

ALANORI KRÓNIKA

135. szám
2007.
március

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sajnos rossz hírrel kell kezdenem a mostani számot. Az idei év drágulásai arra kényszerítettek bennünket, hogy emeljük az Alanori Krónika árát. Áprilistól az újság 500 Ft-ba fog kerülni, előfizetőink számára 400 Ft-ba. Természetesen azok számára, akik már készpénzzel előfizettek valamennyi számra, nem lesz drágább az újság. A rossz hírek mellett nézzünk valami jót is! Aki érdeklődik a könyveink iránt, az megtalál minket a XIV. Budapesti Nemzetközi Könyvfesztiválon, április 12. és 15. között a Budapesti Kongresszusi Központban, a 306-os standnál. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A világ szeme II. című regényének 2. kiadású borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 3. (135.) szám (2007. március) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzártá: február 23. **A következő szám lapzártája:** március 19.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

A SHADOWRUN SZERVEZETEI	2
Lone Star	
KOMBÓK	12
Istenek háborúja	
ÚJ VERSENYEK	22
Márciusban és áprilisban	
KÉRDEZZ-FELELEK	26
HKK kérdések	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KLÁNOK CSARNOKA	32
Tisztogató klán	
LEANTHIL NAPLÓJA	42
Élet a Hegyben	
ŐSÖK VÁROSA	46
Fejlesztések	
GHALLA NEWS	47
A TF hírei	
A VAD HORDA	47
FEGYVERTÁR	48
A KÖZÖS ÚT	50
TF-FEJLESZTÉSEK	53
REKVIEM	54
KINCSESTÁR	56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

A SHADOWRUN SZERVEZETEI

LONE STAR

A következőkben a CAS és UCAS városainak védelmét ellátó rendvédelmi szervet, a Lone Star mutatjuk be. Bár a Lone Star korántsem egyeduralgó, hisz profizmusának és csúcstechnológiai erőforrásainak hála a Damien Knight által alapított Knight Errant is lassan kezd teret nyerni, így is a biztonsági szerződések 65%-os tulajdonosának mondhatja magát. Éppen ezért korántsem árt képen lenni a szervezet működésével és felépítésével kapcsolatban.

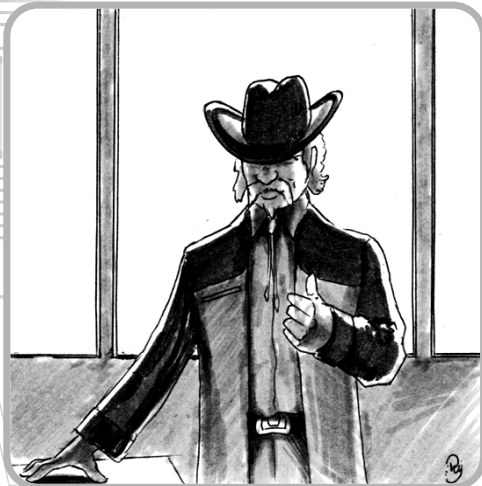
A cikk egyes részletei a Lone Star Sourcebook, a Seattle Sourcebook és a Rigger 3 kiegészítők egyes részeihez kapcsolódik.

TÖRTÉNELEM

Ahhoz, hogy megérthessük a Star működését, be kell pillantanunk a szervezet múltjába és történelmébe. A Lone Star nevű vállalatot Clayton Wilson jegyezte be 2017. július 22-én, a texasi Austinban. Kemény modora és radikális gondolatai ellenére Clayton nem a munkásosztály szülöttje volt, hanem egy tehe-

tős céges család egyetlen sarja. Clayton Texasban végezte egyetemi tanulmányait, a rá következő évtizedben pedig felmászott a céges ranglétra csúcsára. A másfél évente céget váltó Clayton „dolgozz keményen, játssz még keményebben” stílusa hamar elhíresült. 2014 és 2016 között tőzsdézni kezdett, mely segítségével a milliomosok alsó rétegéből a multi-milliárdosok körébe kapaszkodott fel. Bár hihetetlenül sokszor gyanúsították meg sikkasztással és csalással, a vádak egyszerűen leperegtek a környételesen üzletemberről. 2016-ban Clayton Austinba költözött, hogy újabb üzleti kihívásokat keressen. Szinte ugyanebben az időben hirdette ki az Egyesült Államok kormánya a nyílt gerillaháborút az indián lakosság ellen, hogy „végleg pontot tegyenek az indián ügy végére”. Kiaknázva az alkalmat Clayton átnyergelt a biztonságtechnikai vállalkozásokra az idáig favorizált informatikai vállalkozások ellenében. Clayton két vállalkozást szemelt ki magának: a Bartholomew Security és az Absolute Software vállalatokat. A Bartholomew Security tulajdonképp csak egy kispályás biztonsági vállalkozás volt, mely elsősorban éjjeliőrök és fegyvertelen biztonsági őrök bérbeadásával foglalkozott. Az Absolute Software egy tanácsadói szolgáltatást nyújtó vállalkozásként elsősorban informatikai és hálózatbiztonsági tanácsadók bérbeadására szakosodott. Wilson bekebelezte a cégeket, menesztette a vezérkart, és megalapította a Lone Star Security Services vállalatot.

A cég megalakulásának idején a helyi biztonsági vállalatok többsége már csődközeleli állapotban volt, hála az egyre apadó piaci érdeklődésnek. A piaci elemzők véleménye ellenére Clayton számtalan befektetőt talált, melyben inkább hírnevének volt nagyobb szerepe, mint kidolgozott üzleti stratégiájának. Mintha csak érezte volna a közelgő vihart, Clayton elkezdte felkarolni a többi rendvédelmi szervezettől elpártolt biztonságiakat és fegyveres őröket. Ahogy később kiderült, hatalmas üzletet csinált.



2017 augusztusában a Nagy Szellemtánc pontot tett az Egyesült Államok történelmére. Az idáig büszke helyi cégek szinte könyörögtek a Lone Starnak a védelemért, Wilson pedig olyan pofátlan árat kérhetett a Star szolgálataitért, amelyet csak akart.

A Lone Star hamar kinőtte Austint, és Wilsonnak gyorsan szembesülnie kellett azzal, hogy a kereslet sokkal nagyobb, mint amennyit ki tudna elégíteni. Ennek ellensúlyozására toborozásba kezdett, és a helyzetre való tekintettel a felvételi szempontok többsége kimerült az erős testalkatban. 2020-ban a Lone Star aláírta az első városi léptékű biztonsági szerződését a texasi Corpus Christivel. A helyi hatóságok természetesen azonnali sztrájkba kezdtek, tekintve, hogy immár több mint 11 hónapja nem kapták meg a bérüket. Wilson stratégiája pontosan erre a lépésre épített: elbocsátotta a sztrájkolókat, majd pár hónap múlva ismét munkát ajánlott az ex-rendőröknek az eredetinel sokkal alacsonyabb bérezés fejében. A legtöbben persze kapva kaptak az alkalmon, hiszen nem volt más lehetőségük.

A következő évtizedben a Lone Star további hat városi léptékű szerződésre tett szert, többek között Seattle védelmére is. Mindemellett a céges szerződések is szaporodni kezdtek, így a Lone Star csillaga egyre magasabban ragyoghatott.

Leányvállalatok alapításával Wilson betört a drákói céges törvények által védett CAS piacára is, ahol további nagyvárosok védelmére szerződhetett. Az egyre növekvő vállalkozás egyre nagyobb infrastrukturális követelményekkel is járt, így Wilson erőforrást nem sajnálva kiépített egy, a hagyományostól teljesen elszeparált, rádió alapú hálózatot is, mely segítségével szabadon megvalósíthatta a leányvállalatok közötti biztonságos adatáramlást. Wilson örögi szerencséjére ez a független hálózat mentette meg a céget a 2029-es Összeomlástól.

Az Összeomlás utáni kaotikus hónapok során a Lone Star megduplázta szerződesei számát. A szárnyait próbálgató Mátrix technológia felkeltette Wilson érdeklődését, így a Lone Star hatalmas összeget investált a technológia elsajátítására. Ennek hatására született meg a Star Matrixbiztonsági szárnya.

Az Összeomlásból lassan felocsúdó Államok és Kanada létrehozta az UCAS-t, így Wilson összevonhatta kanadai leányvállalatait a közép-amerikai anyacéggel. Wilson elérkezettnek látta az időt, hogy területfüggetlenné tegye vállalkozását, így a következő

években hét megacég bekebelezésével növelte tőzsdéi jelenlétét. 2032. szeptember 28-án a cég elegendő tőzsdéi jelenlétre tett szert, hogy megszerezhesse területfüggetlen státuszát.

A 2030-as évek közepére a Lone Star dilemmába került. Pont az az erőszakos viselkedés és hozzáállás sodorta bajba, ami a katasztrófikus helyzetek idejében mentette meg. A tömegnek és a cégeknek lassan elege lett a folytonos rendőri brutalitásból, a „menekülés közben leölt bűnözőkből” és a csak enyhén burkolt rendőri rasszizmusról. A humánjogi szervezetek is egyre keményebb csapásokat kezdtek mérni az alkotmányos jogokkal nem túlzottan törődő Lone Starra. A dolgokat csak tetézte, hogy Corpus Christi felmondta a szerződését, méghozzá pontosan a fent említett okokra hivatkozva. Bár a város már nem hozott jelentős hasznot, az üzenet eljutott a részvényesekhez, akik megosztottan reagáltak a fejleményekre. Kisebb belső hatalmi harc alakult ki Clayton neandervölgyinek tartott, szükségállapot politikája és James (Clayton öccse) változást és szocializálódást sürgető víziója között. A részvényesek végül, bár nem jelentős többséggel, a változásra voksoltak. A frissen cégvezetővé avanszált James átformálta és megreformálta a szervezetet, eltávolította a Claytonhoz hű vezetőket, és sikeresen újraserződött Corpus Christivel (illetve további öt másik várossal).

James Wilson egészen 2051 júniusáig maradt a cég vezetője. Posztját ekkor a magas körökben ismert és befolyásos Theodore W. D. Winslow vette át. Bár





vezetőváltás történt, a cég eszméi nem csorbultak, hiszen Theodore valójában Wilson jobbkézze.

