kincseik miatt mégis érdemes próbát tenni velük. A **protolitik gyermek** elfajzott példányának egyik pengeszérű karja például fegyverként használható, ráadásul ez a nagysebzésű fegyver az eddiektől eltérően képes a kontaktmérgezésre, roncsolásra és vámpirizálásra is!

NÉHÁNY RÖVID INFÓ A KALANDOKRÓL

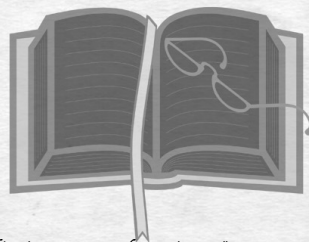
- ❖ Az egyik kaland során a legrátermettebb mágusok elcsúszhatják a sehol máshol meg nem tanulható, őrlítően nagyhatalmú varázslatot, Martian hatalmát!
- ❖ A réges régi szent templomi maszkot végre erősebb templomi süvegre cserélhetjük.
- ❖ A szerencsések akár óriás őskövet is szerezhetnek.

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

- ❖ Ameddig a szint templomát nem állítottad helyre, egyáltalán nem használhattad a templom szolgáltatásait sem, így letépett végtagjaidat nem tudtad visszánövesztetni, annihilált szolgáidat sem voltál képes a templomban rekonstruáltatni. Most már viszont a szint mágustornya is végez ilyen szolgáltatásokat, tehát akinek sok időbe kerül, mire visszaállítja a rendet, addig sincs elvágyva minden megszokott segítségétől.
- ❖ A titánvaránusz olyan hihetetlenül agresszívnek bizonyult, hogy már most mesterségesen beavatkoztak a szint bölcs vezetői, és mágikusan fogták vissza tárgypusztító képességeit. Persze még most is képes a tárgyak eltörésére, de korántsem olyan nagy hatásokkal, mint régebben.
- ❖ Az időzített gomba régebben volt, hogy egymás után kétszer is felrobbant, de most már helyreállt a rend, a mutáns gombákat megfékeztek... amúgy is bőven elég, ha egyszer belerobban valakinek a képébe...
- ❖ A fürtelemzombi nem elég, hogy egy körben végtagokkal, és mérgező lehelettel is támad, ráadásul egészen eddig mindkét támadása után hatott a bőze is. Szerencsére a galetkik hamar megtanultak alkalmazkodni ehhez, és már csak egyszer kell elviselniük körönként a dögletes düzt...

Leanthil naplója

24.



Szinte hihetetlen, hogy immár két éve trom a naplóm, pedig így van. Nekem úgy tűnt ez az egész idő, mintha csupán néhány hét lett volna, neked pedig nyilván alig egy kis időbe teltt mindezt elolvasni. Ha most visszalapoznék az elejére, és az egészet elkezdeném előlről végigraggni, nyilván volna benne sok olyan dolog, ami ennyi idő távlatából nekem is csak megmosolyogtató lenne, pedig anno élet-halál kérdésének tekintetem. És ha már a létet említettem, arra is büszke lehetek, hogy még mindig életben vagyok. Ennek több oka is lehet. Talán nem is vagyok a rendszer számára annyira veszélyes, hogy különösebben foglalkozni kelljen velem, talán túl nagy a hatalmam ahhoz, hogy csak úgy merénylet útján megpróbáljanak eltakarítani az útból, talán a kettő együtt. Elvégre valóban nincs már olyan befolyásom a Hegy közéletére, mint hajdanán, és a nagy többség is csak egy jobb korokat megélt ifiótának tart, így aztán a császárnak sem kell félnie attól, hogy fellázíthatnám ellene a galetkiket. Másrészt pedig ittlétem hat éve alatt valóban komoly hatalomra tettem szert, ami ugyan kevés lenne ahhoz, hogy fizikailag ellen tudjak állni akár csak egy tucatnyi katona támadásának is, de hát a „hatalom” nem pusztán egy személy testi és mágikus erejétől függ, hanem attól is, hány másik személyre van befolyással. Esetemben ez legalább harminc, azaz a szövetségünk létszáma. Ha velem valami történe, az sokaknak fel sem tűnne, de így az apostolok nyilván telikürtölnék a Hegyet az eltűnéssel/halálommal, és akkor mégis sokan elgondolkodnának az általam hirdetett tanokon, tehát megint csak nem éri meg piszkálni engem. Sokszor próbálkoznak különféle trükkökkel, de eddig mindig résen voltam. Pedig megpróbáltak bennünket megtörni a Klánok Háborúja során, engem pedig személyesen az orgling-lázadás vagy a xenó-invázió alkalmával is. Emlékezzünk csak vissza, amikor nemrég arra akartak rávenni, hogy én védjek meg néhány xenót más galetkikkel szemben. Elvileg ez biztos halált jelentett volna, hiszen a galetkik így renegátnak tekinthettek volna (tehát a torzszülöttekkel egy elbírlás alá esőnek), azaz szabad préda lehettem volna, a xenókat pedig úgy általában nem érdekli, hogy ki mi célból közeledik feléjük, mert mindenkit elpusztítanak. De ezt is túléltem.

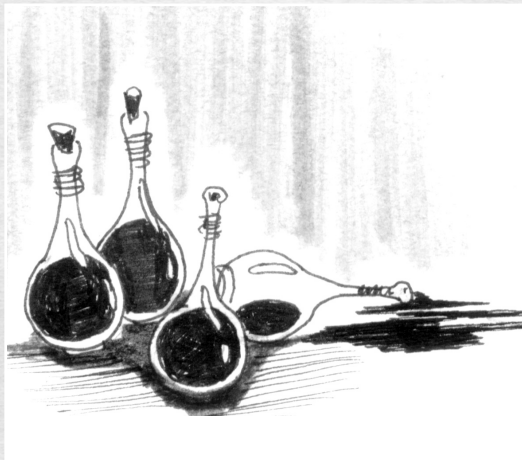
Ha nyilvánosan hangoztatnám azt, hogy nekem mekkora hatalmam van, nyilván kinevetnének, pedig nemrég sikerült ezt széles körben bebizonyítanom. Legutóbb beszámoltam arról, hogy a klánom arra kért, győzzek le harcban tíz olyan galetkit, aki nem a Halhatatlanok közé tartozik, azon kívül a helytartó is azzal piszkált, hogy adna ő feladatot, de csak olyat tud, ami számomra teljesíthetetlen. Történt ugyanis, hogy valahol a harmincadik szint környékén elrabolták egy ottani, magas rangú vezető lányát, akit senki sem tudott kiszabadítani. Lehet, hogy azóta már meg is halt, blabla. Gyorsan hazaszaladtam, és a barlangomban levő irdatlan kuplerájban megpróbáltam felkutatni a hatalom italaimat, amiket éppen ilyen alkalmakra tartogattam. Másnapra sikerült is megtalálnom őket, így semmi akadálya nem volt, hogy rögtön útnak induljak. Közben lenyomtam

az összes kék és bíbor varázsitalt, aminek következtében kis híján megdupláztam az erőmet. Felkísérték a sokadik emeletre, ahol már az első megpróbáltatás is hihetetlenül kemény volt. Ez még nem tartozott közvetlenül a kisasszony kiszabadításához, viszont előbb meg kellett győzőm az illetékeseket arról, hogy én képes vagyok egy ilyen feladatra. Ez majdnem olyan nehéz volt, mintha a Hegy teljes lakosságát egyszerre akartam volna meggyőzni arról, hogy az Ellenség nem is létezik, de mivel csak „majdnem” volt olyan nehéz, ezért mégis sikerült. Rövid idő múltán már folytathattam is az utamat a Hegy sosem látott mélységeibe, ahol egy látatós fölött vékony sziklacsúcsokon ugrálva és egyensúlyozva kellett haladnom. A fiatal galetki hölgyeket elrabló torzszülöttekkel ellentétben – akiknek az ilyesmi mindennapos dolog – nekem ez is hihetetlen megerőltető volt. Halhatatlanságom biztos tudata normal körülmények között közömbössé tesz a halállal szemben, most viszont a halál biztos tudata zsongott a fejemben (hiszen egy látatósba be-



leesve a klánom által nyújtott halhatatlanság vajmi keveset érne), ami megsokszorozta ügyességem. Na meg persze a hatalom italok hatása is jól jött, így a képtelenség teljesítése sem lehetett számomra akadály. Egy feneketlennek látszó szakadék következett, amelyben káoszvihar tombolt, így varázslataimtól megfosztva csak mancsaimra hagyatkozhattam lemászáskor. Mivel már nem tudom fokozni a jelzőket, hogy valós képet festhessek megpróbáltatásaim ezen szakaszáról, csak annyit mondok: nehéz volt. Leérve viszont megtaláltam a leányzót egy cölöphöz kötözve, és ott volt az elrablója is, egy hatalmas szőrös, majomszerű lény. Mielőtt kifújhattam volna magam, a majom már a torkomnak is esett. Birokra keltünk egymással, és mit mondjak... hát elég könnyedén megfojtottam. Normal körülmények között ez biztosan nem lett volna olyan egyszerű, de a varázslatoktól felpörögve nem lehetett ellenfél. Szerencsére visszafelé nem ezen az útonalon kellett mennem (ráadásul már ketten lettünk volna), mivel induláskor kaptam egy talizmánt, amivel visszateportálhattunk a csatornaszintről. Csoda, hogy rám bíztak egyáltalán egy ilyen értékes mágikus tárgyat, hiszen félelmetes meggyőzőképességem ellenére sem tűntek úgy, mint akik nagyon hisznek a sikeremben. Visszaérve ez be is bizonyosodott, hiszen éppen egy újabb jelentkező eligazítása zajlott, amikor megjelentem. Szegény galetki elég csúnyán nézett rám, amiért megfosztottam a jó kis feladattól (meg a jutalomtól), de amikor részletesen elmeséltem a történeteket, már

nem is tűnt olyan csalódottnak (feltéve, hogy elhitte egyáltalán a beszámolómat). Jutalmul kaptam egy halom pénzt, két őskövet és egy gyűrűt is, ami mostantól büszkén hirdeti viselője galetkifeletti hőstetteit, ha esetleg a nagy hírverés ellenére lenne olyan, aki nem értesült azokról (mondjuk ahhoz viselnem is kellene...). Odafele hamar túltették magukat a halálkodáson, és gyorsan a saját szintemre nyíló teleportkapu felé tuszoltak, idelelt viszont nagy ünnepséget akartak rendezni a dicsőségre. Mondtam nekik, hogy hagyjanak engem békén, lakjanak jól nélkülem, de ezt kivételesen nem a közismert szerénységem mondatta velem, hanem mert ki akartam használni, a még mindig bennem munkálkodó varázssítalok hatását. Haza sem jöttem, hanem rögtön betörtem az első utamba eső barlangba, és jól elpáholtam a lakóját. Már nem emlékszem, ki volt a szerencsétlen áldozat, de holmi hitetlen tévelygő nem is érdemes arra, hogy megjegyezzem a nevét. Igazság szerint nem is nagyon volt ideje felfogni, mi történik vele, hiszen az itatók hatásától olyan sebesen mozogtam, ami a fűrglingek vezérét is megszegegyentette volna. Én sem voltam azonban szerencsés, mivel pont egy klántársamat hagytam helyben, a klánom pedig kikötötte, hogy olyan galetkiket győzzek le, akik nem Halhatalatlanok. Aznap még kilenc lakóbarlangban jártam, és hatból jöttem ki győztesen (a maradék háromban is csak az ott lakók aljas módszerei miatt maradtam alul). Ezek után viszont egyszerűen MUSZÁJ volt pihennem, mert teljesen kimerültem. Kicsit aggódtam, hogy egy következő alkalommal már nem tudok ilyen mértékű mágiikus segítséget igénybe venni a lakótársaim elleni küzdelmekben, de hamar kiderült, hogy alábecsültem magam. Könnyedén győztem le őket (pedig java részük régebb óta lakik ezen a szinten, mint én), hamar kértem is az új feladatot a klánomtól. Ezúttal csak ki kellett bírnom egy erős kontaktméreggel bekent tű szúrását, amit nevetve teljesítettem. Kicsit bosszúsnak tűntek, erre azt találták ki, hogy győzzek le zsinórban öt torzszülöttet vadászhat közben. No igen, ez itt, az Örök Szintjén valóban nehéz feladatnak számít. Elég, ha egy rossz pillanatban akad össze a galetki egy árnymanó trióval vagy egy tűzlángocskával, de az is rosszul jöhet, ha felkészületlenül ér egy pszionikus támadás. Nekem vagy szerencsém volt vagy valóban erősebb vagyok, mint hittem (ezek után még képes voltam kishitűnek lenni...), és még aznap kipusztítottam a környék torzszülöttéit. Így aztán a korábbinál is szélesebb vigyorral jelentkeztem az új feladatért, ami talán könnyelmű dolog volt tőlem. Vagy nem kellett volna vigyorognom, vagy várnom kellett volna egy kicsit, mert most aztán tényleg feldühítettem a vezetőséget. Kitalálták, hogy csak akkor menjek vissza, ha tíz alkalommal hagytam magam rothasztani. Na ez egy undorító feladat, persze még mindig jobb,

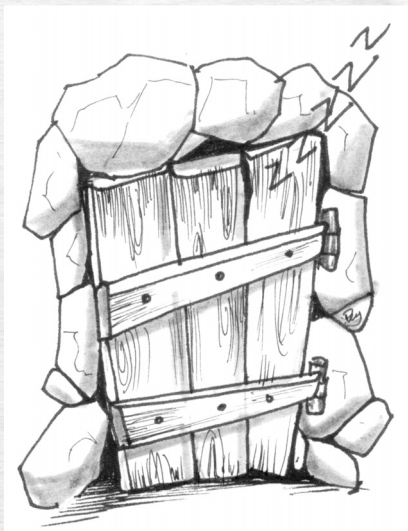


mintha dühükben mondjuk négy őskövet kértek volna tőlem (olyan még úgysem volt).

Egy párszor a Legendák Völgyében is jártam a múltkori naplóbéjegyzés megírása óta, de eleinte Gorg, a mameluk lord tépett meg cefetül, legutóbb meg a Magiszter névre hallgató torzszülött. Gorg most is az utamat állta, de ezúttal én voltam az erősebb, és utána még egy gigászi kétfejű patkányt és Seleniát, az összirent is helyben hagytam. Pedig olyan jó lett volna, ha a Magisztert is legyőzöm, mert akkor talán megközelíthettem volna azt a fekete citadellát, amit a távolban látni szoktam. Most voltam hozzá a legközelebb, de a bejutástól még mindig távol. A Völgyből hoztam magammal néhány hasznosnak mondott cuccot, de egyiket sem tartom elég méltónak arra, hogy viseljem is, sokkal jobban mutatnak rajtam a legendás torzszülöttek relikviái

vagy a nemrég szerzett Becsület gyűrűje (azt hiszem, erről is meséltem). Ezek a közelgő olimpián is komoly tekintélyt fognak kölcsönözni a megjelenésemnek, ahogy a fél évvel ezelőtti aukción szerzett, de azóta is csak egyszer használt deflektorom (viszont akkor egyértelműen a javamra döntötte el a küzdelmet). A leendő helyezéseimet illetően most nem merek jóslatokba bocsátkozni, mert akármennyire is erősnek tűnök a magam szemében, azzal mégis tisztában vagyok, hogy az előző szinthez képest sokkal hatalmasabb és változatosabb harcmodorú galetkikkel kell felvennem a versenyt. Ráadásul velem ellentétben ők készülnek az Olimpiára, és nem csak egy-két varázslatot aggatnak magukra. A múltkori pszi-helyezés megismétlésében sem bízhatok, hiszen akkor – valljuk be – már minden valamire való pszi-használó feljebb költözött, és csak az akkori győztes maradt velem egy lakószinten. Ezúttal azonban mind itt vagyunk, ergo semmi esélyem. Sebjaj, a pszi váll-lapokon nem szerepel, ki honnan szerezte, így semmit nem csorbul az enyém értéke a többiekéhez képest.

Szóval hat éve vagyok ebben a Hegyben, és ebből két évet viszonylag részletesen le is jegyeztem. Na jó, a teljesen szokványos csatákat kihagytam, hiszen felesleges ilyen apróságokkal megtölteni ezeket az oldalakat. Szerencsére bőven akadnak olyan kiemelkedő tettek az életemben, amik sokkal érdemesebbek a megörökítésre, és talán még a történelemre is hatással vannak. Nem ígérem, hogy a hátralevő oldalakat csupa ihyennel fogom megtölteni, de ahogy egyre nőnek a Hegy lakóinak szemében, nyilván egyre komolyabb kihívásokat állítanak majd elélem, így mindig lesz miről írnom. Ha pedig mégsem, úgy maradnak a szokványos dolgok, amik ott a jövőben – szerintem – nem hatnak kevésbé érdekesen.



Leanthil

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Új tárgy került a játékba, a feneketlen zsák (#643). Remélhetőleg ez örökre megoldja a tárgyhely problémákat. Ez a boltban kapható zsák +290 tárgyhelyet ad egy zsákban, amelybe épp nem használt tárgyaidat tárolhatod. A zsák automatikus használatát több kényelmi funkció teszi egyszerűbbé. A zsák megvásárlásának előfeltétele, hogy a barlangodon már elvégezted a maximális számú tárgyhelybővítést (+100-at). A zsák használata e-maileseknek fordulónként +1, levélben játszóknak +2 zsetont jelent. A zsákot a 9. szinttől kezdve lehet megvásárolni.
- ❖ A fürtelemzombi a lehelés és az ütés után is bűzölgött, most már csak a lehelés után bűzölg.
- ❖ A fiatalság itala most már 2D3 helyett 3D4 évet fiatalít.
- ❖ Az ELLenfél listák kiírásakor a könnyebb átláthatóság érdekében minden ELL sor után beraktam egy sortötést.
- ❖ A tárgylistán most már nem csak a lelakotolt ládikóban, hanem a northeni szütyőben őrzött tárgyakat is aláhúzzuk.
- ❖ Ha valakinek nagyon magas max. VP-je volt, a csarnokban már soha nem kapott max. VP-t. Ezentúl ők is kaphatnak, csak kisebb eséllyel.
- ❖ A beszéd az ősökkel nevű, 14. szintű varázslat legalább egy információt ezentúl 100% eséllyel ad, viszont egy fordulóban max. annyiszor mondhatod el, ahányas az alapszintje. Ezenkívül, megcsináltam hogy a varázslatnak több paramétert is meg lehessen adni, ekkor a varázslatot többször mondod el. Pl. V 256 100 100 200 hatására 2x kapsz infót a 100-as, és egyszer a 200-as lényről.
- ❖ Ha valaki úgy ment be a remetéhez AZonosítani, hogy több is volt nála a nem azonosított tárgyból, akkor csak egyet AZonosított neki. Javítottam most már mindet azonosítja. Ezenkívül, a remete most már tényleg nem vesz el a 10 tárgy beváltásakor ládikóban levő tárgyat.
- ❖ A VD-t az ISM most már akkor is ismétli, ha 5 TVP-nél kevesebbe kerül.
- ❖ Az idézés néha akkor is törte a vortex szívet, amikor nem kellett volna, ezt javítottam. Ezenkívül a vortex szív hatékonysága megnőtt.

- ❖ Volt több HP-val kapcsolatos javítás.
(Pl. ha elmondta egy elemi védelmet, majd megidézta egy földelementált, újból megpróbáltad elmondani az elemi védelmet (mivel a földelementálon még nem volt). Most már, a minden barátra ható, nem azonnali varázslatot nem mondod el újra, ha már rajtad van, függetlenül attól, hogy van-e olyan szövetségese, akin nincs rajta. Vagy: ha kiadtad HP-ben, hogy jégvihar, ha ellenfelem egy (jégre immúnis lény), akkor a varázslatot nem mondtad el, hiába voltak mellette más lények is. Most már a varázslatot mindenképp elmondod ha HP-ben van.)

Tihor Miklós

Új kuponok az Alanori Krónikában

A mostani számunkban van utoljára beváltható játékkupon. Jövőre egy más ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjaival. Terveink még nem teljesen kiforrottak, de pár szót azért írok róluk. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható. Minden számban a kuponért az újságban leközölt fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közölte nem. A TF-en a labirintusok szétszórva lesznek a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat tervezünk. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

Dani Zoltán

Ghalla News

144

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. december



Megváltozott az internetes fordulók kinézete. A fontosabb változások:

- ❖ Minden sebzés, sebződés ki van emelve (korábban volt, ami elsikkadt a szövegben), illetve a gyógyulások, forduló végéig tartó és permanens változások, valamint a szerzett kincsek is. Ezenkívül a hibaüzenetek, hibás parancsok is kiemélést kaptak.
- ❖ Ha online nézed a fordulót, a tárgyak, szörnyek, varázslatok nevére kattintva feljönnek azok enciklopédiái.
- ❖ A karakterlapon a tárgylistán a KF-elhető tárgyak slotonként vannak felsorolva azoknál a karaktereknél, akiknek legalább 100 féle tárgya van. Itt a tárgyak neve fölül mozgatva az egeret, kiírja a böngésző a tárgy fontosabb tulajdonságait.
- ❖ A csatákat kicsit beljebb kezdjük, hogy elváljon a többi szövegtől, s mögöttük rövid statisztikát közlünk arról, hogy a karakter mennyit sebzett, mennyit sebződött, mennyit gyógyult a csata közben.
- ❖ A bolti tárgylistán és a varázslótornyos varázslatkészletet táblázatba szedtük.
- ❖ Hogy a labirintusok, titkosírások tökéletesen megjelenhessenek, az ehhez szükséges képeket töltsd le erről az oldalról: http://www.beholder.hu/?m=-&in=letoltes.php&l_id=4
- ❖ Amennyiben nem vagy elégedett a forduló színeivel, letölthetsz más stílusbeállításokat a következő oldalról: http://www.beholder.hu/?m=-&in=letoltes.php&l_id=5

Egy kis felülvizsgálatot tartottunk Az Élet Forrása KT képesség ügyében, mivel az új területeken egyre ritkábbak a csatamezők, s így ez a képesség túlságosan megerősödött ezáltal. Így 333-ban meghatároztuk azt a max. ÉP pluszt, amit egy karakter az élete során kaphat az Élet Forrásából (eddig még senki nem érte el ezt az értéket). A képesség egyébként a le nem cserélhető képességek közé tartozik. (A leírtak a Tábori kiképzés nevű KT képesség klónra is vonatkoznak.) Ha valaki kilép a KT-ből, akkor az illető folyamatosan távolodni fog az Élet Forrásától, azaz fordulónként veszít valamennyi max. ÉP-t, amíg a KT képességgel kapott bónusz teljesen el nem fogy. Ha valaki kilépés után pár fordulóval belép egy másik KT-be, amelynek megvan ez a képesség, természetesen csak az átmeneti időszak alatt csökken a max. ÉP-je.

A ryuku kísértetvárosban nem működött a szörnykeresés az „őshonos” szörnyekre. Mostantól működik, ott csak ilyen szörnyek kereshetőek (persze csak amik a szabadban jönnek, nem csak az romépületekben). Azaz mostantól a ryukuk által lakott városok szörnyei nem kereshetőek itt, mivel ők a közelébe sem jönnek már ennek a kísértettelepülésnek.

A KUT parancsral csatamezőkön (s egyéb ehhez hasonló tereptárgyakon) való kutatáskor nem vont TVP-t a program a parancsvégi Feltételes Gyógyításokért. A hibát megszüntettük.

A vízalatti labirintusokban nem áll neki többé kajálni a karakter, csupán – ha már régen nem evett – éhezni fog.

Itt egy kis ízelítőt kaptok abból, mi is lesz a következő fejlesztés. A többszemélyes harcok, küldetések ötlete már jól ismert lehet másik levelezős játékkunkból, az Ősök Városából, s minden bizonnyal a ti fejetekben is megfordult már, milyen jó lenne a Túlélők Földjén is ilyen. Nos, nagy fába vágtuk a fejszénket, hogy megoldjuk mindezt, de most már jó úton haladunk a megvalósításban. Így már biztos kijelenthetjük: a jövőben lesz rá lehetőség, hogy karaktereitek más kalandozókkal vállaltva induljanak harcba, felfedezőútra, kincsvadászatra, egy árut szállító karaván kollektív megvédésére, vagy akár betörni Alanor valamelyik gazdag földesurának birtokára (utóbbi egy árnyanócsapatnak javallott). Ennél többet, szabályokat-működést-egyebet, egyelőre még nem árulunk el a fejlesztésről, viszont álljon itt egy minta arról, hogy is kell elképzelni egy ilyen kalandot.

A kaland csak bemutató, a játékba történő bekrülésig még változhat.

[*,*] Az egyik, szekéredéréknyi sziklán egy mogorva troll ücsörög. A lába mellett heverő felszerelésből egyértelműen látszik, hogy tapasztalt kalandozó, a nyakában fityegő szimbólum pedig kalmárpapnak mutatja őt. Közlebb mész, és megkérded, mi baja. Kissé bizalmatlan, de néhány bátorító mondat után kiböki, hogy Grehemnek hívják, és épp az imént talált egy szörnyjáratot a közelben.

– Egy nagy rakás kincset szimatolok odalenn, de bárhol próbálkozok, egyszerűen képtelen vagyok bepréselni magam abba a szűk járatba – mondja, miközben a kezével mutatja, milyen szűk is az a nyílás, majd azt is, hogy legfeljebb milyen magasnak kell lennie annak, aki le akar jutni oda. Aztán megjegyzi, hogy aki ennél nagyobb, annak csak született alakváltóként van némi esélye. – Legszívesebben én magam indulnék a járat felfedezésére – folytatja aztán –, de már belenyugodtam, hogy nem férek be lyukba. Azért nem ártana persze, ha nekem is csurranna-cseppenne némi kis haszon – mondja és összedörzsöli az ujjait. Végignézi rajtad, és kissé lefitymálón figyelmeztet, hogy jobban teszed, ha társakat is szerzel magad mellé. Szerinte egy hatalmas quwarg városba vezet a járat, és egyedül semmiképp nem boldogulsz majd. Végül tesz egy ajánlatot: fejenként 50 aranypénzért cserébe megmutatja, hol van a titkos lejárát.

Megígéred Grehemnek, hogy gondolkodni fogsz a dolgon, aztán faképnél hagyod. (*. többszemélyes kaland.)