ÉRDEKELTSÉGEK

Nem meglepő módon a Lone Star a városi szerződéseire a legbüszkébb. Mindez azonban csak annyira elég, hogy a szervezet fennmaradjon. A haszontermelés elsődleges eszközei a kiemelt védelmi szerződések és céges biztonsági erők kölcsönzése, illetve kiképzése. Legdrágább szolgáltatásaik, a Mátrix, illetve az asztrális védelem is igen közkedveltek. Kutatórészlegük elsődlegesen a megfigyelő és kémfelszerelések fejlesztésére szakosodott.

SZERVEZETI FELÉPÍTÉS

A Lone Star két fő szervezeti ágra bontható: a közrendvédelmi ágra és a céges ágra.

KÖZRENDVÉDELMI ÁG

A közrendvédelmi ág felépítése nagymértékben hasonlít a rendőrség megszokott felépítésére, mivel alapvetően rendőri (közrendvédelmi) feladatokat lát el.

RENDÉSZET

A rendészeti divízió tömöríti magába az utcai zsarukat – ezek azok a személyek, akiket minden nap látunk az utcán, vagyis akik a cég arcát jelentik a pol-

gárok számára. Bár már régóta alapvető részét képezi a Lone Star rendőri képzésnek a szociális érzék kifejlesztése, a Lone Star zsarukról még mindig az a hír járja, hogy „előbb lönek, hiszen a papírmunkát ráérnek később is elvégezni” (ez mondjuk igaz is a zűrösebb környékeken).

A járőrök többsége nem hős beállítottságú – inkább többszörös túlerőben szeretnek felvonulni, hiszen felszerelésben és erőforrásban jóval alulmúlnak egy komolyabb bűnözőt vagy árnyvadászt. Ez persze korántsem azt jelenti, hogy a gyalogszarus felszerelése elavult vagy használhatatlan lenne. Standard felszerelésük között található a létező összes fogvatartó eszközt a hagyományos plasztik bilincsektől kezdve a mágusmaszkokon át a kiberver blokkolóig. Felszerelésük a megszokott RASZ leolvasó mellett DNS- és vérminta-elemző felszereléseket is tartalmaz. Járőrautóik többsége a Chrysler-Nissan Patrol One széria különbözően módosított változataiból tevődik ki, de rendelkeznek pár Ford Americar (álcázott megfigyeléshez) és Honda-GM 3220 ZX Turbo (országúti üldözésekhez) gépjárművel is. Járműveik védelméről magafeszültségű védelmi rendszer gondoskodik. A jármű karosszériájában juttatható töltés áramütést okozhat bárkinek, aki hozzáér. A hátsó ülések is hasonló rendszerrel vannak a felszerelve szőkési kísérletek meggátlásának céljából. A járőrök fegyverzete egy Defiance Super Shock tézerpisztolyból, egy hagyományos maroklőfegyverből és egy tonfából vagy sokkbotból áll. A járőrautókban nehéz harci mellényeket és Mossberg CMDT puskákat is találhatunk. Minden löfegyverük kapcsolt és biometrikusan védett fegyver.

A Lone Star járőrök többsége nem zárkózik el a kiberverek elől sem, melyben a cég támogatja is őket. Igen gyakoriak a kiberszemmel, fegyvercsatlókkal és kibervégtagokkal felszerelt járőrök. A Lone Star legújabb működési elve szerint minden alkalmazottuk hozzájuthat egy fegyvercsatlóhoz és egy adatjack-hez, méghozzá díjmentesen.

LÉGIRENDÉSZET

A légirendészek ugyanolyan felderítő és járőr feladatokat végeznek, mint a földi járőrök, csak nagyobb fegyverzetrel és gyorsabb járművekkel. A légi járőrök többsége rigó, járműveik között pedig Northrop PRC-50F Wasp és Yellowjacket helikoptereket találhatunk. Hála ezeknek az egyszemélyes gépeknek a Lone Star

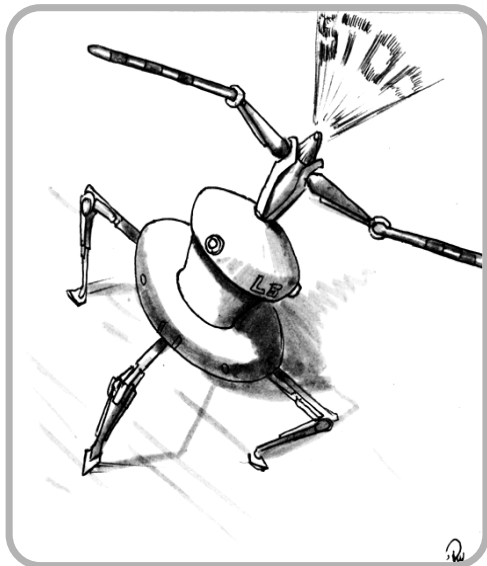
effektív légi flottát tarthat fent, gazdaságosan kevés személyzettel. Felderítő és kémrobotjaik segítségével a légirendészek távolról is felügyelet alatt tarthatják a prominens környékeket.

FORGALOMIRÁNYÍTÁS

A keresztutcák közepén vadul hadonászó forgalomirányítók ideje már rég lejárt. A modern eszközökkel dolgozó forgalomirányítók kellekei között a robotok és a térfigyelő eszközök említendők meg elsősorban. A forgalomirányítók végzik a baleseti helyszíneléseket is, de kiszállnak a gyorsajtók és más közlekedési vétségek elkövetői ellen is. Gyakran állítanak fel radarokkal felszerelt robotokat, hogy kiszűrjék a gyorsajtókat, forgalomirányító robotjaik pedig jól látható és halható figyelmeztetésekkel mentesítik a túlterhelt forgalmi csomópontokat, illetve a balesetek helyszíneire vezető utakat.

AUTÓPÁLYA RENDŐRSÉG

Az autópálya rendőrség elsődleges célja a városokat összekötő útszakaszok védelme és felügyelete. Tekintve, hogy az országutak korántsem biztonságos helyek, ahol az erősítés kérésére akár percekbe is kerülhet, az országúti zsaruk többnyire nem szenvednek hiányt fegyverzetben és felszerelésben. A magányos országúti rendőrök fegyverzeténél csak gyanakvásuk nagyobb. Az óvatlanabb átutazók könnyedén



baiba sodorhatják magukat, ha nem úgy viselkednek, ahogy az igazoltató rendőr akarja. Egyes helyeken, általában ahol a banda aktivitás nagyobb a megszokottnál, a rendőrök állandó ellenőrzőpontokat építenek fel, hogy szűrhessék a városba érkező forgalmat (és megfelelő védelmet teremtsenek maguknak). Mivel az utakon éjszaka nagyon kevesen mernek utazni, a rendőrök inkább nem kockáztatnak, és védtelenül, a bandáknak kiszolgáltatottan hagyják az utakat. Az autópálya rendőrséggel kapcsolatban rengeteg pletyka él a köztudatban, leggyakrabban a bandák díjszabásánál is magasabb „átkelési vámmal” kapcsolatos történeteket emlegetik fel.

GYORSREAGÁLÁSÚ EGYSÉGEK

Amikor a helyzet kezelhetetlenné válik, vagy a rendőri erők elsöprő túlerővel szembesülnek, a gyorsreagálású egységeket hívják. A gyorsreagálású egységeket csak akkor vetik be, ha már minden kötélszakad. A gyorsreagálású erökhöz többnyire azok a rendőrök kerülnek, akik már túlságosan is agresszívvá váltak ahhoz, hogy bármilyen más téren alkalmazzák őket. Az egységek mindig egyértelmű parancsokat kapnak, azonban gyakran adódnak komplikációk, főleg, ha más biztonsági erők is épp a helyszínen (vagy annak közelében) tartózkodnak. A gyorsreagálásúak mindent megtesznek, hogy bizonyítsák alkalmasságukat, így nem ritka, hogy szándékosan konfrontációt provokálnak ki a helyi biztonságiakkal.

Az egységek többnyire kivágott tenyerű sokkaló kesztyűket hordanak, hogy használhassák fegyvercsatolóikat, és gyakran rendelkeznek gránátokkal és robbanószerekkel is. Rendszeresített oldalfegyverük a Ruger Thunderbolt. Fő fegyverként általában módosított H&K 227-S géppisztolyokat, AUG-CSL rohampuskákat és CMDT puskákat hordanak. A csapatokban gyakran mesterlövészek is találhatóak.

TŰZSZERESZEK

A számtalan poliklub és terrorista szervezet mellett elengedhetetlen az erős és hatékony tűzszerész divízió. A gyakori vélt vagy valós fenyegetések miatt a tűzszerészek élete igen zsúfolt. Mivel a bombatámadások hihetetlenül nagy kárt képesek okozni, a cégek általában nem sajnálják a pénzt a potenciális veszély kivédésére. Természetesen a Lone Star is tudtában van ennek.

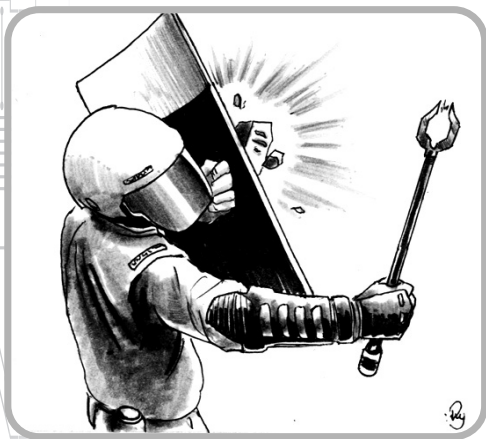


TÖMEGOSZLATÓK

Mivel a körülmények indokolják, a Lone Star egy teljes csoportot tart fent a zendülések és tüntetések leverésére. Míg a járőrök bűnözőkkel veszik fel a harcot, a tömegoszlatók olyan civilekkel szembesülnek, akik könnyedén bűnözőkké válhatnak. A tömegoszlatók a nagyobb rendezvények állandó vendégei, hiszen a legbékésebb tüntetések is könnyen véres zavargássá változhatnak a zabolázatlan mágia korában. A tömegoszlatók már a spontán megmozdulások legelső jeleire is kiszállnak a helyszínre, hogy megelőzhessék a közelgő bajt. A csoport többnyire nem-halálos technikák bevetésével dolgozik, vagyis különféle gázok (émelyítő gáz, könnygáz, paprikagáz, gyenge ideggázok), folyadékok (síkosító vagy speciális festék) és eszközök (fájdalomgenerátorok, tömegoszlató járművek, sokkolók) bevetésével oszlatják fel az agresszívvá váló csoportosulásokat. Munkájuk olyan hatékony, hogy a spontán szerveződő csoportosulások gyakran feloszlanak maguktól, amint a csoport erőszkossá válna.