Az előre megbeszélt időpontban találkozol társaiddal, hogy közös kalandban vegyetek részt. A találkozóra a következő kalandozók jöttek el rajtad kívül: **Kopasz Kázmér**, **Aura Laura**, **Fanta Labamba**, **Sikerés Sóbálvány**, **Kacagó Papagáj**, **Porbondinox**, **Harsogó Vizesés**, **Fehér Akarat**, **Adellino** és **Kálvária**. Szerencsére senki sem késett el. Mindannyian időben eljöttetek a megbeszélt gyülekezőhelyre. **Kopasz Kázmér** gyorsan magához ragadja az önjelölt parancsnok szerepét, és úgy látszik, nagyon beleéli magát. Fel-le járkál előttek, és játssza a generálist. Épp csak lovaglópálcával nem csapokd! No, mindegy, nem húzod fel magad. Csak hadd szerepeljen, ha az jó neki. Te próbálsz inkább az előttek álló feladatra koncentrálni, és kezdetnek ismét végiggondolod, hogy minden rendben van-e. Grehem örömmel fogad benneteket, és szinte ég a vágytól, hogy elmondhassa végre, hol találjátok azt a bizonyos szörnyjáratot. Vagy csak amiatt ennyire izgatott, mert máris a markában érzi a pénzeteget? Nagyon is elképzelhető, hiszen 50 aranyat kell leperkálnotok neki fejenként a nagy titokért cserébe. Előveszed a berolnízott aranyakat, és átadod Grehemnek. Vigyorgva veszi el a csibész, de legalább nem most akarja megszámolni, hiszen már nagyon türelmetlenek vagytok. **Sikerés Sóbálvány** és **Kacagó Papagáj** sajnos nem hozott magával elegendő aranyat. Ajánlkozotok, hogy „befizetitek” a hiányzó részt, de Grehem nagyon szigorú. Talán már a jövőre, és a vaskos aranyhalmokra gondol, no meg arra, hogy aki most visszafordul, az később újra próbálkozik majd mások társaságában. Miután végeztek a piszkos anyagiakkal, Grehem közelebb int benneteket magához, és halkán, vigyorgva ennyit mond:

– Itt van a lejárát a zsákom alatt!

A piszok! Tehát ezért nem mozdul napok óta innen! Őrzi a lejárát ez a smucig! Megnézitek a nyílást, aztán egymásra pislogtok, és bólogattok. Hát ez bizony valóban elég szűk! **Kopasz Kázmér** felhörpint egy adag alakformáló fózetet. Így már rögtön kisebbnek látszik! **Porbondinox** sajnos túl természetes ehhez a feladathoz, ezért nem tarthat veletek. Nagy botorság lenne, ha pont egy ilyen hiba miatt kerülnétek életveszélybe! Valószínűleg egy szörnyjáratba szorult kalandozó nélkül is lesz épp elég bajtok odalenn. Nem hiányzik még egy plusz púp a hátatokra! Aki most kimarad, nyilván csalódott, és biztosan bosszankodik is kicsit, de ez téged már igazán nem érdekel. Nekiduráljátok magatokat, hogy lemászatok az ismeretlenbe. Már az első métereken látszik, hogy ez igen meredek menet lesz! Itt aztán tényleg kell érteni a mászás-hoz! **Harsogó Vizesés** pár méteren belül visszafordul. Megérted ezt, hisz ez a mutatóvány valóban cirkuszi attrakcióba illő teljesítmény. Ahogy egymás után leereszkedtek a kürtöbe,

a gyomrotokba markol a feszült izgalom. Harminc-nyolcvan métert haladhattok így, egymás fejére szórva a port, és apró kavicsot, mikor az elől haladó felszól, hogy a járat hamarosan vízszintesbe fordul, és egy barlangba csatlakozik. Pár perc múlva már a csarnokká szélesedő barlang felhőmálya ölel körül. Egy csomó járat fut innen szerteszét. Vajon merre kellene elindulni? Jó lenne valami okosat kitalálni! Mielőtt akár egy métert megtehetnétek, valóra válik a rémálmotok! Szívetek menten a torkotokba ugrik, amikor az egyik járatból quwargok özönlének elő. Nem sokat teketóriáznak, azonnal megiramodnak felétek! Egyedül kell kiállnod a rád támadó **quwarg felderítő** ellen. (ld. enc.)

Még elég távol vagytok egymástól ahhoz, hogy a fúvócsővel beleereshess néhány lövedéket. Elrepül 3 tüske. Pár lövedék átjárja a quwarg felderítő jobb középső lábát. (3 támadással 9 életpontot sebezve.) Fegyvert váltasz: előkapod a vashegyű lándzsát.

Vashegyű lándzsával nagy lendületekkel át- meg átszúrod a quwarg felderítő torát. (3 támadással 71 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+15 életerő). Hiába próbálsz hátrálni, a quwarg felderítő többször is megmar! (2 támadástól 8 életpontot vesztesz.)

Vashegyű lándzsával eltalálsz a quwarg felderítő testét. (1 támadással 24 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+5 életerő). Hiába próbálsz hátrálni, a quwarg felderítő többször is megmar! (2 támadástól 8 életpontot vesztesz.) Véres nyál csordul ki a quwarg felderítő száján, majd halk hörgéssel a porba hull.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 1 tuskét találsz meg, amelyet még használni tudsz. Felhasználva a kőkést, szereztél 1 gyöngymangót. 585 tapasztalati pontot kapsz. Megújítod a vámpirizáció varázslatát. [-8 varázspont.]

Kopasz Kázmér egy quwarg harcos és egy élőholt quwarg, **Aura Laura** egy élőholt quwarg, **Fanta Labamba** egy quwarg harcos, **Kálvária** egy quwarg felderítő, **Adellino** egy quwarg harcos, **Fehér Akarat** egy quwarg harcos életét vette időközben. Öreg, rutinos kincsvadászként haladtok a járatokban. Az arany, és a felhalmozott mágia úgy vonz magához benneteket, mint döglegyet a napon bomló garokk-tetem. Egyedül kell kiállnod a rád támadó **quwarg felderítő** ellen.

Még elég távol vagytok egymástól ahhoz, hogy a fúvócsővel beleereshess néhány lövedéket. Elrepül 3 tüske. Löve-

dékeiddel perforálsz a quwarg felderítő bal oldalát. (3 támadással 9 életpontot sebezve.) Fegyvert váltasz: előkapod a vashegyű lándzsát.

Vashegyű lándzsával néhányszor teljesen átdöföd a quwarg felderítő potrohát. (4 támadással 90 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+19 életerő). Csipéseket kapsz a lábaidba. (2 támadástól 7 életpontot vesztesz.) A quwarg felderítő szemében félelem villan, aztán lassan lehunyorja, miközben lelke kitör testének fogságából.

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. Sajnos egyet sem találsz meg. Felhasználva a kőkést, szereztél 1 gyöngymangót. 585 tapasztalati pontot kapsz. Megújítod a vámpirizáció varázslatát. [-8 varázspont.]

Kopasz Kázmér két quwarg felderítő, **Aura Laura** egy quwarg felderítő, **Fanta Labamba** egy quwarg felderítő, **Kálvária** egy quwarg felderítő, **Adellino** egy quwarg felderítő, **Fehér Akarat** egy quwarg felderítő életét vette időközben. Olyan hirtelen bukkantok rá a járatrendszer központi fészkeire, hogy magatok is meglepődtek rajta. Nem így az itt őrködő szolgák, és a terem közepén gubbasztó hatalmas bestia! Ők bezegg nem tétováznak, egyből nektek ugranak!

Fanta Labambával vállvetve harcolsz. Egy quwarg felderítő az ellenfeletek!

Fanta Labamba egy túskepajzs varázslattal készül a csatára.

Egyik társad előtted áll, így te nem tudsz most támadóvarázslatot alkalmazni! Fanta Labamba ubuk dobónyilat ragadván megszorozza az ellenfelet. Elrepül 1 ubuk dobónyíl. Pontos célzásának köszönhetően meglóvi a quwarg felderítő testét. (1 támadással 9 életpontot sebezve.) Egyik társad előtted áll, így te nem tudsz most nyilazni! Fegyvert váltasz: előkapod a vashegyű lándzsát.

Vasalt bunkóval Fanta Labamba többször kegyetlenül megüti a quwarg felderítő nyakát. (3 támadással 61 életpontot sebezve.) Harci kalapáccsal Fanta Labamba párszor súrolva eltalálja a quwarg felderítő jobb oldalát. (2 támadással 9 életpontot sebezve.) Sajnos te nem férsz oda a szörnyhöz. Az ellenfél Fanta Labamba felé csápol, de csak apró sebet ejt a jobb bokáján. (1 támadástól 4 életpontot veszített.)

Vasalt bunkóval Fanta Labamba megüti a quwarg felderítő fejét. (1 támadással 18 életpontot sebezve.) Harci kalapáccsal Fanta Labamba épp hogy eltalálja a quwarg felderítő testét. (1 támadással 4 életpontot sebezve.) Sajnos te nem férsz oda a szörnyhöz. Marásokat ejt Fanta Labamba

testén a quwarg felderítő. *(2 támadástól 7 életpontot veszített.)* A quwarg felderítő még megpróbál elszaladni, de két-három lépés után összeesik, és nem mozdul többet.

Felhasználva a kőkést, szereztél **1 gyöngymangót. 292 tapasztalati pontot kaptál.** Megújítod a vámpirizáció varázslatot. **[-8 varázspont.]**

Fanta Labamba és **Shade** egy quwarg felderítő, **Kálvária** egy quwarg felderítő életét vette időközben.

Aura Laurát és **Fehér Akaratot** egy quwarg anyakirálynő futtatta meg.

Figyelmetek az életben maradt ellenfeleitek felé fordul. **Kopasz Kázmérral, Fanta Labambával, Kálváriával és Adellinoval** valamint harcolsz. Egy **quwarg anyakirálynő** az ellenfeleket! **(Id. enc.)**

Kopasz Kázmér egy hhaar burka varázslattal készül a csatára. Fanta Labamba mormolni kezd. Létrejött egy túskepajzs körülötte. Kálvária egy hhaar burka védekező rúna felrakásával nyit. Adellino néhány mozdulatot tesz, mormol, és a következő másodpercben már hhaar burka vibrál körülötte.

A lényt antimágikus aura védi, ezért nem is próbálsz rá varázsolni.

Kopasz Kázmér a közelharc előtt még megereszt a tünde ijjal néhány lövedéket. Elrepül 4 tünde nyil. Alaposan megszorozza a quwarg anyakirálynő bal oldalát. *(4 támadással 25 életpontot sebezve.)* Mielőtt összecsapnátok, a fúvócsővel ellenfeledre lősz néhány lövedéket. Elrepül 3 tüske. Lövedékeiddel perforárod a quwarg anyakirálynő potrohát. *(2 támadással 6 életpontot sebezve.)* Fanta Labamba teli erőből ubuk dobónyilat dob az ellenfélre. Elrepül 1 ubuk dobónyil. A célpont mellett süvit el a lövedék. Kálvária megyeti a lábát, és a fúvócsővel az ellenfélre lő. Elrepül 4 tüske. Nem találta el. Adellino ubuk dobónyilat markolva becélazza a mozgó célpontot. Elrepül 4 ubuk dobónyil. Ez mellément. Fegyvert váltasz: előkapod a ryuku buzogányt.

Biami kvazárlándsával Kopasz Kázmér megkarcolja a quwarg anyakirálynő potrohát. *(1 támadással 11 életpontot sebezve.)* A pontos találat érdekében beveted a Sashorog kitalajdonságot. Ököllel párszor megpöccintet a quwarg anyakirálynő torát. *(2 támadással 19 életpontot sebezve.)* Vámpirizálsz **(+4 életerő)**. Vasalt bunkóval Fanta Labamba többször etlalálja a quwarg anyakirálynő jobb vállát. *(4 támadással 84 életpontot sebezve.)* Harci kalapáccsal Fanta Labamba néhányszor épp csak megérinti a quwarg anyaki-

rállynő testét. *(2 támadással 13 életpontot sebezve.)* Ököllel Kálvária néhányszor megcsapja a quwarg anyakirálynő testét. *(3 támadással 93 életpontot sebezve.)* Ryuku buzogánnyal Adellino néhányszor megcsapja a quwarg anyakirálynő potrohát. *(2 támadással 64 életpontot sebezve.)* Kopasz Kázmér képtelen védeni a quwarg anyakirálynő minden támadását! Harapásai a legérzékenyebb pontokat találják. *(4 támadástól 92 életpontot veszített.)* Lehet, hogy a csipés mérgező volt?

Biami kvazárlándsával Kopasz Kázmér kicsit megsebzí a quwarg anyakirálynő testét. *(1 támadással 14 életpontot sebezve.)* Kegyetlen precizitást nyújt támadásodhoz a Sashorog alkalmazása. Ököllel párszor súrolva etlalárod a quwarg anyakirálynő testét. *(2 támadással 18 életpontot sebezve.)* Vámpirizálsz **(+4 életerő)**. Vasalt bunkóval Fanta Labamba néhányszor megcsapja a quwarg anyakirálynő bal vállát. *(3 támadással 64 életpontot sebezve.)* Harci kalapáccsal Fanta Labamba párszor megpöccintí a quwarg anyakirálynő testét. *(2 támadással 17 életpontot sebezve.)* Ököllel Kálvária megpöccintí a quwarg anyakirálynő torát. *(1 támadással 23 életpontot sebezve.)* Ryuku buzogánnyal Adellino gyengén megütí a quwarg anyakirálynő bal oldalát. *(1 támadással 27 életpontot sebezve.)* Több marást ejt Kopasz Kázmér lábán a quwarg anyakirálynő csáprágójával. *(4 támadástól 82 életpontot veszített.)* A csipéssel valószínűleg mérge kerülts társad szervezetébe. A quwarg anyakirálynő összeesik, és nem mozdul többé. Megölted!

Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. Sajnos egyet sem találsz meg. Felhasználva az uzvány csórt, szereztél 17 csepp ugh mérget. **821 tapasztalati pontot kaptál.** Megújítod a vámpirizáció varázslatot. **[-8 varázspont.]**

Aura Laura és **Fehér Akarat** újra csatlakozik a csapathoz a veszély elmúltával. Nagyon kell iparkodnotok. Még azelőtt össze kell kapkodni a kincseket, mielőtt a sok feldühödött harcos, rohamosztagos, és még ki tudja, miféle quwarg-fajzatok megéreznék a quwarg anyakirálynő pusztulását! Az osztás után neked 143 arany, **14 quwarg tojás (Id. enc.)** és **1 térhajlító kavics (Id. enc.)** jut. No, iszki! Szinte remeg a föld, a közelgő quwargok tömegétől! Mielőbb ki kell jutnotok, nincs idő további kutakodásra! Néhány izgalmas, loholással töltött perc után már a függőleges kürtőnél jártok. Szerencsére a rovarlények nem férnek ki rajta, így biztonságban feljuttok a felszínre. Valami egészen új dolgot tanultál, egy új képességet szereztél **(csapatmunka: 1. szint). (Id. enc.)**



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, Wachek Norbert.

– Szia! Kezdjük a szokásos bevezető kérdéssel: Mivel foglalkozol a valós életben?

– Hát ez hosszú mese lenne, a lényeg, hogy egy gyerekkori lábtörés következtében nem vagyok igazán mobilis, ennek az összes negatív következményével együtt. Jelenleg az x-edik korrekciós műtét hatásait „élvezem”.

– Mióta játszol a TF-en?

– 1993 márciusától, azaz nemsokára 13 éve tartozom eme gyanús elmeállapotú társasághoz, amit a TF-es játékosok alkotnak. Anno, egy a Galaktikában (vagy GBK kiadványban) megjelent hirdetésetek hatására jelentkeztem.

– Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Ezt még eredendően nem számoltam, de sokat.

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

– Az UL megírása 15 perctől terjedhet 1 órányi szövmötölésig is. Ha normál fordulót lépek, akkor természetesen rövidebb ideig, ha labirintust kell végigjárni, vagy olyan cselekedett kell végrehajtani, amelynek az elrontása esetén az ember sokat vesztené erőforrásban, fordulóban, akkor természetesen jobban oda kell figyelni, és ez persze időbe kerül. A többi időt a levelezési listák, GN-es fórumok elolvasgatása, listás/magán levelezés, a KT ügyei, meg az esetleges egyéb dolgok (pályázatok stb.) viszik el.

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– Alapvetően egy karakteres vagyok, vagyis egyben ő a kedvencem is. Anno 93-ban White Nor Wacakkal indultam, és most is vele játszom. Az már az elején eldőlt, hogy a jó oldalt fogja választani, bár akkor még nem igazán tudtuk, hogy ez végül mit is fog jelenteni a játékban (ugrás a sötétbe). Azt kevesen tudják, hogy Kodomo Szanpo hatására majdnem Elenios hívó, és Álomörző lett. De akkor kezdett alakulgatni a LIN, és mivel White Nor elvei (rend, gonoszok elleni harc stb.) inkább ehhez a vonalhoz álltak közelebb, így Calorge a Mágus útmutatásainak köszönhetően végül a 30. fordulójában Raia hívévé, az 56.-ban pedig a LIN KT tagjává vált. Aztán amikor a legnagyobb sajnálatunkra Darkseid kiszállt a játékból, illetve lemondott a KT vezérségről, és a vezetői tisztég elől mindenki pánikszerűen elmenekült, akkor nem futottam elég gyorsan, így a többiek ideiglenes jelleggel rám tukmálták a főnökösödést. Végül ez így maradt.... Jelenleg a Ryuku szigetekre való áthajózás előtt áll, bár erősen gondolkodom, hogy tudok-e számára elég erőforrást biztosítani az ottani viszonyok leküzdésére. WNW-n kívül még 2 karakter van a számlámon, az egyiket szerintem már töröltétek, a másikat meg Darkseidtól örököltem a KT vezérséggel együtt. Ő Tormentor Rex, szegény a ZAN-os város felperzselés, és az Önfeladózás képességünk kellemetlen egymásra hatásának következtében elhalálozott, így a LIN mártírjává vált. Kb. fél éve hoztam vissza a nemlétből, és nyugaton riasztgatja a varkaudarokat, már amikor lépek vele.

– Hát ritka dolog, hogy valaki manapság csak egy karakterrel játszik. Nálad mi az oka ennek?

– Nem elvi okai vannak, egyszerűen az anyagi korlátaim csak ezt teszik lehetővé.

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

– Óóóóó, én egyáltalán nem vagyok elfogult, így egyértelműen Raiaé a legjobb vallás. Hogy miért? Szerintem a szerepjátékos, és az optimalizáló típusú játékosok is megfelelő módon ki tudják használni az adottságait. Szerepjáték vonalon elég széles kijátszási

lehetőségek állnak rendelkezésre. Az alap ideológiájából kihozható egy inkvizitori hajlamokkal megáldott, a gonosz erőket végsőkéig pusztító típus, de egy az ispotályokban a betegeket gyógyító, teljesen erőszakellenes karakter is, és persze a két végpont között ezek bármilyen keveréke. A táporientált játékosok emellett majdnem minden használható alapvarázslatot megkapnak, persze azért nem mindet, de hát semmi se lehet tökéletes. A többi vallásból szerepjátékilag részemről értékelhető vonásai vannak Leahnak, Eleniosznak, „elmebetegek” részére CHD-nak, rugalmasság szempontjából még Tharr is méltányolható. Táp szempontból meg valószínűleg az a legjobb vallás, amelyből a statisztikák szerint a legtöbb hívó lézeng Ghallán. A fajoknál igazán nem tennék különbséget, ez izlés kérdése, kinek mi tetszik. Talán a gnómok lógnak ki kicsit felfelé a sorból, az elérhető magas életkor, és a varázslatfejlesztés bónuszok miatt.

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– A közösségteremtő erőt. Az ország minden részéből játszanak vele emberek, akik különböző társadalmi, anyagi, politikai, életkori háttérrel rendelkeznek, mégis megférnek egymással (általában), és egy viszonylag összetartó közösségi hálót alkotnak, sőt olykor komoly baráti szálak is felsejlenek. A játék élvezetén kívül, nekem ezek a mellékhatásai tetszenek a legjobban.

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

– Mindenben jobb. Ugyan nem játszottam sokat az ŐV-vel, de a legalapvetőbb élményem az volt, hogy számolni-számolni-számolni, aztán azt is átszámolni. Emellett nekem túl lineáris, illetve kevés a szerepjátékszerű lehetőség. A TF ehhez viszonyítva a szerepjáték, és a szabadság kánaánja. Talán egy dolgot lehetne átemelni a TF-be, a többszemélyes kalandokat. No persze ez elég sikamlós talaj kiegyensúlyozottsági szempontból.

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

– Hmm, felfedezni nem igazán szeretek. Egy karakterrel, ez karaktergyilkossággal ér fel. Ettől függetlenül a 220+-on a LIN-ből, azt hiszem én értem oda minden területre először, és a labirintusokba is én óvakodtam be elsőnek. Mondjuk ez nem is volt jó hatással WNW-re. Az megint elég demoralizáló volt, hogy az istenitélet bevezetéséig, szinte csak gonosz karakterekkel lehetett találkozni az ősi birodalmak területén. Na igen, a pusztító végzet akkoriban nagy előny volt. Annyira nagy előny, hogy volt olyan „jó” karakter, aki képes volt megvenni is.

Az én elveimbe ez nem fért bele, így inkább alternatív megoldásokat kerestem, még ha ez több energiába került is. Ettől függetlenül a szerepjáték sajna kezd kiveszni a játékból, az optimalizáció meg bizonyos fókig kényeszer. Ha nem vagy elég erős, nincs magas fegyverszakértelmed, teológiád->ősteo, taumaturgiád->óstau stb., akkor egyre több fordulóba kerül ugyanazon célok elérése, mint amennyibe egy optimalizálónak kerül. És ez persze egy idő után, már a játékelmény rovására is megy. Szóval az ember megpróbál kiegyensúlyozni, és vegyíteni a stílusokat.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– Zan-indukátorok-Varkaudar invázió. Lehett választani, hogy melyik oldalra állsz, meg volt teremtve a háttér az NJK-kal, és volt egy hangulata az egésznek. Szerintem az a jó történelmi esemény, ami oldalak közötti választásra, szervezkedésre kényszeríti a játékosokat. Tudom, ebből van a legtöbb nyavalygás is utólag, de hát ez már csak így van. A második helyen a Toronyháború áll a saját ranglistámon, szintén a szervezkedési/választási kényszer miatt.

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

– Nagyon jó dolgok, igaz a képességeknél elszakadt a gyeplő, és elszaladtak a trikornisok, ebből meg jött a durva visszafogás, ami viszont már a KT-k kárára ment. De ezt már páran elmondták előttem. A csere képességek bevezetése jó ötlet volt, de szerintem kicsit finomítani kellene a rendszeren. Vagyis megtarthatnátok az X csere lehetőséget, a jelenlegi TU bekerülési költségekkel, aki akar, cserélhessen. Viszont ígértetek általatok kitalált választható képességeket, amikből végül nem lett semmi. Ezt én a helyzetekben megcsinálnám, akár a játékosok felé kiírt pályázat formájában is. Ezekből kiválogatnék minél többet (minimum 30-40-et), persze nem a szupertáposakra gondoltam, egyenként meghatározni nekik egy a képesség erősségétől függő (500-1000 TU) költséget, és aki ki akarja őket fejleszteni a 13. képesség befejezése után, meglehetősen, ez nem függne a pontrendszerrel. Ugyanis jelenleg a csere képességek bevezetése, valamennyire életet lehel a régi KT-kba, de ez egy átmeneti állapot, mivel amint elfogynak a lecserélhető képességek, és 5-6-7000 TU lesz egy 0 pontos képesség kifejlesztése, megint értelmetlenné válik az egész, és szépen marad az egyéni tápolás. Ja, és nem ártana egy pontszám reform sem, mert a 6-7-8 évvel ezelőtti lepontozott képességek jó része, az új képességekhez, és a játék időközbeni változásaihoz viszonyítva, sokszor nagyon túl van pontozva.

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

– Talán még mindig a teológia-ősteológia páros tűnik a legerősebbnek a játékban, a másik kettő talán kezd egy szintre kerülni.

– **Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?**

– Igen. Nekem sokakkal ellentétben a főzés is tetszik.

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

– 220+ mint nagy fejlesztés, illetve a Zarknod labirintusai. Bocs, de szinte mindegyik labirintus kissé szadisztikus vonásokkal rendelkezett, épp ezért mindegyik kihívást jelentett, de ha valaki jól felkészült, mégis viszonylag jól megoldhatóak voltak. Egy dolog nem tetszett bennük, hogy gyakorlatilag közvetlenül lehetett aranyért TP-t venni (síkok kulcsa->dimenziókapu->TP). Ilyenek szerintem nem kellenének a játékba.

– **Térjünk itt ki a közelmúlt egyik eseményére a Sötét Földön emelt KT-épületekre. Mi a véleményed az egész eseményről, neked, mint az egyik főszervezőnek?**

– Szerintem kicsit sikerült közösen elkapkodnunk. Amikor elindult, nem gondoltuk, hogy ekkora esemény lesz belőle. Ha tudjuk, hogy végül hová futunk ki, és hogy majdnem 200 karakter vesz benne részt, akkor valószínűleg rájuk a füleketek, hogy a virtuális csata helyett, legyen egy „valós” összetűzés. Az x sornyi leírás helyett, pár a résztvevők szintjéhez generált valós thar-godan, pár DEM-elés, ilyesmi. A reakciókból ítélve, a többség örömmel fogadott volna egy ilyen meglepetést. De mivel alapszabályként nem ezzel a befejezéssel számoltunk, így gyakorlatilag az események elsodorták a cico-mákat, és inkább maga a sikeres befejezés vált a célá. Mikor ennyi karakter, és játékos mozdul meg, akkor a szervezésnél nem igazán lehet hibázni, mert nem biztos, hogy még egyszer össze lehet hozni egy ekkora társaságot, a szervező megilencselésének veszélyéről nem is beszélve. Globálisan nézve az a véleményem, hogy a felbuzdulást nézve, igenis kellenének jól kidolgozott történelmi események. Persze beépítve olyan korlátokkal, hogy ne lehessen nagy lemaradású karaktereknek felpörgetett fordulófeladással, pár hét alatt letudni az egészet, mint mondjuk már előfordult a játékban. Szerintem középtávon (fél-egy év) elnyújtott, a különböző vallások, jellemeik ellentétére építő, illetve némi anyagi érdekekre apelláló egyveleggel meg lehetne mozgatni a játékos társadalmat.