DISZPÉCSEREK

A diszpécsér központba fut be minden segélyhívás, bejelentés és PANICBUTTON riasztás, így a diszpécserekre hárul a feladat, hogy egységeket küldjenek ki, és a lehető legrövidebb időn belül erősítést küldjenek a bűntények helyszínére. A diszpécserek soha nem mennek terepre, így felvételi követelményeik között kizárólag a jó szervezői készség szerepel. Beületeik többnyire a munkájukhoz elengedhetetlen adatjakra korlátozódik.



NYOMOZÓCSOPORTOK

A nyomozócsoporthok mindegyike különféle bűncselekmények kivizsgálására szakosodott. Ilyen divíziók például a gyilkossági csoport, a kábítószer-ellenes csoport, vagy a szervezett bűnözés-ellenes csoport. Természetesen gyakran történik meg, hogy bizonyos bűncselekmények összekapcsolódnak más ügyekkel is (mint például a gyilkossági ügyek a drogüzelmekkel). Ilyenkor általában több divízió nyomozói szerveződnek egy csoportba, hogy kivizsgálhassák az ügyet. Bár a nyomozóknak ekkor együtt kell dolgozniuk, és meg kell osztaniuk egymással információikat, korántsem ritka, hogy a nyomozószervek céljai eltérnek egymástól (mint például amikor egy gyilkossági ügy gyanúsítottja feladná kábítószer terjesztőjét büntetése enyhítése érdekében). Ilyen esetekben nem ritka, hogy a nyomozók egymás ellen kezdenek dolgozni.

A gyilkossági csoport nyomozói mindig körültekintően próbálnak eljárni, hiszen az ítélet minden esetben súlyos. Ez kiváltépp igaz a mágia segítségével elkövetett bűncselekményekre, mivel ezek minden esetben előre kiterveltnek minősülnek.

NYOMELEMZŐK

A Lone Star központi nyomelemző laborja Austinban található, a lehető legszigorúbb védelemi eljárások által biztosítva. Ezzel a laborral kizárólag a titkoszolgálatok washingtoni kirendeltsége vetekedhet a világon. Bár több kisebb helyszíni labor is találhatóunk, minden bizonyíték végül a központi laborba kerül, ahol másodlagos vizsgálatokat hajtanak végre a mintákon. A labor segítségével megkérdőjelezhetetlen eredetvizsgálat, személyazonosság-ellenőrzés, balisztikai vizsgálat, toxikológiai szűrés és patológiai ellenőrzés válhat lehetővé. Mindezek ellenére a mágikus nyomok és bizonyítékok a paranormális jelenségek nyomozóirodájára tartoznak, a technológiai bizonyítékok ellenőrzése pedig a mátrixbiztonsági szolgálatra tartozik.

PARANORMÁLIS JELENSÉGEK ÜGYOSZTÁLYA

Más nyomozóirodákkal ellentétben a paranormális ügyosztály egy szinte független kisebb céggént működik a Lone Staron belül. A hangzatos Silver Dawn Inc. név mögé bújó ügyosztály gyakran teljesen független vállalatként szerződik mágikus biztonsági szer-



zódésekre különböző cégekkel. Az ügyosztály teljesen önálló, így saját bevétellel és kutatórészleggel is rendelkezik.

A paranormális ügyosztály végzi a mágikus felszerelések és varázslat formulák engedélyeztetését, de gyakran kölcsönöznek tagokat a különleges erőknél is, ha valamilyen súlyos akadály elé kerülnének. Mindemellett a mágikus veszélyek és elszabadult paraállatok befogására is külön csoportokkal rendelkeznek.

MÁTRIXBIZTONSÁGI ÜGYOSZTÁLY

A mátrixbiztonsági ügyosztály tagjai közt találhatjuk a legtöbb „jó útra tért” árnyvadászt és bűnözőt. A mátrixbiztonság az egyetlen ügyosztály, amely megtagadja a katonai jellegű rangrendszert. Munkájuk természetét tekintve a jelentkezőknek nem szükséges fegyvertartási vizsgát tenniük, illetve a kötelező alapképzésen sem kell részt venniük. A Lone Star leginkább egyetemokről és más cégektől toboroz, de gyakran „rehabilitálnak” elfogott bűnözőket is.

A mátrixsaruk csak alapvető felszereléseket és programokat kapnak munkába állásukkor. A Lone Star ezen felül lehetőséget ad az ügyosztály tagjainak, hogy komolyabb felszereléseket vásárolhassanak maguknak a Lone Staron keresztül, igen gazdaságos (vagyis szinte előállítási) áron. Ez a stratégia igen jövedelmező a Lone Star számára, és általában túlzottan is kecsesgető a mátrixsaruknak.

A Lone Star működési szabályzata szerint minden mátrixsaruknak egységes ikonnal kell rendelkeznie. Az egységes ikon egy ápolit, makulátlanul tiszta rendőruniformisban feszítő rendőr képében értendő. Kisebbségi módosítások persze engedélyezettek, ám a komolyabb módosítások már szabálysértésnek minősülnek.

CÉGES ÁG

A céges ágba azok az alkalmazottak tartoznak, akik nem vesznek részt közvetlenül a rendfenntartó szervek munkájában, vagyis akik a háttérből működtetik a Lone Star gépezetét. Ide tartoznak az adminisztrátorok, az adatfeldolgozók, a könyvelők és üzletkötők seregei.

BELSŐ ELHÁRÍTÁS

A belső elhárítás feladata a hatalmukkal visszaélő, illetve a cég hírére szégyent hozó rendőri tettek és elkövetők kivizsgálása. Mondani sem kell, hogy az elhárítók nem örvendnek nagy tiszteletnek és megbecsülésnek a szervezeten belül. Az elhárításról számtalan pletyka kering, a legtöbbször korrupciót vagy túlbuzgó munkavégzést emlegetnek az elhárítás hallatán, méghozzá gyakran okkal.

ADMINISZTRÁCIÓ

Ha a belső elhárítást utálják, az adminisztrációt egyszerűen csak lenézik a többiek. Az „aktatologatók” fő feladata a szervezetek közötti információáramlás biztosítása, valamint az erőforrások kezelése. Mivel a felszerelések beosztása is az ő feladatuk, egyes (gyengébben felszerelt) őrsőkön az adminisztrátorok jóval nagyobb utálatnak örvendhetnek, mint a belső ellenőrök. Az adminisztratív divízió felelős PR kérdésekben is, valamint ők tartják számon a többi alkalmazott auktáit is.

ALKALMAZOTTAK

A továbbiakban a Lone Star alkalmazottakat érintő kérdéseket taglalunk.

MEGOSZLÁS

Az utcai Lone Star alkalmazottak többsége (85%) férfi, mely vitathatatlanul Clayton Wilson gondolkodásmódjának öröksége. Az adminisztratív munkakörben szinte egyenlő a megoszlás, míg a felső vezetés körében csak elvétve található női alkalmazottak (9%).

A Lone Star alkalmazottak javarésze (82%) humán. A tapasztalatok alapján tündék (10%) és törpék (5%) könnyebben helyezkedhetnek el a Lone Star köreiben, mint például az orkok (2%) vagy trollok (1%). A megszokottól eltérő metatípusok csak a legritkább esetben kaphatnak alkalmazotti státuszt. A felső vezetés körében csupán egyetlen tünde és törpe található.

TIKÉPZÉS

A Lone Star születésekor az erős mentalitás és jó fizikai állapot volt az egyedüli feltétele a felvételnek. Mivel az idők, és a cég vezetése megváltozott, a kriminológiai előképzettség hamar követelménnyé vált. A helyzetre még Clayton Wilson hozott megoldást mikor felvásárolta az államok legnagyobb rendőrákadémiáját, és átköltöztette Austinba. Az oktatás iránya persze sokat változott az idők során: napjainkban inkább a kriminológiai, pszichológiai, antropológiai és szociológiai felkészítés lépett előtérbe a harci tapasztalat megalapozásával ellentétben. Az oktatás ideje ellenben soha egy percet sem változott – az újoncok 16 hét alatt sajátíthatják el a rendőri szakmához szükséges ismereteket.

KOMPENZÁCIÓ ÉS ELŐNYÖK

A Lone Star alapvetően három bértáblával rendelkezik, melyek a három fő foglalkoztatási irány bérezését határozzák meg. A kezdő utcai rendőrök átlagosan 20.000 nujen éves keresetben bízhatnak, mely persze körzetről körzetre változhat. Bértáblájuk tetején a körzetparancsnok áll a maga 80.000 nujenes éves bérezésével. A bértáblán elsősorban a leszolgált évek alapján lehet előre mozogni, de a jó rendőri munka is meghozhatja a gyümölcsét. Az adminisztratív oldalon 16.000 nujen éves kezdőkeresetre kell építeni. A legmagasabb elérhető bérezés 55.000 nujenben merül ki. A felső vezetők bérezése 60.000-75.000 nujenes éves fizetéstől kezdődik, ám ebben az esetben már nem beszélhetünk kimondható felső határról.

A Lone Star teljes DocWagon™ biztosítást nyújt minden alkalmazottja számára. Az adminisztratív kollegákra és a szolgálaton kívüli rendőrökre alapszintű szerződés vonatkozik. A szolgálatban megsebesülő rendőrökre arany szerződés érvényes, ráadásul a Lone Star vállalja az orvosi ellátás során felmerülő összes költséget. A felső vezetők alapvetően arany szerződést élvezhetnek, de ezt könnyedén módosíthatják egy platina vagy szuper-platina szerződésre.