– **Mesélj kicsit arról, hogy zajlott ez le a játékosok között, hogyan szerveztétek stb.!**

– Az, hogy egyszer majd az SF-re is kellene Futárszolgálat, már a pályázat ötletének felmerülésekor benne volt a levegőben (a benyújtott pályázatban erre ki is térünk), de akkor csak nyugatra, és keletre szólt a kiírás. Az idők folyamán néhányszor felmerült a LIN listán, hogy körül kéne szimatolni a témában, de akkor még nem volt meg az átütő igény, így nem lett bolygatva az ügy. Aztán a Napszél listán, egy a Futárszolgálatot érintő kérdés nyomán KWS vetette fel, hogy szükség lenne a három, végül megvalósult épületre. Na jó, hát akkor mit veszthetünk vele, megkérdeztünk titeket. A legnagyobb meglepetésünkre pozitív válasz érkezett. Elsőre kicsit durvának tűntek a kért tárgyak, és az építkezés, de végül sok-sok eltökélt játékosnak hála, viszonylag hamar leküzdöttük a nehézségeket. Elsőnek az ÖK próbálkozott a saját épületük felavatásával, de ők egy DEM-elés miatt (menyit rágtuk a füleketek emiatt) végül használni kényszerültek, közben sajnos Weaselnek is játékon kívüli elfoglaltságai akadtak, így leálltak egy időre. Így jöttünk mi (LIN), és bele is futottunk a késbe. Mit mondjak, nem gyújtottunk spontán örömtüzeket az eset kapcsán... No, de végül rendeződött a helyzet, és megkaptuk az új elérendő célt, vagyis sereget kellett gyűjteni. Itt lépett be az, hogy az eddig három külön szálon futó szervezkedést egyesíteni kellett. Ezzel az volt a probléma, hogy míg az ÖK, és a LIN épületénél már csak az avatás volt hátra, a Maffiánál még elég sok minden hiányzott. Persze megtehettük volna, hogy nem várjuk meg őket, de ez nem volt igazán jó alternatíva. Ezért első lépésként egyeztetünk, hogy kb. mi az az időpont, amire kész tudnak lenni, de mégse húzódik a végtelenségi a várakozás. Végül két időpont lett kijelölve az avatási ceremónia végrehajtására, egyhetes eltolódással. Eközben már kimentek a felhívások a sereg összegyűjtésére, ami végül is a Véderő nevet kapta. Aki jelentkezett, az bekerült egy listába, és kapott egy visszajelzést, hogy állományba vettük, illetve időközönként kiment egy-egy körlevél az aktuális állásról. Szépen gyűltek a jelentkezések, és mikor biztossá vált, hogy Givangel kemény munkájának hála, a Bank épülete is elkészül a kítűzött időpontra, megkérdeztük a Véderő tagjait, hogy nekik a két korábban kijelölt időpont közül, melyik lenne a legjobb. Erre azért volt szükség, hogy azt a napot válasszuk, amelyiken a legtöbb kalandozó tud részt venni az akcióban. Végül a korábbi időpont nyert, így a gyűlekezés végső határideje október 7-e, péntek lett. Azért péntek, mert így a hétvégén mindenki be tudott jelentkezni, hogy odaért, és hétfőn nyugodtan jelezhetünk nektek, hogy mehet a ceremónia. Az egész társaság di-

cséretére legyen mondva, akik ígérték, szinte mindenki lelkiismeretesen megjelent, időben bejelentkezett stb. A résztvevők csak elismerést, és köszönetet érdemelnek. Igazság szerint engem is meglepett a résztvevők száma, és ahogy néztem titeket is.

A végére egy kis statisztika. Az SF-es épület bekerülésének első három hetében, a Futárszolgálatnál így alakultak a látogatási mutatók (a program csak a kiadott FA parancsokat számolja, az FAA-k nincsenek benne): nyugat 228/kelet 394/SF 211 üzletkötés. Valamilyen küldemény feladására, eddig összesen 11700 alkalommal került sor.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételtől?

– Vannak pozitív, és a negatív hatásai is. Jó, hogy esetleg nem vesznek el régi karakterek, igaz előfordul, hogy rossz kezekbe kerülnek. Mindent összevetve, inkább pozitív a mérleg.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Gyakorlatilag nélkülözhetetlen. Már annyira szerteágazó a játék, és annyi a tárgy, a szörny, és az egyéb információ, hogy nélküle nem igazán lehet normálisan játszani. És csak köszönettel tartozunk azoknak, akik a hosszú évek folyamán készítették, és infókat küldtek be hozzá.

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

– Hát, aki csak A-B fordulót akar lépni, és csak a számlálók pörgését látja, az megérdemli magát. Ettől függetlenül, a többségnek biztos, hogy volt olyan időszak, amikor ezért-azért, de tett ilyesmit. Illetve van mikor kényszer is, ha a következő feladat/terület, és a karakter adottságai nincsenek „összhangban”. Persze, azért majdnem mindenki odafigyel arra, hogy az éppen aktuális cél elérése közben, a lehető legtöbb csatamezőt, tábor, és egyéb tápos objektumot érintse. A miértet már az optimalizációs kérdésnél kifejtettem. De a lényeg, hogy mindenki tegye azt, amitől jól érzi magát, csak Ti legyetek képesek a karakterek erőssége közti egyre nyíló ollót, valamilyen módon kontrollálni.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Amíg a karakterek között lehetséges az interakció, addig kikerülhetetlen. Ráadásul, aki nem rabszolgázik konkrétan, de mondjuk használja az aukciót, áttételesen az is rabszolgázik. Ugyanis már annyira összetetté vált a játék, hogy a különböző varázslat komponensek, és alap, illetve egyes speciális helyen megszerezhető tár-

gyak beszerzésére, egy-egy karakternek nem igazán van energiája/lehetősége, így marad a vásárlás. Az aukcióra meg általában nagy tömegben rabszolgák termelnek ezekből a tárgyakból. Vagyis ez van. A másik lehetőség, hogy megszüntetjük az együttműködési lehetőségeket, de ezzel többet vesztenénk, mint amennyit nyernénk.

– Mit változtatnál a TF-en?

– Több „történelmi” eseményt terveznék, jól kidolgozva, NJK-kal, novellákkal megerősítve. Nem biztos, hogy a póre nagyobb ütők, a nagyobb szörny, ami nagyobbat harap vissza, amit nagyobb fegyverrel, varázslattal győzők le, vonal a végtelenségig tartható. Tudom több munka, de be lehetne vonni a játékosokat is. Biztos, hogy lennének olyan játékosok, akik a kreativitásukat és az idejüket is hajlandóak lennének a mi kis közös homokozónk jobbítására felhasználni. Végül is, a pályázatok sikere is ezt mutatja. Akár még néhányra NJK-t is rá lehetne bízni, persze ellenőrzés mellett.

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

– Akik amellet, hogy megpróbálnak viszonylag erős karaktert vinni, úgymond a szerepjátékot se dobják sutba, illetve lehet rájuk számítani közösségi ügyekben. Az szerintem magában nem érték, ha valaki úgymond a legerősebb karakter tulajdonosa, de az se, ha valaki csak azért kóricál nyugaton 400-600 fordulósan, mert az olyan egyéninek látszik. Az egyik egy ugyan elismerhető sporteredmény, a másik meg egy az extrém sportok kategóriájába tartozó cselekmény, de egyik se tud meghatni különösképpen. Hogy kik esnek az általam preferált kategóriába, azt az olvasók döntésére bízom, nézzenek körül a különböző TF-es fórumokon, és rá fogunk jönni.

– Kikkel készítsunk még interjút?

– Ha jól emlékszem, ebben a rovatban még nem igazán szerepeltek hölgyjátékosok. Talán őket is meg lehetne kérdezni, miként boldogulnak eme hímsoviniszta világban. Esetleg érdeklődhetnétek róla, pl. Amandánál (Farkas Éva), Veronelnél (Török Veronika), illetve Gita D'Sycurnál (Perlaki Szilvia). A srácok meg gondolkodjanak el, hogy ez eddig nem jutott az eszükbe.

– Van még valami, ami el szeretnél mondani?

– Pfuuu, végre befejeztem az interjút.

Dani Zoltán

Trollkien: Hódítók



*S ezentúl a Világok közt újra békesség legyen!
Ahogyan egykoron már elrendeltem,
S amint mind a halandóknak is kívánatos... -
Szólanak az Igaz Istenek,
S tenyerük óvón kinyújtva, Hitből, Akaratból
Erős mehetsvárat építenek.*

(Azriel Scontiuini: Memento – részlet)

1.

A lidérckirály nem tudta, milyen sors vár rá, miután betöltötte feladatát, de ha tudja, sem tett volna ellene. Félelem, vagy más emberi érzés már nem korlátozta őt, és számára a halál fogalma nem bírt jelentéssel. A teljes megsemmisülés gondolata talán felmerült benne, de szürke ködteste aggodalomról mégsem árulkodott. Ő csupán visszaidézte gazdája mondatait, szóról-szóra, ügyelve a hangsúlyra, és a hangerőre is, hisz Ywgerot-hon így parancsolta, aztán mozdulatlanul bevárta, miképpen dönt felőle a Sötét Földek teljhatalmú fejedelme. A hosszúra nyúlt csendet egy szerencsétlen halandó hisztérikus fájdalomsikítása törte meg, bizonyítva, hogy a kinnesterek a tömlöcszinten nem tétlenkednek, aztán a sikoly gurgulázásba fulladt, és a trónteremre ismét némaság telepedett.

A Herceg meglehetett volna, hogy egy dühös varázscsapással elpusztítja a rossz hír hozóját, ahogyan általában szokása is volt, de helyett inkább eltöprengett a halottakon. Hatalomra jutása, sőt, talán egészen öntudatra ébredése óta, most először gondolta végig komolyabban, mivé válhat világa, ha egyszer *valóban* változásnak indul. Szerencsére ezt a planétát mindeddig elkerülték a halandók penésztelep módján burjánzó, száználmas fajjai, ám az utóbbi időben egyre gyakrabban tűnnek fel mindenféle *kalandozó*-fajzatok, hogy aztán kártékony férgekként keresztül-kasul átjárva birodalmát, mindenütt felborítsák a Thargodan dinasztiák ősi erőegyensúlyát. A néhány tucat nyiszlett fény-lovag, akik a Rontás Kapu-

inál, Qwreigh hegye tövében ütöttek tábort, nem sokat számítanak, de azt a magányos kardmestert, aki szintén arrafelé telepedett le, és a kalandozókat okítja, komolyan kell venni...

Herceg eleddig azzal nyugtatgatta magát, hogy felesleges dolog a kérészek jelenlétével foglalkozni. Mert hisz ugyan mit jelenthet pár száz nyavalyás halandó a káosz végtelen erejével szemben? Nyilván semmit! Ám ezek az újabb hírek felkeltették érdeklődését.

– Rég váltottam már szót a gazdáddal – mondta. – A hír, amit hoztál igen nyugtalanító, ezért büntetesként megérdemelnéd, hogy örök időre rabszolgámmá tegyelek... én mégis elbocsátalak. E kegy legyen bizonyossága enyhülésemenek. Azt üzenem az uradnak, dühöm lecsilla-



podott, és látni akarom. Mondd meg neki, szolgálja, hogy pusztulását, bűnei okán immár nem kívánom! Erid!

– Óhajod szerint lesz, Nagyúr! – lehelte a lidérckirály, fejét hajtott, aztán semmivé foszlott. A fogadóterem furszán üressé vált az élőholt távoztával. Mintha magával vitte volna a hosszú beszámolóval együtt idecsempézett feszültséget is.

A Thargodan uralkodó hátradólt mihlanillal futtatott trónusán, és a karmait sorban, egymás után a karfához koccintotta. Bosszús volt, hogy ilyesmivel kell terhelnie magát, de aztán rászánt egy-két hosszú perccel, és mérhetetlen tudása segítségével belefogott kifürkészni a jövőt. Azonban akármerre indult is el a logika útvesztőjében, minduntalan ugyanabba a bizonytalansági tényezőbe ütközött: kalandozók! Dühében úgy a trónszék karfájára csapott, hogy beléreccsent a súlyos alkalmatlanság. Eldöntötte, hogy foglalkozni fog a fejleményekkel, még ha olyan nehezére esik is az. Körbenézett, de a fogadóterem falaiba bőrtönzött, szüntelenül vonagló, és szabadulni vágyó, némán sikoltozó, agyongyötört démonok látványa most nem vidította fel úgy, mint máskor. Tekintete aztán az egyik sarokban álló hatalmas üvegtégelyre tévedt, és ott megállapodott.

Elég volt csupán akarnia, és a tégely máris megemelkedett, csak hogy aztán a gránitpadlóra hullva milliónyi szilánkra pattanjon szét. Tartalma – hektónyi zselészerű kocsonya –, menten szétfutott, s csak egy reszkető, csupasztest maradt fekvé, középjött. A lény a mocskokban fetrengve, görcsösen tátogott. Megpróbálta hirtelen visszanyert szabadsága első pillanatait a pusztá levegővételre fordítani.

Elhúzódozó vonaglását a Herceg parancsszava szakította félbe. A mágiával terhes szótagok béklyóba verték a teremtmény szánalmasan védtelen elméjét, és ezzel együtt az izmai felett is átvették az uralmat. A póre, mi-azmával borított ember férfi vonakodva, de engedelmessékedett. Lassan felemelkedett, kihúzta magát, és arcát az uralkodóra emelte. Már egyenesen lélegzett, és lassanként bőre is visszanyerte természetes kreol árnyalatát. A Herceg elvakkantott néhány újabb parancsszót, mire egy káoszmeister jelent meg ki tudja honnan, némán végighallgatta urát, és sietősen távozott. Nem sokkal később vagy kéttucatnyi, sietős káoszmanó loholt be a terembe. Az egyikük, hétrét görnyedve a súly alatt, egy hatalmas zsákok egyensúlyozott a hátán, míg páran, nagy serényen menten a padló takarításának fogtak, mások pedig hozzáláttak, hogy megmosdassák, és felöltöztessék a halandót. Csupán néhány perc telt el és a férfi vastag szálu, hosszú, mélykék haja már varkocsokba fogva omlott a hátára; a lábán makulátlan tűzúr csizma, felsőtestén pedig tiszta ujjas, és dalebgrad kristálypáncél fe-



szült. Aztán a szolgánép sorra ráaggatta a jellegzetes kalandozó viselet többi darabját is, a legutoljára hagyva a lüktető káosz szimbólumot.

Az ember mindezt rezzenetlenül tűrte, hisz a Thargodan úr átható tekintete vasbilincsből tartotta akaratát. Aztán a manók egy-kettő végeztek, és pont úgy, ahogyan jöttek, egyetlen nyikkanás nélkül kikotródtak a tereméből.

Miután a Herceg magára maradt a megbabonázott kalandorral, megemelte gigantikus testét, és körbejárta a hozzá képest jelentéktelen méretű lényt. Apróra megsemmisítelte vacak kis amulettjeit, neveléséges gyűrűit, semmit sem érő köpenyét, és játékszernek ható pallosát. Némelyiket megérintette borotvaéles karmával, mintha csak azok mágiáját próbálná. Aztán megállapodott a halandóval szemben, és mélyen előrehajolt, hogy annak arca fertelmes ábrázatával pont egy magasságba essen.

– Mondd csak – mennydörögte –, mi a titkok? Mitől vagytok olyan mérhetetlenül pimaszak, és ostobák? Honnan merítitek a bátorságot, no és a tudást, ami ide űz titeket, az én földjeimre? Nem értem! Mi hasznotok van abból, hogy dimenziókon átutazva ide gyertek, harcot harc után vívjatok szolgálaimmal, csak hogy súlyos sebeket szerezzetek, aztán begyógyítsátok azokat, mindezt azért, hogy aztán újra harcba szállhassatok... Értelmetlen, véget nem érő küzdelem a létezésetek! Pont olyan céltalanok vagytok, mint a halandóság maga!

A nagyúr teljes magasságában felegyenesedett, és a férfi fölé tornyosult. A kalandozó, akárha réveteg álomból ébredt volna, megrázkódott, de még ugyanabban a töredékpillanatban hátraszökkent, és tökéletes védekező állásba merevedett. Tekintetén jól látszott, fogalma sincs,

hogyan hol van, de a mélyen belerögzült reflexek olajozottan mozgatták ruganyos izmú, egészséges testét.

A Herceg komótosan visszasétált trónjához, és ismét kényelembé helyezkedett.

– Megszólhatsz, halandó! – legyintett, és ezzel a delez utolsó rétege is elszlott.

– Te nyomorult, alávaló *szörnyeteg!* Megaláztál, és megkínóztál! Ezt nem tűrhetem! Most megöllek! – fröcsögte a kalandozó, és kissé kapkodva a mana formázásába kezdett. A Herceg felnevetett, és tróntermének falai beleremegtek a kacagásába. A kalandozó varázslata ugyanis még azelőtt semmivé enyészett, hogy igazán megtehetett volna mágiával. Ezt felismerve, a káoszpap két marokra kapta pallosát, és rárontott az uralkodóra.

– Ugyan! Elég legyen ebből! – nyerte vissza komolyságát a Herceg, s szavai nyomán a padlóból áttörhetetlen, félköríves erőfal nyújtózott a faltól-falig, fel, egészen a sötétbe vesző sziklaboltozatig. A férfi beléütközött az átlátszó derengésbe, aztán dühében hiábavalón csépelni kezdte azt varázskardjával. – Csak azért élsz még, mert én úgy akarom, ostoba kérész! Higgadj le és figyelj, különben még vissza a kalickádba! – parancsolta.

A kalandozó leengedte kardját, és kiút után kutatva körbekémlelt a teremben. Pár pillanat elég volt, hogy felmérje szorult helyzetét, hangjában mégis öntelt góg csengett.



– Halljam, mit akarsz tőlem, ronda rém? Ki tudja, ha jól beszélsz, tán megalkuszom veled...

A Herceg megvárta, míg a ghallai ismét szembefordul vele, csak aztán folytatta:

– Először is, szólni kívánok Uraddal. Jól tudom, Charadin nemrég kitört börtönéből, és a hatalomra éhes halandókból máris számos hívet gyűjtött. Neked megadott a lehetőség, ezért általad fogok üzeni a *Fattyúnak*. Szolgáim majd hoznak alapanyagot. Készíts *dghowr*-oszlopot, és imádkozz! Sok kérdésem van, úgy hogy sebtében láss munkához!

2.

A troll egy utolsó suhintással a kemény földbe állította csákányát, aztán megtörölte izzadó homlokát, és jót húzott varázskorsójából. Mi tagadás, rendesen elfáradt, de azért elégedetten tekintett végig a kiásott alapokon. Nyílegyenesre sikerült, és elég mély. Tökéletes iparos munka!

– Na, ennyi elég is vót mára! – jelentette ki a koromfekete bőrű fickó, és nekifogott, hogy visszapakolja a málhát a doareg hátára. A bányász kérész kissé morcosan fogadta az ötletet, de mit tehetett mást? Túrte.

– Te meg mi a fészkes fenét csinálsz? Nem elmondtam szépen, tagolt mondatokban, hogy a keresztől, addig a fehér cölöpig ássad azt a nyavalyás árkot? A káoszra mondom, nem értem! Én istenuccse próbálom, de egyszerűen képtelen vagyok mindenhol ott lenni! – fakadt ki a hollófekete, copfos hajú árnymanó. Ruházata most inkább mutatta őt valami építészeti főperzekutornak, mint kalandozónak, a nyakában fityegő káoszmedál pedig csak rontott az összképen.

– Mee' méé'? Én pontosan azt csiná'nam, amit mon'táa – emeltette fel hangját a trollal a sértett önértet. – Ha itten nekem nekiá'asz kajabá'ni, má' megyek is a dó'gomra! Azt' épíccsé egyedű' bankot!

– Mutasd csak azt a rajzot, barátom! Óóó, te... te... te... – fortyogott Givangel, de aztán nagy nehezen visszanyelte a szájára tolódo különböző, nem épp hízog jelzőket. – Fejzetőre állítva nézted ezt a rohadt tervrajzot! Amott, látod? Akkora ikszet rajzoltam a porba, hogy kiveri a szemed! Onnan kellett volna ázni odáig, a fehér cölöpig. Elmagyaráztam! Azt mondtad érted... Áh, hagyjuk! Köszönöm szépen a munkád, Kharizmosz. Istened méltán megjutalmaz majd érte, én úgysem tudlak! – legyintett, és magára hagyta az értetlen melákot.

– Hé, te manó! És a rajz?

– Ugyan, hagyd csak! Mintha nem is lenne... Nem elég, hogy mérföldekkel el vagyunk maradva a Futárszolgálatól, a Kör pedig csaknem teljesen kész, nekem meg

még a hülyékkel is küzdenem kell – dohogott Givangel mikor kissé eltávolodott a trolltól. Egyenest a leendő banképület bejáratához caplatott.

A falak ugyan még csak a talapzatukig készültek el, de az arannyal futtatott, giccses bejárat kőkerete már jó előre megépült. A kalandozó megállt úgy három méterre tőle, és megnyugvást merített a csodás látványból. Kár, hogy épp senki nem építette a falakat. Most nyilván az az ostoba troll is jól megsértődik, és visszatér Ghallára... – morfondírozott.

Körös-körül, mindenféle serény munka folyt. Az Ördögi Kör varázslatos létesítményének alapjai már-már átadásra készen álltak. A botcsinálta mesterek akkurátus pontossággal vették fel a talapzatra mindazokat a hatalomrúnákat, melyek a kőből, és füstből alkotott erőfal stabilizálásához elengedhetetlenek. Givangel újra elmélázott rajta, hogy vajon miért nem építenek inkább kemény kőből vastag falakat, és húznak rá masszív tetőt? A manó személy szerint nem nagyon bízott az efféle tűnékeny hókuszpókuszokban. Kissé feljebb, a lehető legtávolabb a gonoszsgágtól átjárt építménytől, a Lélektisztító Irgalmas Nővérek is keményen dolgoztak. Ha a káoszpap nem látta volna már működés közben a Trikornis Futárszolgálatot Biztosrévben, biztosan nem jött volna rá, hogy mi célt szolgálhat az a félgömb alakú, kikövezett, és bonyolult vésetekkel teljesen beborított mélyedés, amin a jóság-papok dolgoztak. Így azonban csak a száját húzta el az egyébként impozáns látványra. Ez a rövid séta megint csak arra volt jó, hogy eszébe juttassa a Maffia Bank pillanatnyi állapotát.

A városkától dél-keleti irányban magasodó hegyoldal testén már jókora nyílt seb tátongott. Ez egy külszíni fejtes volt, ahonnan a kalandozók termelték ki az utcák kikövezéséhez, és a majdani ghallai telepések kolóniáját védelmező lakóházak, no meg a Maffia Bankház felépítéséhez szükséges követ. A leendő város pillanatnyilag azonban inkább hasonlított egy hevenyészett sátor táborhoz, mert a kalandozók ideiglenes táborhelyein kívül más lakóépület nem állt még itt.

– Aztán a szemetet ki fogja eltakarítani? – hallatszott egy öblös tenor a háta mögül.

A manó sarkon pördült, és szembetalálta magát Leopold Tronggal, a fegyvermesterrel, amint csípőre vágott kézzel, bősz arckifejezéssel áll ellőtte, akár a számonkérés elevenbe formázott szobra. – Nem elég, hogy nap-hosszat ezt a ricsajt, kopácsolást, meg gajdolást kell hallgatnom, még a törmeléket is kerülnem kell tanítványaimnak. *Én* nagyon sokat dolgoztam ezen az iskolán, hogy jól védhető, és biztonságos legyen. *Én* nagyon sokat tettem azért, hogy amennyire csak lehet, otthonossá tegyem, bármilyen undok is ez a hely. *Én*...



– Jól, van, Leopold! Jól van. Mindenben igazad van. Természetesen el fogjuk takarítani a szemetet, és szépen helyreállítjuk a mesterterem környékét. Minden olyan lesz, amilyen előtte volt. Sőt, sokkal szebb, ígérem! – mondta a manó barátságosan. – De kérlek, most hagyj dolgozni, különben nem hogy határidőre, de sohanapjáig sem készülünk el.

Az oktató még morgott valamit kajla, arasznyi bajusza alatt, és a motyogásából kihallatszott néhány otromba szókapcsolat, de ha duzzogva is, azért visszahúzódtott a mesterterem adamentitből kovácsolt ajtaja mögé, és most ez volt a lényeg.

Givangel az utazóládákhoz lépdelt, és csak úgy, megszokásból ellenőrizte a saját kezűleg készített ördöglakatot, és az arra felhelyezett, leheletfinom varázscsapdát. Mindent rendben talált, ezért lehuppant málhája mellé, hogy újra átszámolja a felajánlásokat, és a listán gyűlemlő aranyösszegeket. Olyannyira elmerült a számolásba, hogy észre sem vette az érkezőt.

– Aggasztó ez a csend, nem gondolod, Giv? – White Nor Wacak a távont kémlelte, és éles szemét még a hat mérfölddel távolabb elterülő üszkös mezőn átvonuló mópat fatty csorda, és a rémült szörnyeket üldöző sötét ölész sem kerülhette el.

– Hogy mi van? Ja! Nem, én nem gondolom. Örülök neki! A rémeknek nyilván jobb dolguk is van, mint velünk leöletni magukat. Vagyunk elegen. Légy szíves, ne kezd megint az unalmas „szervezzünk véderőt!” mondókádat, jó?

A folyton változó, lilás-vörös égbolton ekkor néma vilámlás hasított végig, amire mindketten felkapták a fejü-

ket. Hiába, a Sötét Föld furcsa, nyomasztó hangulatát lehetetlen megszokni. A szigorú tekintetű, ezüsthajú fiatalember nem válaszolt rögtön. Soha nem kapkodott el semmit, ilyen volt a természete. Alaposan megrágt a szavakat, mielőtt megosztotta volna azokat az árnyamónóval.

– Mi két ghallai hét múlva biztosan elkészülünk a Szolgálatlalt. A Védőkör felállításához szükséges relikviák is együtt vannak már. Weasel úgy tájékoztatott, hogy ők akár már holnap lefolytathatnák a ceremóniát. Itt viszont, úgy tűnik, van még némi fennakadás...

Givangel felpattant, és nagy kakaskodva az Irgalmas Nővér elé ugrott.

– Mit akarsz ezzel mondani, mi? Hát mit kellene még tennem? Én szoltam barátságosan, könyörögtem, keményen fenyegetőztem, álnok módon zsaroltam, és bőkezűen ígértem. De semmi! A kalandozókat nem érdekli ez a bank. Nem tehetek róla! A pénz rég együtt van, és az áldozáshoz szükséges holmik java is, építkezni azonban senki sem akar. Mit vársz még tőlem? Egy hónapja lassan, hogy nem mozdultam erről a helyről! Eltűrom a tündi-bündi bandád jelenlétét, holott hánynom kell tőletek, és majdhogynem egyedül építettem meg a *bankom* alapjait, ami aztán, ha elkészül, mindenki számára hasznot hajt majd!