KORRUPCIÓ

Kezdetben a Lone Star mindenki pénzéhes, a törvényekkel mit sem törődő bérszaruk gyülekezetének tartotta, méghozzá korántsem alaptalanul. A korai időkben még nem válogatták meg, hogy kiből lehet rendőr, és ki alkalmatlan a posztjára. Ahogy a cég fejlődni kezdett, úgy csökkent soraiban is egyre inkább a korrupció (hála elsősorban a belső elhárítás fáradhatatlanságának). Bár a vezetés azt állítja, hogy a korrupció teljesen kiveszett a szervezetből, ez korántsem igaz. Minden esetre a nyilvános megvesztegetés korszaka már véget ért.

KILÉPÉS A LONE STAR KÖTELEKÉBŐL

A Lone Star hűségserződése is a szervezet drákói szigorát idézi. A szerződés szövege szerint a szervezetet elhagyó munkavállaló nem vállalhat semmiféle munkát a vállalattal közvetlenül, közvetetten vagy akár csak érintőlegesen is rivális vállalatnál a felmondás után esedékes négy éven keresztül. Ez azt jelenti, hogy a kilépő alkalmazott nem dolgozhat egyetlen olyan vállalatnál sem, mely a Lone Startól független biztonsági szolgálattal védi befektetéseit.

Legalábbis csak elvileg. A gyakorlatban már a Lone Star is belátta, hogy milyen hihetetlenül nehéz betartatnia ezeket a kitételeket, így az esetek többségében csak a kirívó esetekre figyelnek fel. Megjegyzendő, hogy a területfüggetlen vállalatok függetlenek a Lone Star záradékának törvényi vonatkozásaitól is, így rájuk nem érvényes a megkötés.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. MÁRCIUS 31-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

E-mailben vagy telefonon leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

E-mailben: beholder@beholder.hu, telefonon: 06-1-297-3660

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

Ösök Városa VII.	16	160	1590
Rhath fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

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

Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanak földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét ármány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elveszett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszervövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja *	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszültött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Solyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü *	19	190	1810	1610
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	230	2190	1960
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 – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papírtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei	50	990	800	

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka márkában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikós vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-jatszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1960
Stephen Kenson: Mérgék könyve	23	230	2180	1960
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárptólás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Árnyékmagyarország	12	120	1100	1000
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki útközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
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 – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVEI				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI				
Elishaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
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: Tálto	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj 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

A *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

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

KOMBÓK

ISTENEK HÁBORÚJA 1.

Kicsit félrerakva az eddigi cikksorozatomat, amiben hagyományos paklik tömkelegét mutattam be, új szériába kezdek, amelynek célja az egyszínű versenyek, paklik bemutatása. Sokan nem is gondolnák, hogy egy-egy színből mennyire sokféle paklit lehet összerakni (talán Rhatt az egyetlen kivétel, még túl kevés lapja van). Mivel sokféle paklit ismertetek, ezért nem lesznek túl részletesek a leírások.

CHARA-DIN

Az első bemutatandó szín, a jó öreg káoszisten színe. A fő jellemzője a kézből dobátás, de megtalálható benne sok hordás és kontrollós lap is. Tehát először az egyértelműbb koncepciókat mutatom be.

XENÓK

Manapság talán a legnépszerűbb pakli, szerencsére igen könnyen össze lehet rakni lilából. Egyedül a pakli legnagyobb tápja miatt vérezhet a szívünk, nincs *Elbájolt xenomorf*. De se baj, túléljük valahogy. Ez nem egy túlbonyolított deck: sok lény, ami dobát, ütni is egész jól tud, counterekkel és leszedésekkel kiegészítve. Azért túl egyszerű dolgunk nincs a pakli összeállításánál, hisz egyáltalán nem mindegy, hogy mire alapozzuk a paklinkat. Méltán népszerű a *Zarknod bilincse*; húzás és keresés ugyanis kevés van ebből a színből, az sose baj, ha az ellenfélnek se lesz. Mindez persze remekül kombózik a dobátásainkkal. Hátránya, hogy kiélezett helyzetben mi is csak az épp felhúzott lapunkra számíthatunk. *Zarknod bőrtőnével* még jobban leszűkíthetjük a játékosársunk lehetőségeit, két-három lappal kevés pakli tud beindulni, főleg mivel dobátásokkal is terrorizálunk. Igaz, hogy sok paklit még keményebben megszorít, mint a bilincs, itt viszont lehet keresni, amit mi maximum *Hívó kúrttel* tehetünk meg, esetleg egy *Sötét földet* rántunk elő. *Manafamiliáris* vicces kis paklit lehet összerakni. *Xenó fészekőr*, *Munkagép*, esetleg *Hatalomvágy*, amivel meg lehet pörgetni a paklit. A sok mana miatt a dobátások is elég hatékonyak.

Nézzük mik a közös pontjai a három variációnak. Talán nem túl meglepő, hogy mindegyikben szerepel sok-

sok xenó. Szerepet kap a *Xenó atka*, *Xenó féreg*, *Iszonykeltő*, *Xenomorf harcos*, *X 1* és a *Xenomorf királynő*. A legtöbbjük semmi extra dolgot nem csinál, üt és dobát. Az *Xenó harcosnál* figyeljünk, hogy az olcsóbbításnál gyűjtőbe kell dobni, tehát kombózzhatjuk a királynővel. Ne feledjük, hogy ennek a kettőnek anti-mágiája van! *X 1*-nél sokan a lehetét szokták elfeledni, ezt mi ne tegyünk, nagyban elősegítheti a győzelmünket. Ezekhez az alap lényekhez alap kiegészítésként tartozik a *Belső állkapocs* és a *Xenomorf keltetőfészek*.

Szintén közös pontja a pakliknak *A hatalom szava* és a *Majd legközelebb*. Counterek ugye sosem ártanak, ebből a színből ezek a leguniverzálisabbak (mondjuk a Majd a legtöbb egyszínű pakliban szerepelni fog). Végül, de nem utolsósorban az *Áldozat az ősi isteneknek* is ott van mindenhol. Sok asztalon maradó lap és dobátások miatt ebben a pakliban a leghatékonyabb.

Most nézzük az egyes verziók sajátosságait, kezdve a *Zarknod bilincse*vel.

A sok lényel ezúttal semmi mást nem tudunk kezdeni, mint agyatlanul ütlegelni, ezért *Metamorfózisokkal* erősíthetjük meg a seregünket. Ez nagyon erős lap, a legtöbb lényünknek gyakorlatilag úgyszincs spec. képessége, sőt külön jó, hogy elveszti a bűbájra immunitását (vagy hasonló haszontalan dolgot), mert így meg tudja sebezni a *Szibarita vázat* (új). Szükség esetén rálőhetjük az ellenfél egy lényére is, de ezt csak a legvégső esetben tegyük meg. A lényeseregünket még szintén bővíthetjük egy kicsit, előfordulhat, hogy egy *Xenó arctámadó* ment ki minket a helyzetből, ugyanis ő az egyetlen repülő xenó. Bilincs mellé annyira nem jó, nem sokszor ürül ki teljesen az ellenfél keze, úgyhogy túl sokat ne rakjunk be belőle. Kicsit már elévülni látszik, de még mindig jó a *Xenó élősködő*. Vele ütni nem sokszor fogunk, viszont annál hatékonyabb kezelésbe veheti a zavaró lapokat. Aki már kipróbálta a xenó paklit, annak feltűnhetett, hogy bizony néha kicsit szűkös a rendelkezésünkre álló manakeret. Ezt megturbózzhatjuk egy jóféle *Manakoronggal*. Az elején kiáramlik a kezünkéből a sok kicsi lény, később pedig a nagyobb darabokat pakolhatjuk tömkelegével. Nem elhanyagolható,

hogy a negyedik körtől kezdve egész kellemesen kombózik az *Iszonykeltővel*, három varázspontért dobhat egyet (mindig a korongot és önmagát kell visszavenni).

Ez ellen a pakli ellen a legveszélyesebbnek a lények bizonyultak (mármint azok, melyeknek lényleszedő képessége van), ezért nem árt felkészülni ellenük *Sommerthaug átkával* és *Lady Lucitániával*. Az átok egy lény ellen hatékony, a Lady pedig egész regimenteket képes elintézni, közben jócskán gyógyít rajtunk, igaz nem olcsó mulatság. Szerintem sokkal jobb lap, mint a *Nagyobb életszívás*.

Kiegészítő pakliba az *Ősi rúna* és *Semleges csatamező* ellen kell leginkább készülnünk, *Hívó kürt*, *Idegen létsík*, esetleg *Sötét föld (új)* mindenképp kell bele, a *Munkagépet* is ki lehet próbálni. Lények ellen a maradék *Lady Lucitániát* és *Sommerthaug átka* mellé *Ősi praktikát* tegyünk be. Sokan nem gondolják, de fontos tárgyleszedést is berakni (*Korrodációt*), a sárgában sok erős tárgy van (pl. *Villámhárító*, *Orzag bilincse (új)*).

A *Zarknod börtöne* verzió sokban hasonlít az előzőre, fontos különbség, hogy itt *Manakorong* helyett *Hívó kürt* szerepel, ami igaz, hogy nem ad akkora varázspont előnyt, viszont szükség esetén kereshetünk vele egy xenót. Itt a nagy és drága xenók picit hátréba szorulnak, csak 2-2 harcos és X 1 kell bele, hisz a játék elején nem annyira jók. Ellenben az arctámadóból mindenképp hármat használjunk, szinte mindig egy-két lapon fog ülni az ellenfél, s akkor már igen hatékony. A keresés lehetőségét érdemes kiaknáznunk, ezért egy *Sötét földet* is tegyünk a pakliba, nem olyan ritka eset az, hogy mindössze egy árva lényecskénk van csak, s akkor tudunk szerezni magunknak egy fix lénytermelést. Keresésekből még pár *Xenomorf felderítőt* érdemes lehet betenni, sosem lehet tudni, hogy mikor mire van szükség. A counterok arányát is kicsit megváltoztattam, 2-2 *A hatalom szava* és *Majd legközelebb* elégnek tűnt, s melléjük csaptam 2 *Chara-din cselét* is. A keresés lehetősége miatt már elég erősnek érzem, hogy használjam. A lényirtás szektort csak *Lady Lucitániára* korlátoztam, de abból három is bekerült, mert az – ellentétben a *Sommerthauggal átkával* – a már kialakult helyzeteket tudja megoldani, s nem kell körökön keresztül a kézben szorongatni, hogy hátha kell valamire, ez biztos jó lesz. A kiegészítő pakliba hasonló dolgok kellene, mint a bilincsebe.