Raia halhatatlan főpapja nem hagyta magát provokálni. Rendületlenül mosolygott, és egy árnyalattal sem emelte meg a hangját.

– Csak egyetlen szó, *manó*, csak egyetlen egy. Kérjed, és mi félretéve a *bandáddal* szemben táplált ellenérzésünket, készséggel segíteni fogunk...

– Ne reménykedj, White Nor! Ha minden kötél szakad, két nap múlva megérkezik a Maffia színe-java. Nem lesz szükség megalázó könyörgésre!

3.

Ywgerothon ölje font karral, nyugodtan figyelte az eseményeket. Tekintetéből semmit sem lehetett kiolvasni. Ghallai fogalmakkal lehetetlen tökéletesen leírni, mit érzett ekkor, de talán a belenyugvás a legtalálhatóbb kifejezés. A kilátónak választott szirt, csak néhány ezer lépésre volt a csatától, még a csatakiáltások, és halálüvöltések is tisztán eljutottak hozzá. Egyedül volt, és aki nem tudta, kicsoda, könnyen közönséges taalrunak nézhetne. Tigrisestét ugyanis hosszú, pókszerű lábak tartották, mellső karjain pedig vastag kötélzomrok dagadoztak. Ám a rémek világában nagyobb ostobaságot elkövetni sem lehet, mint szolgának nézni azt, ki valójában úr.

A csata eldőlni látszott. Kétszáz Mnebolath parancsnok vezetésével küldte harcba legkeményebb félezer



Zinthurgját, és lám, néhány fertályóra leforgása alatt, már csak hírmondók maradtak a seregeből! Amit tudni akart azonban, megtudta, és ilyen véres árat sem sokallt e tudásért. Sejtése beigazolódott. A kérészek védőburokba akarják vonni a táboruk! Tisztán látta a mana szálait, amit a szertartás kezdetekor a cifra köntösű vajákosok szóni kezdtek. Ostobák! Pedig figyelmeztette őket!

– Tho'quadou! Eleget láttam, távozem. A szolgák vesszenek oda mind az utolsó szálig! – rendelkezett, és a neve hallatán, a semmiből előbukkanó líderckirály némán meghajolva vette tudomásul a mágus akaratát. A következő pillanatban Ywgerothon, mint valami ruhát, levedlette magáról a taalru testét, és egy pillanat alatt átléngyült, vissza a palotájába. Merő számításból használta a helyváltoztatásnak ezt a módját. Ugyanis ha csak tehetne, kerülte hogy saját, féltve őrzött testét közvetlen veszélynek tegye ki.

Miközben a Thargodan nagyúr magára hagyta vesztesre álló seregét, a kalandozók nagy hévvel ölték a talpon maradt rémeket. A döglött, vagy haláltusájukat vívó szörnyek teste szinte teljesen beterítette a kövezetet, rusnya testnedvükkel festve sötétre a leendő városka föterét. A halandók gyűrűt alkotva védelmezték a középpontban felállított, öles gyertyákat, és egyetlen lépést sem hátráltak! A Yaurrból érkezett bér mágusok is derekasan kivették részük a csatából, és nem fukarkodtak a halálos varázscsapásokkal. Bármilyen kevesen is voltak, bármennyire is kimerültek, a kalandozók ellenálltak az utolsó rohamra induló Thargodanoknak. Sokuknak ugyan már jártányi ereje sem volt, és remegő inakkal emelték

sújtásra fegyverük... de aztán az utolsó rém is a porba hullt, és a ghallaiak ajkáról harsány diadalkiáltás fakadt.

4.

– Természetesen maradunk, amíg sikeresen eleget nem tettünk a kontraktusban vállalt kötelességünknek, hiszen a fizetségünket nem áll szándékunkban visszaszolgáltatni... – mondta az ősz hajjú, és szakállú férfi, a bérnágusok csoportjának választott szószólója. – Ha azonban nem tudjátok biztosítani a zavartalan ceremóniát, nem garantálhatom, hogy a következő próbálkozás sikeres lesz. Szükségünk van a tudati energiáitokra is, ám ha harcba bocsátkoztok, lehetetlenné válik a védőfal kiterjesztése.

Weasel megvakarta hollófekezte üstökét. Bár ő is árnymanónak született, és megjelenésében is hasonlított tán a káoszpaphoz valamelyest, természetükben semmi közös nem akadt. Míg Givangel heves vérmérsékletű, temperamentumos fickó volt, addig Weasel szemlélődő, nyugodt, megfontolt. Talán épp emiatt nem szívlelték egymást különösebben.

– Még a végén igazad lesz, Testvér, és tényleg tobozoznunk kell néhány keménykötésű szerencsevadászt, aki hajlandó lesz segíteni.

Leah legmagasabb rangú kalandozó-papjának szavai függve maradtak a levegőben. Mindannyian a lehetőségeken töprengtek. Nyugodtan ücsöröghettek a tábortűz körül, mert a városka sarkain felállított őrszemek éberen figyelték a környéket. Mindhárom érdekelt közös tudat képviselője jelen volt a tanácskozáson, de az idill közöttük csak látszólagos volt. White Nor Wacak fényaurája vaki-

tón világlott elő a hátára kanyarított palást alól, és kénytelen volt kissé távolabb húzódni, hogy a halál-pap, és az árnymanó átható gonoszsága számára is elviselhető legyen, Leopold Trong pedig nagyon unta már a gyűlést, nagyokat ásított, és egyre laposabbakat pislogott.

– Én mondtam, hogy felesleges ez a nagy felhajtás. Fal kell ide, meg állandó őrség, és nem csiribi-csiribá! – közölte véleményét a kardmester, és újabb tuskót lökött a tűzre, holott még a többi sem égett le. A Növérkek vezetője azonban másképp vélekedett.

– A terv jó, végre kell hajtani. Meg kell akadályozzuk, hogy az itteni kreatúrák kárt tegyenek a Szolgálat, no és persze az *Ördögi Kör* mágiájában. Ne feledjétek, hogy nem csak a Thargodanokkal kell gondolnunk! Vannak itt sokkal veszélyesebb lények is – érdekes volt Raia papja szájából hallani ezeket a szavakat. Próbálta ugyan utálatát elfojtani, de az mégis kitért a hangjából. Azt pedig mindenki tudta, mire is gondolt White Nor, veszélyes lények alatt, hisz az utóbbi idők leghatalmasabb szörnyetegei, az éjfattyak, épp itt, a Sötét Világon bukkantak fel, megkeserítve a kalandok után kajátát ghallaiak minden napjait.

– A falak, és örök nem jelentenek védelmet a ti' urlanogok ellen – mondta színtelen hangon a bérnágus. – Nem akarom önön hatalmunkat eltűlni, de véleményem szerint nélkülünk ez a kolónia halálra van ítéelve. Csak idő kérdése, hogy a fattyak megneszeljék az itt felhalmozott manát, és akkor felhabzsolnak itt mindent. A térkapuk védelme már így is nagy erőfeszítéseket jelent a Mágustanácsnak, ezért nem hiszem, hogy az Udvar újabb magisztert kívánna nélkülözni, hogy általa tegye biztonságossá a városkátokat...

– Pedig több pénzt már nem tudunk ajánlani! – emelte fel hangját Givangel. Indulatosabb volt a szükségesnél, de ő már csak ilyen. Sosem rejtette véka alá az érzelmeit. – A nektek szánt vagyon előteremtése is igen komoly érvágás volt! Zsoldosokra már igazán nem jut! Aki jön önszántából, annak szépen megköszönjük, baráti vállon veregetés, meg minden... De aki a markát tartja, azt elhajtjuk a káoszba! A Maffia Bankház nem...

– Higgadj le, Giv! Semmi szükség a kardoskodásra – csitította Weasel. – Felhívást teszünk közzé. Falragaszokat helyezünk ki Alanorban, és szerte a Királyságban. Továbbítjuk a híreket a kasztoplanáris csatornákon, harcra hívjuk tudattársainkat, és velünk szövetséges más tudatok tagságát is. Leszünk egegen! Már szinte látom, hogy egymást érik a sátrak, százan, kétszázan, vagy még többen eljönnek! Kár aggódni! Én egyáltalán nem látom olyan borúsán a jövőt, ahogyan ti. Még az is meglehet, hogy a következő kísérletnél nem is próbálnak majd megzavarni minket...





Váratlanul egy ismeretlen, hosszú hajú férfi lépett a tűz fénykörébe. Káosz szimbólumot viselt, és kalandozó felszerelését máhába rendezve a vállán cipelte. Flegma, gúny ült szájszegletében.

– Ez csak hiú ábránd, nekromanta! Ne bizz meg benne! Én pont azért jöttem, hogy figyelmeztesselek titeket...

5.

A kopár fennsíkron mindössze egyetlen taalru várakozott, egymérföldes körzetben nem látszódtott az életnek más jele. Thargodan szolgák egy teljes zászlóaljja óvta a találkozó helyszínét az illetéktelenek esetleges közbeavatkozásától. Szükséges is volt az óvintézkedés, hisz épp a Sötét Világ leghatalmasabb mágusa várakozott itt minden Thargodan Urára.

Pár hosszú perc telt el így, aztán egy vibráló fénykör jelent meg a taalruval szemben, és a lüktető, hullámzó higanyfüggöny lassanként megszilárdult.

– Még mindig félsz dühömtől, Ywgerothon? Vagy mi másért nem mutatkozol előttem a saját testedben? – tudakolta a Herceg képmása meg sem várva, hogy teljesen alakot öltön árny-vetülete a fémtükrökben. A varázsló elengedte füle mellett a kérdést, és egyből a lényegre tért.

– Azonnal lépnünk kell, Hercegem, keményen oda csapni, amíg még nem késő! Ha a kérészek kiterjesztik a védőfalat a féregtelepük köré, többé Thargodan nem juthat be azon belülré... Veszélyben van világunk, és ezt te is tudod! A kalandozók már így is rengeteg kárt okoztak. Megtizedelték népünket, feltúrták táborainkat, és halom-

ra gyilkolják a prédaszörnyeket. Ha sikerül védett támaszpontot létesíteniük, többé nem tudjuk eltakarítani őket!

– Bölcs mesterem voltál, mágus, most mégis botorságot beszélsz! – mondta a jelenés komolyan. – Tekinted ne a holnapra, hanem a holnaputánra vedd! Fajunk már közel sincs olyan erőben, mint régen volt. A ti'urlangok pedig egyre csak szaporodnak. Vajon mennyi szolgát veszítettél a kalandozók keze által? Százat, vagy talán ezret? A fattyak tízszer annyit pusztítanak el nap, mint nap! Úgy vadásznak ránk, ahogyan mi vadászunk a mópatokra! A kalandozókkal elbírnak, a *dimenzióparazitákkal* viszont nem! Igenis meg kell építeni azt a várost, hogy még több kalandozó jöjjön ide. Azok a kérészek, akik képesek megölni a *parazitákat*, már nem tekintenek ellenségnek minket. A ti'urlangok pusztításával viszont tisztítják világunkat.

Ywgerothon, vagyis a szolga, akinek a testét birtokolta, toppantott egyet dühében.

– De hát mióta futamodik meg egy Thargodan?! Mióta rejtőzködünk holmi *halandók* elől? Mióta alacsonyodunk le odáig, hogy...

– ELÉG! Ne tedd próbára a türelmem, mágus! A halandókat ide engedjük, de nem azért, hogy ellenünk harcoljanak! Fojtsd el a dühöd, Ywgerothon, és figyelj! Ejtetem pár szót a *fattyúval*... Igen, Chara-din istenné lett megint, ahogy azt sejtettük. Örök időig tartó fogsága, úgy látszik, mégsem tartott örökké. Nagy hatalma van, nem vitás, és kegyeltjei csakis halandók. A *fattyú* elfordult a fajtájától, és már nem sokra tartja a népünket, mégis meghallgatott, és válaszolt a kérdéseimre.

Ywgerothon lassan lecsillapodott, és figyelmét ismét az uralkodó képmása felé fordította.

– Kíváncsivá tettél, Hercegem! – mondta, de hangjában sötét gyanakvás bujkált.

– Chara-din távolabb lát a jövőbe, mint mi, és némi ajándékért cserébe hajlandó volt előretekinteni néhány évszázadot. Ez a planéta, ahol élünk, nem egészen négyszáz év múltán már virágzó, primitív lélettől nyüzsgő világ lesz... ahol nyoma sem lesz Thargodannak!

A mágus nem tudta visszafojtani feltörő csodálkozását.

– De hát...

– A kalandozók visszahódítják tőlünk ezt a világot, és ez ellen nem tehetünk semmit! Kár lenne harcolnunk a megakadályozhatatlan ellen. Mutatott azonban mást is a *fattyúisten*. Egy másik világot, ahol a felszín élettelen, és mozdulatlan, a levegő kellemesen forró, és illatos, mérges gázoktól terhes, ahol kátránygödörök, és gejzírek tartják az üszkös, égett talajt, és ahol csupa-csupa gyámmoltalan prédajóság él, csaknem kifogyhatatlan

mennyiségben. És ahol senki más erős faj nincs jelen... csak a Thargodan!

– Hol? Hol van ez a világ? – kérdezte mohón a mágus.