Ha *Manafamiliárisra* esett a választásunk, akkor kicsit meg kell változtatnunk a pakli szerkezetét. A *Metamorfózis* ebben a pakliban már nem kap szerepet, ezáltal a mennyiségre megyünk, csakúgy ontani fogjuk a kezünkből a lényeket. Ebben fog segíteni a *Hívó kürt*, *Idegen létsík*, *Xenomorph fészekőr* és a *Munkagép*. A fészekőr bár nagy tápnak tűnik, gyakorlatban egy-két lapot húzunk vele, ami fejlethető lenne, ha nem lenne a counterelés képessége (ami sajnos nem annyira kombós a királynővel). Ha már a húzás és a keresés megengedett, akkor még előkelőbb helyet kap a pakliban az *Iszonykeltő*. Segítségével visszavehetjük a *Munkagépet* és a fészekőrt, így pörgetve a paklit. Nem lehetetlen, hogy kijön egy olyan kombó, amivel felhúzzhatjuk a paklinkat! (Persze nem is túl valószínű, a legegyszerűbb, ha kinn van két *Xenomorf keltetőfészek*, egy *Munkagép*, egy legalább 5 VP-s xenó és egy *Iszonykeltő*. Az 5 VP-s xenó beleül a *Munkagépbe*, visszavesszük az *Iszonykeltőt* és a munkagépet. Lerakjuk az *Iszonykeltőt*, aktiválódik a két xenó, majd az *Iszonykeltő* felépíti a *Munkagépet*, s kezdődik az egész előlről.)

Sajnos a kombózás lehetőségébe picit belezavar az *Idegen létsík*, hisz mellette a *Munkagép* és a *Hívó kürt* is passzívan jön. Próbálja ki mindenki, hogy mennyire lesz ez zavaró játék közben; valószínűleg az ellenfelet sokkal jobban fogja zavarni a sík, mint minket.

Ha már szabad a vásár húzás terén, nyugodt szívvel használjunk *Chara-din óhaját*, három erős képessége van, s börtön vagy bilincs nélkül mindhárom képesség jól jöhet.

Aki teheti, a *Manafamiliárist* cserélje ki egy *Mindenttudóra*, hisz egy 6 VP-s xenó és egy *Munkagép* esetén szintén egy felhúzott pakli lesz a jutalmunk. Pár *Hatalomvágyat* is kipróbálhatunk ekkor, hisz a *Manakorong* úgyis



szerepel a pakliban, s *Hatalomvágy Manakoronggal* szintén felhúzott paklit eredményez. Kiegészítőbe mindenképpen rakjuk be a *Metamorfózt*, illetve a szokásos side lapokat lilából.

Zarknod bilincse

- 3 Xenó atka
- 3 Xenó féreg
- 3 Iszonykeltő
- 3 Xenomorf keltetőfészek
- 3 Xenomorf harcos
- 3 X 1, a xenomorf
- 3 Xenomorf királynő
- 3 Metamorfózis
- 3 Belső állkapocs
- 1 Xenó arctámadó
- 2 Xenó élősködő
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Majd legközelebb
- 3 Manakorong
- 2 Lady Lucitánia
- 2 Sommerhaug átka
- 3 A hatalom szava

Zarknod börtönében

- 3 xenó atka
- 2 xenó féreg
- 3 Iszonykeltő
- 3 Xenomorf keltetőfészek
- 2 Xenomorf harcos
- 2 X 1, a xenomorf
- 3 Xenomorf királynő
- 3 Metamorfózis
- 3 Belső állkapocs
- 3 Xenó arctámadó
- 2 Xenó élősködő
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 2 Majd legközelebb
- 1 Xenomorf felderítő
- 3 Lady Lucitánia
- 3 Hívó kürt
- 2 A hatalom szava
- 1 Sötét föld
- 2 Chara-din csele

Manafamiliáris

- 3 Xenó atka
- 3 Xenó féreg
- 3 Iszonykeltő
- 3 Xenomorf keltetőfészek
- 2 Xenomorf harcos
- 3 X 1, a xenomorf
- 3 Xenomorf királynő
- 3 Manakorong
- 3 Belső állkapocs
- 3 Munkagép
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Majd legközelebb
- 1 Idegen létsík
- 3 Xenó fészekőr
- 3 Hívó kürt
- 3 A hatalom szava

KONTROLL

Ha lila színnel akarjuk a játékot uralni, akkor mindenképpen *Semleges csatamezőre* vagy *Ősi rúnára* építsük paklinkat, ezzel tudjuk leginkább szétzúzni sok ellenfél koncepcióját (pl. az előbb említett három paklit). Ha a csatamezőre esik a választásunk, akkor nagyon át kell gondolni a paklit, hisz az ellenfél ki fog szedni hét lapot, méghozzá azt a hetet, ami leginkább zavarja. Ezért érdemes lehet a legdurvább lapjainkat a side-ba rakni, de akkor meg az amúgy is meggyengített paklink tovább gyengül. Ráadásul arra is figyelni kell, hogy bizonyos funkciókat betöltő lapokból (pl. leszedések, nyérések, erőforrások) minimum 15-öt használjunk, hisz roppant kellemetlen lehet, ha az ellenfél kiszedi az összes lapot, amivel nyerni tudunk. Megtehetjük azt is, hogy nem ragaszko-dunk az 52 lap körüli pakli mérethez, hanem beleszórunk minden kezünk ügyébe akadót, s akár 70-80 laposra is felhizlaljuk a paklit. *Ősi rúnánál* nincs ilyen problémánk, egyszerűen belerakjuk a legjobb 45-48 lapot, s kész. A három pakli side után nagyjából ugyanúgy néz ki, csak nem mindegy, hogy hogyan alkotjuk meg ezt. A kiegészítő pakli a legkritikusabb az 52 lapos csatamezőnél lesz, hisz itt az alpból kimaradt tápokat is bele kell raknunk.

Nézzük a legegyszerűbbet, a nagyra felhúzott csatamezőt. Itt igazából egy problémánk adódhat, hogy meglehetősen kevés a lila counter, s ezeket könnyen lehet, hogy kiszedi az ellenfél, így túl sok beleszólásunk nem lesz az ellenfél játékába. Esetleg érdemes lehet átrakni őket a si-

de-ba, bár manapság inkább a lényekre építő paklik dominálnak. Mindenesetre nézzük, hogy mik ezek a counterek. *Majd legközelebb, A hatalom szava, Chara-din csele és Sommerthaug átka.* Róluk sok újat nem tudok mondani főleg a xenós rész után. A lapleszedés szektor már jóval tágabb, itt a *Chara-din óhaja, Áldozat az ősi isteneknek, Chara-din lesújt (új), Armageddon (új)* és *Csáp istenség* kapott helyet. Ezekkel már sok helyzetet meg lehet oldani, ha nem lény lapokkal akar kitérni az ellenfél, akkor remélhetőleg a *Csáp istenség* és az *Armageddon* elégséges lesz, ha kiszedik őket, akkor meg a counterekkel lehetünk jók. Lénypusztításból még több elért a pakliban, ráadásul ezek egy része nyerésként vagy erőforrásként is funkcionál. *Fantomsárkányok (új), Troglodita törzsfőnök (új), Lady Lucitánia, Kvazársárkány (új)* és *Ősi praktika* került be végül. Ezek közül három asztalon maradó, többször is használható irtás, vagyis sokszor elég belőlük egyet felhúzni, hogy a lénykérdést megoldhassuk. Ráadásul mindegyik lap többfunkciós, így sokkal nagyobb eséllyel tudjuk őket hasznosítani, s ez komoly előny egy ekkora paklinál. Lapelőnyünket dobattással és némi erőforrással fogjuk biztosítani. Dobatások közül olyanokat választottam, melyek vagy sokat dobatnak egyszerre, vagy pedig minden körben dobatnak. *Az agy kifacsarása (új)* és *X 1, a xenomorf* az előbbi részbe tartoznak, a *Bodom fiai* és *A reménytelenség bajnoka (új)* pedig az utóbbiba. *Figyelő szemek* segítségével valami kis gonosz lényt elintézhetünk, ráadásul húzunk hármat. Ezt a lapot gyakorlatban még sokszor nem használtam, lehet, hogy szükségtelen lesz a végső verzióba. Bár sok lapunk tud sebezni játékost is, nem árt, ha kicsit keményebb sereggel próbálkozunk az ellenfél elpusztítására. Ezért beraktam néhány nehezen elpusztítható lényt is, hisz jó eséllyel tehetetlenül nézzük az ellenfél lényirtásait a kevés counter miatt. *Uwalla (új)* és *Hitehagyott* kemény diót okoz mindenkinek; *Uwallát (új)* szinte sehogy, *Hitehagyottat* pedig csak leütéssel lehet eltüntetni. Kevésbé fogós dolog egy *Mutáns myrkail* leszedése, de sok paklinak meggyűlhet vele a baja. Ne feledjük ki a jó öreg *Sötét földet (új)* sem, nyerésnek egyáltalán nem utolsó. Ha már játszunk vele, akkor mindenképpen próbáljuk ki a *Szentségtelen kaput*, rendkívül gusztustalan dolog körönként két darab 4/2-es lényt termelni. Ehhez a rengeteg lényhez már csak kiegészítésként használjuk a *Metamorfózist* és *Az örület dalát*, segítségükkel szépen felpörgethetjük a játékot. Végigtekintve a lényeinken feltűnhet, hogy pár kivételével mindegyik használható tárgyat, ezért ne legyünk restek, rakjunk be *A pók amulettjét* is. *A reménytelenség bajnokával (új)* és *Bodom fiaival* ritka gusztustalan, de pl. egy *Uwallán (új)* is igen csúnya. Ha komponensünk nem is lesz rá, a hatalmas

pakli biztosít lapot a lerakásához. Végül, de nem utolsósorban *Manakorongot* tegyünk a paklinkba, úgyis sok drága lappal játszottunk, jól fog jönni.

Ha 52 laposra szeretnénk összerakni a paklit, akkor a legerősebb lapjainkat menekítsük ki a side-ba, s még szórjunk ki annyi lapot, hogy csak 52 maradjon. Én a következőket raktam át a side-ba: *A hatalom szava, Troglodita törzsfőnök (új), Ősi praktika, 2 Lady Lucitánia* és *2 Csáp istenség*. A hatalom szava a legerősebb counterünk, legalább ez maradjon meg nekünk, a többi kiszedett lap pedig a legjobb leszedések, valószínűleg rájuk lesz a legnagyobb szükségünk.

Mindkét csatamező side-jába érdemes további *Sötét földet (új), Korrodációt*, esetleg további pusztítást rakni.

Az ősi rúnás verziót nagyon tovább boncolgatni nem tudom, egyszerűen a legjobb lapok kerültek be.

Semleges csatamező

- 3 A hatalom szava
- 3 Majd legközelebb
- 3 Chara-din csele
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Armageddon (új)
- 3 Csáp istenség
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 2 Fantomsárkányok (új)
- 3 Chara-din lesújt
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 3 Lady Lucitánia
- 3 Kvazársárkány (új)
- 3 Manakorong
- 1 Sötét föld (új)
- 2 Uwalla (új)
- 2 Hitehagyott
- 2 Szentségtelen kapu
- 3 Metamorfózis
- 3 A pók amulettje
- 3 Az örület dala
- 3 Figyelő szemek
- 3 Sommerthaug átka
- 2 Mutáns myrkail
- 3 Az agy kifacsarása (új)
- 3 X 1, a xenomorf
- 3 A reménytelenség bajnoka (új)
- 3 Bodom fiai
- 3 Ősi praktika

Semleges csatamező

- 3 Majd legközelebb
- 3 Chara-din csele
- 3 Chara-din óhaja
- 2 Armageddon (új)
- 1 Csáp istenség
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Chara-din lesújt
- 1 Lady Lucitánia
- 2 Kvazársárkány (új)
- 3 Manakorong
- 1 Sötét föld (új)
- 3 Uwalla (új)
- 1 Szentségtelen kapu
- 3 Sommerhaug átka
- 3 Az agy kifacsarása (új)
- 2 Mutáns myrkail
- 3 A reménytelenség bajnoka (új)
- 2 Metamorfózis
- 2 A pók amulettje
- 2 Az örület dala
- 2 Figyelő szemek
- 3 X 1, a xenomorf

Ősi rúna

- 3 A hatalom szava
- 3 Majd legközelebb
- 2 Chara-din csele
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Az agy kifacsarása (új)
- 2 Csáp istenség
- 2 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 A reménytelenség bajnoka
- 2 Chara-din lesújt (új)
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 Lady Lucitánia
- 2 Kvazársárkány
- 3 Manakorong
- 1 Sötét föld
- 3 Ősi praktika
- 1 Szentségtelen kapu
- 3 Metamorfózis
- 1 A pók amulettje
- 3 Az örület dala
- 3 Sommerhaug átka

Röviden ezek voltak a lila legerősebb koncepciói, ráadásul különféle változatban is bemutattam őket. Persze ezzel még messze nem merítettem ki a lehetőségeket, sok érdekes ötlet lapul még Chara-din tarsolyában. Vices pakli lehet még, ha *Álmodk mesterével* játszunk, 2-3 *Vízióhalállal* és *Szentségtelen kapuval*, ezek mellé *Agykéreggyalut* és xenókat használunk. A követő és gyalu miatt előbb utóbb szépen meghízik a gyűjtő, ezt *Esthariollal (új)* és *Xenó királynővel* tudjuk kihasználni. *Chara-din fattya* paklival is lehet próbálkozni, bár az inkább csak móka szinten fut, de majd a következő kiegészítőtől lesz ne mulass; igencsak megerősödnek a fattyacsák. Még végszónak egy kevésbé ütős decket is ismertetek.

HORDA

Ha esetleg nem rendelkezünk több száz ritkával, akkor bepróbálhatunk egy sima lila hordát is, *A halhatatlanok nagymesterére* alapozva. Olcsó hordalény rengeteg van ebből a színből: *Átokmurgattyú (új)*, *Ében harcos (új)*, *Rőtmanó (új)*, *Degenerált démoncsökevény*, *Molad szellem (új)*, *Noth szellem (új)*, *Xenó atka* stb. Ezeket *Metamorfózissal*, esetleg *Az örület dalával* tápolhatjuk, a gyorsaságról *Manakorong* és *Orgling haszonállat* fog gondoskodni, de helyettük használhatunk *Lépéselőnyt* is, ekkor bátran rakjunk be *Energiakonzentrációt (új)* és *Dj'arek tárcsát* is a pakliba. (ilyenkor extra módon szívat minket a *Semleges csatamező*.)

Persze ezúttal is kihagyhatatlan némi counter; a szokásos *A hatalom szava* és *Majd legközelebb*. A sok életjelző miatt érdekes lehet *A tébolyodottal* és *Sötét elf úrnővel* megbolondítani a paklit. Bár nem kifejezetten dobatastra megyünk, azért nagy baj nem lesz belőle, ha nincs lap az ellenfél kezében. Ha megint megvizsgáljuk



a lényeink tárgyhasználatra való hajlandóságát, akkor arra jutunk, hogy bizony ismét jól fog jönni pár *A pók amulettje*.

Halhatatlanok nagymestere Lépéselőny

- 3 Átokmurgattyú (új)
- 3 Molad szellem (új)
- 3 Ében harcos (új)
- 3 Degenerált démoncsökevény
- 3 Róttmanó (új)
- 3 Noth szellem (új)
- 3 Xenó atka
- 2 Sötét föld (új)
- 3 A tébolyodott
- 2 Sötét elf úrnő
- 2 A pók amulettje
- 3 Metamorfózis
- 2 Az örület dala
- 2 Majd legközelebb
- 3 A hatalom szava
- 2 Dj'arekh tárcsa
- 2 Energiakonzentráció (új)
- 1 Estariol (új)

DORNODON

A piros szín is igen sok koncepciót rejt magában, ráadásul ezeket is igen sokféleképpen lehet összeállítani. A szín fő jellemzője a tüzes cuccok és egyéb direkt sebzés, ráadásul két értelmes etnikum is fellelhető itt.



TŰZPAKLI

Ezt a témát a múlt havi AK-ban elég részletesen körüljártam, ezért meg kell elégednetek egy pakli listával, s a frissiben bekerült lapokhoz egy kis magyarázattal.

Roppant sajnálatos dolog, de így van: nem elég, hogy csak kilenc igazán durva lap van ehhez a koncepcióhoz, ráadásul az utolsónak bekerült lapok gyengécské a többihez képest, illetve nem egészen illenek a koncepciónkba.

Tűzparancsnál lóg ki legkevésbé a lóláb; egy *Dornodon bűbáját* előkeresni végül is egész jó, ha már be van olcsóbbítva, akkor már kifejezetten tápos. A lény lövés képessége szinte említésre se méltó, de előfordulhat, hogy száz meccsből egyszer pont az ment ki a szorult helyzetből.

El Miacchival jelentősen megpörgethetjük a paklinkat, kár, hogy ultra, így igen kevesen engedhetik meg maguknak. Szerényebb játékosok kénytelenek beérni az *Animált tűzbestiával* is (sajnos túl sok személyes tapasztalom nincs a lapról, ugyanis a cikk írása pillanatában még nem jelent meg a lap). Az örösztot egész kellemesen tudja aprítani, kár hogy ezen kívül más lényünk nem immúnis a tűzre, így nálunk is kiirtódik mindenki. Az izom és életjelzős képessége hasznos lehet, de gyaníthatóan nagyon nem fog meghízni. A gyors, lényes paklik ellen kifejezetten ideális, más paklik ellen maximum közepes lesz.

A tűzhöz nem sok köze van, de azért kellemes lap a *Lyx-daik-i boszorkány*. A követőnk miatt kettőket ló egy ÉP-ért. Egész korrekt. Érdekes lehet még, ha kipróbálunk pár *Gépezetet (új)* is a pakliba, kivégzésnek remek, valószínűleg úgyis lesz három asztalon maradó lapunk, ekkor kilencet sebezhetünk varázspont-költség nélkül.

Ha nem remeg meg a lábunk a *Semleges csatamező* hallatán, akkor *Fájdalom szépségével* egészítsük ki a paklinkat. Ekkor az egész koncepciónk átalakul kicsit, számíthatunk arra, hogy a kezünket hamar kipörgetjük, s ott állunk lap nélkül egy halom manán. Hogy ezt a helyzetet ki tudjuk használni, további *Vészkijáratokkal* és *Visszalépésekkel* növeljük a lapkészletünket. Ideális esetben akár az első körben is szétlőhetjük az ellenfelet, bár ehhez extrém jó húzás szükséges (pl. első körben egy *Pirgamit* és egy *Visszalépés*, s erre húzunk egy *Pirgamitot*, egy *Tűzmanó sámánt*, s pár lövést).

Mindkét esetben a side-ba rakjunk *Egyet mondokot*, nagyon fontos lesznedni az *Ősi béklyót*. *Örök dilemma* az olcsó leszedések és counterek ellen

fog kelleni, a *Dornodon visszavág* pedig három szín ellen nagyon erős. Xenó pakli ellen ideális lap a *Végítélet harsonái*, két-három varázspontért ló-hetünk akár kilencet is; *Clod Onar* pedig kifejezetten a dobítások ellen lesz hasznos.

Dornodon követője

- 3 Tűzkapu
- 3 Tűzmanó sámán
- 3 Dornodon bűbája
- 3 Mytokronitok átka
- 3 Sárkánymágia
- 3 Tűzmágia (új)
- 3 Pírgamit
- 3 Öröktűz
- 3 Huraggin tüze
- 3 A láng marása
- 2 Illúzióláng
- 3 Tűzparancs
- 1 A Gépezet (új)
- 2 Asnomad / Urgod csapása (új)
- 1 Vészkijárat
- 3 El Miacchi / Animált tűzbestia
- 3 Lyx-daik-i boszorkány

A fájdalom szépsége

- 3 Tűzkapu
- 3 Tűzmanó sámán
- 3 Dornodon bűbája
- 3 Mytokronitok átka
- 3 Sárkánymágia
- 3 Tűzmágia (új)
- 3 Pírgamit
- 3 Öröktűz
- 2 Huraggin tüze
- 3 A láng marása
- 2 Illúzióláng
- 1 Tűzparancs
- 3 Visszalépés
- 2 Asnomad / Urgod csapása (új)
- 3 Vészkijárat
- 2 El Miacchi / Animált tűzbestia
- 3 Lyx-daik-i boszorkány



VARKAUDAR PAKLI

Régi kedvenceim a varkaudarak, legnagyobb sajnálatomra mostanság már nem brillíroznak versenyen. Szerecsére egyszínű formátumon azért még eséllyel rúghatnak labdába, csak el kell kerülni vele a *Zarknod bilincseket*. A deck lényegében egy kombós-hordás lénypakli, gyorsan özőnlenek a szörnyecskéink, lehetőleg jó olcsón, közben folyamatosan húzunk, keresünk. Majd a végén szétlőjük az ellent kinzómesterekkel, esetleg *Varkaudar pálinkán (új)* hízlalt varkaudarak tesznek pontot az ügy végére.