– A jó kérdés nem az, hogy hol, hanem az, hogy mikor! Egy ezredév múlva már a kérészek világa lesz a mi lakhelyünk! Ezt ígérte nekem Chara-din, és nem csak a bizalmával, de még a segítségével is megajándékozott, ezért aztán olyan cselekedetre szántam el magam, ami példátlan a fajunk történetében. Összefogásra szólítom a Bárókat, és a Nagyurakat! Az összes Ősi Dinasztia segítségére szükségem lesz, hogy a tervünk valóra váljon! És most figyelj, mert a tervben igen fontos szerepet osztottam rád, vénséges mesterem! – mondta a Herceg sejtelmesen vicсорítva, amit mi talán mosolyként értelmezhetnénk, aztán, mintha csak láthatatlanul hallgatódzó kémektől kellene tartania, hangját lehalkítva részletezni kezdte elképzelését...

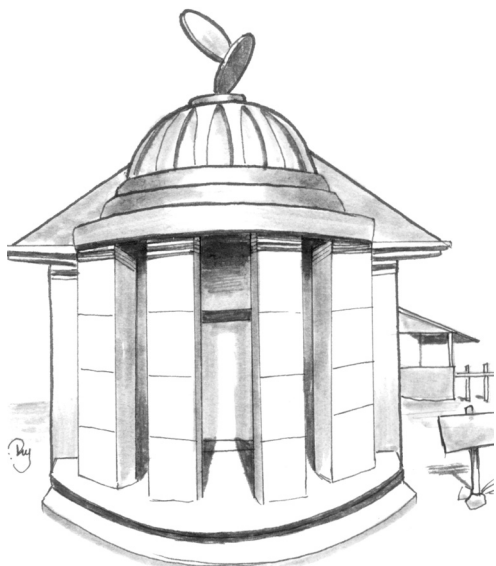
6.

A Névtelen Városban összegyűlt kalandozók hada kezdett egy sátoros ünnep tiritarka forgatagához hasonlatossá válni. A szervezők a következő napra tervezték a ceremóniát, de még mindig egyre csak érkeztek a kalandozók, mintha csak elfelejtett zárandokhelyé magasztosult volna az egyetlen kövezett keresztutca, mit a fegyvermester kőháza, és a Tudatok nehezen elkészült épületei határoltak.

Felsorolni is terhes volna mindazokat a csoportokat, akik képviseltették maguk a Véderőnek elnevezett seregben. Minden, magára valamit is adó Közös Tudat elküldte legalább egy tagját, hogy a közösség neve bekerülhessen a városi krónikába, és így majdan jogot formálhassanak a saját kastély megépítésére.

De persze nem csak hideg számításból jöttek a kalandorok. Voltak szép számmal olyanok is, akik csupán a kihívást keresték, esetleg egyszerűen unatkoztak, és nem volt más tervük az elkövetkező hetekre, mint a rémek világában elidőzni kicsit. Igen, a nagyhatalmú kalandozók némelyike pihenni jött, feledni kicsit az ősi birodalmak területén átélte szörnyűségeket...

A főteret kötél-kordon védte, nehogy páran, a kapatosabb fajtából óvatlanul betévedve oda, tönkretegyék a drága pénzen bérelt mestermágusok munkáját. Mert a hangulat az igencsak magasán szárnyalt! Háromtucatnál is több tüzezske fölött rottyogott a bográcsban jóféle rablópaprikás, vagy ízletes halászlé, hogy a csipős ételre jól csússzon a varkaudar pálinka, és a wargini vörös. A dalos ajkú kalandorok lantot, doronydudát, furulyát kaptak elő, és a frissiben alakult kobzosbanda friss-ropogós



verbunkost játszott egyre gyorsuló ütemben. Hamar akadtak táncos kedvű ghallaiak, akikben túlbuzgott a pálinka... és a füledt, nyomasztó, kénköves világ tulipiros kedvű duhajkodásnak adott otthont.

Az eltelt napok során úgy felgyorsultak az események, hogy Givangel azt sem tudta, hol áll a feje. A másnap esedékes ceremónia részleteitől zsbongott az agya, számok, összegek, és nevek kavargtak benne. Úgy érezte, ha nem ihat menten egy pár deci erős manósert, megbolondul.

A pénzváltó épülete igazán impozáns látványt nyújtott. Persze nem volt akkora, mint az alanori Fairlight Bankház, még akkora sem, mint a Biztosrévi Maffia Bank, de azért takaros volt kívül belül. A manó saját gyermekének tekintette, és kicsit fáj, hogy holnap búcsút kell mondanivaló neki, hisz a személyzet hozzáértő hivatalnokokból már összeállt, és az ő kalandor-szíve úgysem nyughatna itt... mégis inkább maradt volna még.

A kantine környéke félhót-részeg fickókkal, magukból kivetkezett, harsányan vihigó örömlányokkal, és zsebtolvajokkal volt tele. A manó jól ismerte a fajtájukat, hisz maga is gyakran kedvét lelta a *zsebmesterségben*, és semmi kivételként nem látott a ténykedésükben, ám most valahogy túl sok volt mindez egyszerre.

– Manósert! De ízibe, bogárkám! – csapott a pultra. A manóknak, gnómoknak, és más kistermetű népeknek dobogót építettek a kocsmablakhoz, míg a trollok vigan a pultra támaszkodhattak könyökkel, ha úgy tartotta kedvük. A pincérnő, talán látott szebb napokat is egykor, de ez korántsem biztos, nagy lendülettel csapta elé a kor-

sót, s a hab az arcára fröccsent. Máskor derült volna rajta, de a ricsaj, a bűz, ami facsarta érzékeny orrát, és az utóbbi napok feszültsége kibuggyant belőle, és úgy vágta szájon a véletlenül nekiütköző trollt, hogy amaz ájultan zuhant hanyatt.

– Szép ütés volt – mondta a fickó. Mosolytalan arca, és tekintete kiolvashatatlan rejtély. Givangel emlékezett rá, és fura jóslatára, amit közfelkiáltással badarságnak, ökörségnek, és más effélének nyilvánított akkor a tisztelt nagytanács... Belekortyolt a sörébe, és elvonult a csehtótól. Az ismeretlen (ki tudja, hol volt eddig, mert építkezni nem segített, a kutyafatty!) pedig követte őt.

– Mit akarsz? – förmedt rá, mikor lehuppant a tábori padra, a roskatag asztal mellett.

– Figyelmeztettek benneteket, de ti kinevettetek...

– Ugyan már! Te sem gondoldod komolyan! Még hogy Chara-din ki akarja játszani a világunkat a Thargodanoknak? Ezt a baromságot! Chara-din sosem tenne ilyet a híveivel. Milyen rangban állsz urunk papjai között? Legfeljebb tanácsadó lehetsz. Majd pont neked fog ilyesmit elmondani! – újabb hatalmas nyelet a manósorból, és a feszültség máris enyhült valamelyest, ezért folytatta: – Én azonnal feladtam mindent, az Ő szolgálatért, amint

megtehettem, mégsem szólított soha efféle dolgokban. Veled miért kivételezett?

– Nem mondhatom meg. Ha megteszem, nem fogsz hinni nekem.

– Mit veszfíthetsz? Így sem hiszek. Tudod, mit? Ne is mondj semmit! Meghívlak egy italra, aztán elbeszélgetünk a régmúltról, meg a hősi dolgokról. A nagyokról, Vlagyimirről, Zarknodról, meg a Zanosokról... Ugyan, ne tiltakozz, mindjárt hozok neked is egy italt.

– A szertartást nem szabad végrehajtani! – mondta, de a manó már a pult felé furakodott a tömegben.

Néhány perccel, és pofonnal később Givangel tanácsaltalanul álldogált az asztalnál, mindkét kezében hatalmas korsó sört szorongatva. Aztán nem sokat tétovázott. Ha elment, hát elment – gondolta, legalább megíhatom egyedül mindkét korsóval!

7.

Ywgerothon kivételesen saját anyagi mivoltában is megjelent a helyszínen, és megmutatta szolgálának görnyedt, vénséges testét. Kénytelen volt így cselekedni, ha varázserejét maradéktalanul használni kívánta, márpedig a rituáléhoz ez elengedhetetlen volt. Védelméről csupán egy maroknyi lidérc és lidérckirály gondoskodott, de nem számított támadásra. Tudta jól, hogy ami odalenn, a hegy lábánál, a kalandozók új városánál történik, eltereli majd róla a figyelmet.

A Thargodan csapatokat a legbefolyásosabb Bárók, és Nagymágusok személyesen vezették. Északnyugatról Gdraevdhuank Nagyúr Tguarkhan légióit küldte harcba. A négykarú rémek menetelésébe beleeremegett a föld! Keletről Treleghur Nagymágus Notermath légiói támadtak, Délkeletről pedig Ywgerothon Chara-din fatty csordáit terelték rohamra a válogatott ében halálhajcsárok. Iszonyatos kavarodás volt odalenn, de a mágus nem érkezett a csatával foglalkozni. Mozdulatai jól begyakoroltak, és előre eltervezettek voltak. Nem hibázhatott!

Hatalmas fémgömb lebegett előtte a levegőben, ami reagált minden egyes karommozdulatára. Úgy hintázott előre-hátra, oldalra, és minden irányba, mint valami zsinóron rángatott gyermekjáték. A láthatatlan erők eközben egyre formázták, gyúrták, gyarapították a golyóbist, hogy az egy idő után már jóval nagyobb lett, mint maga Ywgerothon. Ha valaki, mágiában jártas halandó rányitotta volna mentálszemét erre a varázslatos jelenségre, valószínűleg örökre elveszíti józan eszét, és menthetetlenül megőrül. Ugyanis e golyóbis eleven gonoszágából készült, és minden egyes Thargodan aki kiszenvedett a város körül, a mágus által kifeszített csatornákon át ide áramoltatta életerejét.





A mana szövete rángott, jajongott a varázslat nyomán, de a bér mágusok ténykedése még ennél is nagyobb zűrzavart okozott, így Ywgerothon ténykedésére nem derült fény.

Aztán a csata fordulópontján, mikor a halál, és szenvedés a tetőfokára hágott odalenn, az ősmágus megnyitott egy addig zárva tartott, minden eddiginél erőteljesebb csatornát, és vasos csáppá formázva az esszenciát, útjára engedte azt. Úgy küszött a levegőben a nyúlvány, akár egy gigantikus kigyó, és pár lépésre távolodva teljességgel láthatatlanná vált.

A rituálé mostantól némileg kevesebb koncentrációval is beérte, ezért Ywgerothon rányitotta harmadik tekintetét a halandók varázslatára. Épp ekkor iszonyatos fényoszlop csapott a magasba, átlukasztva a haragosrőt eget, és a fellegek közt, a végtelen téren át egy másik dimenziót célozott. Aztán duzzadni, szélesedni kezdett, és hamarosan fallá tágult, teljesen körbeölelve azt a néhány négyzetmérföldnyi területet, amit a halandók máris városként emlegettek.

Senki nem látta azt a vékony cérnaszálat, ami alattomosan körbetekeredett a fényoszlopon, beléférva, belé csempészve saját magát a látványos jelenségbe...

8.

A férfi a monolit előtt térdelt, és türelmesen várakozott. Imája már rég meghallgatásra talált, de ő biztosan érezte, ezzel még nincs vége. Nem is kellett csalatkoznia. Chara-din személyesen jelent meg előtte.

– Látom hűséges hívem vagy, Slayer! Teljesítetted személyes akaratomat, ezért különleges jutalmat érdemelsz. Feltehetsz nekem egy kérdést, amire igaz választ adok. Nos, hadd halljam, mire vagy kíváncsi, halandó! – mennydörögte a jelenés.

A férfi nem sokat gondolkodott, kibökte azonnal a kérdést, ami már kiszabadulása óta foglalkoztatta.

– Miért... – szaladt ki a száján, aztán észbekapott, de már nem volt visszaút. Be kellett fejeznie a kérdést. – ...árultad el őket?

– A „miértek” a legostobább kérdések, nem méltóak egy főpaphoz. A „miértek” logikával, és kellő tudással megválaszolhatók. Csalódtam benned, Slayer, de szavamnak állok, és megválaszolok neked. Világotok sorsa megpecsételődött. Ostoba varázslatok olyan láncolatot indított el, amelyet immár nem lehet megállítani. Még nekem, vagy a többi istennek sem áll módunkban a sors kerekét megfordítani, ezért a távoli jövőre kell gondolnom nekem is. Pár évszázadig vonaglik még az élet Ghallán, és papjaim hatalma jócskán megnagyobbodik, ám elérkezik majd a végzet pillanata, mikor elenyészik a tudás, és elveszik a hit. Mire az értelmes fajok, köztük a tiéd is, a föld alá menekülnek majd, már más planéták halandó hívei várnak engem, hogy hitükkel tápláljanak, és erősítsenek. A Sötét Világ mostantól a tiétek. Segítek nektek visszahódítani a Thargodanoktól, és igen, elárultam az enyéimet. Most már csak rajtatok áll, hogy mennyi idő alatt virágoztatjátok fel, és teszitek lakhatóvá.

Slayer próbálta megemészteni a hallottakat, de valahogy sutának, torznak érezte azt.

– A Thargodanok fogják száműzetésbe kényszeríteni a leszármazottainkat?

– Sajnálom, halandó. Egyetlen kérdésről volt szó. A többit találd ki magad! Most menj, és terjeszd a káosz, ahogyan tanításaimban megparancsoltam azt! Hirdesd tanaim, és jössd meg bátran a világvégét! Érd el minél nagyobb rangot, és hatalmat, míg módod van rá, és ne gondoldj az eljövendőre! – mondta a káoszisten, és semmivé lett. Slayer pedig magára maradt a gondolataival...

...és a hódítás megkezdődött