Paklink legfőbb lapja a *Sötét manifesztáció*, amivel egyrészt a gyűjtőnket hasznosíthatjuk, másrészt a kezünkben pihenő nem annyira erős lényt cserélhetjük le, szóval jól lehet pörgetni vele a paklit.

Talán még megemlítenem is fölösleges, de a *Hívó kürt* alap ezúttal is, ráadásképpen még *Varkaudar fétisünk (új)* is van, ami talán még a kürtnél is jobb. A dobott lap egyáltalán nem hátrány, köszönhető a követőnknek. Olcsóbbítás gyanánt, de egyszínű versenyeken igazi sztár a *Dornodon bűbája*: dobát is, sebez is, baj nem lesz vele. Aki azt hinné, hogy itt vége a paklipörgető lapoknak, az téved, csak most jönnek az igaziak. A *pokol szemét* legtöbbször varázspont-termelésnek fogjuk használni, egyért ad hármat, ha csak ennyit tudna, akkor is teljesen rendben lenne. De ha tovább bogozzuk szövevényes képességét, akkor rájövünk, hogy lapleszedésként, húzásként és kivégzésként is használhatjuk. Leszedésként csak végső esetben alkalmazzuk, az a képessége jóval kevésbé éri meg, mint a többi. Végül, de nem utolsó sorban a kedvencünk, *Akmal*. Kis szerencsével ingyen ad nekünk négy VP-t, ráadásul varkaudar,

ennél többet nem is kívánhatunk egy laptól. Ennyit a VP termelésekről és olcsóbbításokról.

Ha már varkaudar pakliról van szó, következzenek a varkaudarak. A *Varkaudar inzómester (új)*, *hírnök (új)*, *harcművész (új)*, *íjász (új)*, *kém (új)* és *Khór (új)* fért be. Ezek közül az íjász, a harcművész és a kém semmilyen komoly szerepet nem kapnak, amolyan helykitöltő lapok. Azért ne feledjük, hogy a képességük olykor-olykor jól jöhet, de nem kulcsfontosságúak. A kinzómester fogja szépen elintézni az ellenfelet, előtte – gyakorlás képpen – néhány zavaró lényt is elpusztíthat. *Khór (új)* a kifogyott lapjaink újrahúzásában segít. Eme sok varkaudar mellé kötelező a *Varkaudar pálinka (új)*, ingyen cantrip lap, ráadásul három sebzést is ad. Ha van csontunk, 1 ÉP-s lények ellen leszedésként is jó lehet. Leggyakrabban ezt fogjuk kikeresni a hírnökkel.

Ilyen pörgős paklinál számíthatunk a kezünk szinte teljes kifogyására, ezt *Visszalépéssel* nagyon jól tudjuk pótolni, az ekkor fellépő manahányt a követőnk, *A pokol szemek* és az *Akmalok* tudják remekül orvosolni. Mivel sok lényre számíthatunk, vétek lenne kifelejteni a *Démoni szigetet*, remek lapirtás, unalmas perceinkben pedig az ellenfelet is csipegethetjük vele. Szintén a sok lényünk miatt táp a *Magiszter*, gond nélkül bedobhatunk neki pár fölös, lézengő szörnyecskét egy sikerrel kecsegtető manóver kedvéért.

Ugye senki nem gondolta, hogy kimarad a pakliból egy jóféle counter. Mivel gyors játékra építünk, ezért leginkább a játék elején kell elcsipni az ellenlapokat, ezt *Örök dilemmával* tehetjük meg. Sajnos más counter nem igazán jó ehhez az összeállításhoz, a *Sárkánymágia* túl drága, a *Mytokronitok átka* a keresések hatékonyságát csökkenti, *Majd legközelebb* pedig a *Dornodon bűbájával* okoz diszharmoniót. Ha mégis, mindenáron be

akarunk gyömöszölni még ellenvarázslatot, akkor *Mytokronitot* válasszuk, azt legalább szinte mindig kiátszhatjuk.

A maradék helye én még *A végítélet harsonáit* raktam, a lényeink alap idézési költsége ugyanis egész magas, mindig jól jön egy fejen lövés, követő leszedés ellen ideális.

Side-ba mindenképpen képpen készülünk a Zarknod butaságai ellen, nagyon zavarják a paklit. *Asnomad*, *Dögnyúzó*, *Quwarg dögevő* hasznos fegyver ellene.

Sötét manifesztáció

- 3 Varkaudar hírnök (új)
- 3 Varkaudar kinzómester (új)
- 3 Akmal
- 3 Varkaudar harcművész (új)
- 3 Varkaudar íjász (új)
- 2 Khór (új)
- 2 Varkaudar kém (új)
- 3 Varkaudar pálinka (új)
- 3 Hívó kürt
- 3 Varkaudar fétis (új)
- 3 A pokol szeme
- 3 Visszalépés
- 3 Dornodon bűbája
- 3 A végítélet harsonái
- 3 Örök dilemma
- 2 Magiszter
- 2 Démoni sziget

QUWARG PAKLI

Aki azt hitte, hogy megúszhatja quwarg pakli nélkül a cikket, az bizony tévedett. A HKK legrégebbi és töretlen népszerűségű etnikuma ismét a páston. Annnyira sokféle quwarg jelent már meg az idők során, hogy egész zavarba jövek, hogyan is kéne összerakni a paklit.

Egy dologban biztos vagyok: a *Hívó kürtben*. Mivel kombó jellegű, kiterülő pakliról van szó, ezért *A pokol szeme* itt is elengedhetetlen, akár az elején várospontra van szükségünk, akár később jóféle fejen lövésre. Piros pakliról van szó, ezért butaság lenne kihagyni a *Dornodon bűbáját* (mondjuk itt nincs olyan nagy szükség rá, sok a 0-1-ért





könnyen lehet akár 20 is. A három áldozós lapunk mellé mindenképpen használjunk *Aranytojást*, nagy táp, *A Gépezettel (új)* különösen erős. Ha a tojásból rakjuk ki a gépet, akkor érdeemes végigpörgetni mindhárom tojást *A Gépezettel (új)*, eredmény: sebezünk hatot és a kör végén három lapot húzunk. És ez akár az első körben is kijöhet!

Már csak egy kötelező lapunk van, amiből egy is elég: a *Quwargok földje (új)*. Keresése nagyon gonosz, ha elég manánk van, akkor akár kijátszási körében is nyerhetünk, külön öröm, hogy van egy beépített nyeres is benne. Side-ba mindenképpen rakjunk további sikokat, előfordulhat, hogy egy darab nem elég.

jövő lapunk, amit nem tud olcsóbbítani, az se baj, ha teljesen kihagyjuk a pakliból).

Lényözönünket a következőkkel fogjuk megteremteni: *Quwarg* (igen, már idősebb a lap, mint jó néhány játékos, de még a mai napig jó), sima 0/1-es lény, manát termelni, különféle quwargokra hivatkozó lapokhoz és áldozáshoz jön jól. *Quwarg szabatőr (új)* és a *Quwarg célpont* lényvédelemként funkcionál, ha már kiterülünk, akkor ugye meg is kell védeni kedvenceinket. *Quwarg örömlány* és a *Quwarg tojásgondozó* a megfelelő szaporulatról gondoskodik, végeredmény sok apró rovar, melyek alig várják, hogy hasznossá tehessék magukat. Hogy működőképessé váljon a paklink, szükségünk van *Dexter*, a *quwargkutatóra*. Kijátszásakor annál szélesebb a mosolyunk, minél több kis lényt teremtettünk már. Ha elég van már, érdemes további *Dextereket* előcibálni, hogy megnöveljük a mana mennyiségünket. A *Quwarg szellem* az igazi gengszter a paklinkban, a HKK-ban szinte egyedülálló módon potom négy varázspontért húzunk max. öt lapot, ráadásul rögtön (a beáldozott quwargok is számítanak a húzásnál). Akkor könnyűcsordítóan nagy táp, hogy ízbe le is akarjuk másolni *Kisebb zannal*, ami már ingyen öt lap húzás. Ha már sok lapunk kijátszásakor csinál valamit, és a *Kisebb zant* is szeretnénk kimenteni, használjunk *A Gépezetet(új)*, ami nem elhanyagolható módon kitűnő nyerési lehetőség. *A Gépezetet (új) Kisebb zannal* másolva kettőt sebezhetünk minden asztalon lévő lapunk és jelzőnk után (ilyenkor a zant kell visszavenni), ez

Nem annyira fontos, de sokszor hasznos a *Quwarg menetoszlop*, elég szép kárpótlást kapnak a rovar barátaink.

A maradék helyekre én *Vészkijáratot* és *Démoni szigetet* raktam. Mindkettő remekül használható a quwargokhoz, de nyugodtan lehet a helyükre *Örök dilemmát* berakni.

Már csak egy kérdés maradt nyitva: a szabálylap kérdése. Nagyon csúnyán kikaphatunk a zarknodos pakliltól, ezért érdemes lehet *Ósi rúnát* használni, de ekkor minden más pakli ellen zavaró lehet a -1 lap kezdés. Ezt mindenki magának dönti el, így elvileg bármilyen paklit összeverhetünk, csak sokszor pont a kevés lap miatt bukunk.

Még a quwargoknál maradva, megemlítem, hogy a paklink létezik egy egyszerűbb, hordásabb verziója is,



ahol a sok kombó helyett inkább szétütjük az ellenfelet. Szerintem gyengébb, mint a kombós verzió, de hát ízlések és pofonok. Sok magyarázatot nem fűzők hozzá, elég lesz egy paklilista is.

Ősi rúna/-

- 3 Hívó kürt
- 3 Aranytojás
- 3 A Gépezet (új)
- 5 Quwarg
- 3 Quwarg szellem
- 3 Kisebb zan
- 3 Dexter, a quwargkutató
- 3 Quwarg örömlány
- 3 A pokol szeme
- 3 Quwarg tojásgondozó
- 3 Quwarg célpont
- 3 Quwarg szabotőr (új)
- 1 Quwargok földje (új)
- 2 Quwarg menetoszlop
- 1 Vészkijárát
- 2 Démoni sziget
- 2 Dornodon bűbája

Qwikerkson, a quwarg sámán

- 3 Hívó kürt
- 2 Központi óriásboly
- 3 A Gépezet (új)
- 5 Quwarg
- 2 Quwarg szellem
- 3 Kisebb zan
- 3 Quwarg ölész
- 3 Quwarg örömlány
- 3 A pokol szeme
- 2 Quwarg tojásgondozó
- 3 A férgék védelmezője
- 3 Quwarg szabotőr (új)
- 1 Quwargok földje (új)
- 2 Quwarg menetoszlop
- 3 Quwarg lidérc
- 2 Démoni sziget
- 2 Quwarg rajzás (új)
- 3 Quwarg felderítő (új)



Aki azt hiszi, hogy csak ennyit tud felmutatni Dornodon, az erősen téved. Akad még bőven kiaknázatlan lehetőség, ezeket hely hiányában csak röviden vázolólok, konkrét listát nem írok.

Az egyik vicces pakli egy *Hatásvadászatra* és *Dornodon követőjére* épülő szétlövős okosság. *Lyx-daik-i boszorkány* és *Hegymélyi drakón* vérlázítóan durvák ilyen felállásban. *Csúzlis manó* csak szimplán durva, kettőért hatot sebez (ehhez be kell ütnünk és fel kell áldoznunk). Ilyen mennyiségű sebzés mellé kipróbálhatjuk *Dornodon küldetését* is, egyáltalán nem extrém eset, hogy nyolcat sebzünk egy körben.

Nem annyira kreatív, de hatékony lehet, ha egy kontrollt rakunk össze. *Semleges csatamezővel* vagy a nélkül is erős lehet. Igazán érdekessé akkor válik, ha meglepő módon *Zarknod bilincsel* rakjuk össze, úgyis kevés keresés és hűzás van pirosból. Nekem a csatamezős verzió a legszimpatikusabb, itt agy nélkül fogyaszthatjuk a paklinkat *Nekronsárkánnyal*, *Mytokronitok átkával*, *Az ellenség támadásával* és *Hegymélyi drakónnal*. Ez utóbbit a side-ba rakjuk be, messze a legerősebb lapunk, nem szabad, hogy kivegyék. Sok counter, leszedés és jó lény van pirosban, ezeket nem nehéz felfedezni.

A következő hónapban folytatom Eleniosszal.

Baross Ferenc

VERSENYHELYSZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestar
Könyvbolt különterme,
Rákóczi u. 61.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrásy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet,
Arany János u. 13.
GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,
Nagyvennyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,
Szegfű u. 75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi
Ház, Budapest, XVIII.
Kondor Béla sétány 8.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar
szerepjátékolt
SZARVAS – Belvárosi söröző és
pizzéria, Kossuth u. 23.
SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLÓVÁS – Budapest, 1067.
Szondi u. 18/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZOLNOK – Helyi önkormányzat Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAÜJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,
1091. Üllői út 89/a.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékolt, Kinizsi Üzletház,
Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196.
Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

ÚJ VERSENYEK

MÁRCIUSBAN ÉS ÁPRILISBAN

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 25., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Erdőkertes.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Farkas Imre, eledell@freema-il.hu, 20-462-1049.

PÁROS VAGY PÁRATLAN

Időpont: március 30., 19 óra.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: A pakliban csak páratlan idézési költségű lapok lehetnek. Tiltottak a szokások mellett azok a lapok is, melyek idézési költségében ? vagy X van.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Sárkánymágia paklik.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

PÁROS VERSENY

Időpont: március 31., 11 óra.
Helyszín: Hortobágy.
Szabályok: Páros verseny. Csak 1999 előtti lapokat lehet használni.
Nevezési díj: 500 Ft. 10 éven aluliaknak ingyenes.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Nagy Zoltán, 20-573-8989.

PÁROS VERSENY

Időpont: március 31., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 500 Ft/őfő.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31., 9 óra.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31., 11 óra (nevezés 10-től).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. Minden induló kap egy ritka lapot.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dhojakt-ra@freemail.hu, 20-591-8404.

EGYEDI VERSENY

Időpont: március 31., 10 óra, nevezés 8-tól.
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Nem lehet olyan lapot használni, ami bármilyen módon megakadályozza egy lap létrejöttét. Tiltottak a szokások mellett: Mana-familárius, Gyógyító rakshallion.
Nevezési díj: 1500 Ft. Minden nevező kap ajándékba egy Sárkánymágiát.
Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diablo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31., 10.30, nevezés 10-től.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott minden ultraritka.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 31., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 31., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Vác.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik.
Érdeklődni lehet: Harangi Ferenc, fharangi@vnet.hu, 20-943-8033.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 31., 10 óra.
Helyszín: Gyula.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

JELLEMEK HARCA

Időpont: április 1., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Szentes.

SZABÁLYOK

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Farkas István, pittii@freemail.hu, 30-485-3160.

ÁPRILISI BOLONDÁSÁGOK

Időpont: április 1., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Minden nevezőnek kell hoznia 25 különböző lény, valamint 25 különböző nem lény lapot. A beadott lapokat lepecsételjük, megkeverjük, aztán kiosztjuk véletlenszerűen, annyi megkötéssel, hogy minden játékos 25 lény és 25 nem lény lapot kap, amiből össze kell raknia egy minimum 30 lapos paklit. Nem lehet beadni helyszínt, követőt és szabálylapot!

Nevezési díj: 400 Ft (16 év alatt 300 Ft, lányoknak ingyenes).

Díjak: Sárkánymágia paklik. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovaltidisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNYI JEGYÉBEN

Időpont: április 6., 19 óra.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott minden ultraritka.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Sárkánymágia paklik.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: április 7., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Egyszínű verseny.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: április 7., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroo00@freemail.hu, 20-959-1401.

A HAGYOMÁNYI JEGYÉBEN

MEGEMELT DÍJAZÁS!

Időpont: április 7., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák.

Nevezési díj: 1000 Ft. A versenyen csak ama-

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 szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A paklépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szűrnykomponens 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*, *Pszí szakértelem*, *Szerencsés szám*, *Szeropcsere*, *Teológia*, *Transzformáció*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Eletenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel hegy. Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ősi legendák és az Időutazás két ikonon ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse*, *Idegösszeomlás*, *Őrjögő szilmill*. Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ŐV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A mágia létsíkja*, *Bahn szolgálója*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

HAGYOMÁNYOS VERSENY: Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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

JELLEMEK HARCA: A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fallright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A balladák könyve*, *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anyagja*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szabadság ára*, *A tiltott könyv*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálója*, *Idegösszeomlás*, *Pszí szakértelem*, *Teológia*. A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

tör játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: április 8., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-627-0438.

PÁROS VERSENY

Időpont: április 13., 19 óra.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Páros verseny. Az Egyszínű verseny szabályai az érvényesek. A pároknak különböző színű paklival kell játszaniuk.

Nevezési díj: 800 Ft/fő.

Díjak: Az indulók létszámával megegyező számú pakli, Sárkánymágia paklik.

Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: április 14., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: április 14., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka lap. Minden induló kap egy ritka lapot.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: április 14., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

KÁOSZVERSENY

Időpont: április 15., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A játékosok a nevezők létszámától függően 8-as csoportokba lesznek véletlenszerűen beosztva, ahol is az adott 8 játékos játszik egymás ellen.

Nevezési díj: 300 Ft (16 év alatt 200 Ft, lányoknak ingyenes).

Díjak: Sárkánymágia paklik. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovaltdiszno@gmail.com, 70-618-7787.

KELET-MAGYARORSZÁGI HKK TALÁLKOZÓ A BEHOLDER KFT. ÉS A TISZAÚJVÁROSI IFJÚSÁGI EGYESÜLET TÁMOGATÁSÁVAL

A rendezvény két HKK versenyt foglal magába, amelyeknek lesz külön-külön díjazása, valamint a második nap egy összesített díjazásra is sor kerül. A versenyeken kívül lesz még HKK kvízzjáték, mind a két nap külön díjazással, valamint versenyek után társasjátékokat lehet kipróbálni a résztvevőknek (kb. 30-40 különböző társasjátékot fog biztosítani a szervező). A helyszínen lesz olcsó büfé, valamint cso-csoasztal is.

Időpont: április 21-22., szombat és vasárnap (versenykezdés 10 órától). (Miskolcra 8.45-ös busszal lehet elérni a nevezést.)

Helyszín: Tiszaújváros, Telki Blanka út 2. (A tiszaujvárosi sportközpont mellett).

Belépő ára: 200 Ft/nap

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Április 21., HKK verseny:

Kezdés 10 órakor.

Nevezési díj: 200 Ft.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak a szokásosak mellett a Zu'lit kísérlete, Áldozat az ősi isteneknek, Méonech fűrkész, Manafamiliáris és a Manafo-nál.

Díjak: 2 db Zén, 20 pakli Sárkánymágia, ultraritka lap, valamint a belépőkből befolyt összeget is díjazásra fordítjuk.

KÉTSZÍNŰ HATALOM KORLÁTOZÁSA

Április 22., HKK verseny:

Kezdés 10 órakor.

Nevezési díj: 200 Ft.

Szabályok: Kétszínű hatalom korlátozása: Két színből lehet csak gyakori és nem gyakori lapokat használni (kivéve Bufát és szintelen lapokat). Tiltott minden ritka és ultraritka lap.

Díjak: 2 db Zén, 20 pakli Sárkánymágia, ultraritka lap, valamint a belépőkből befolyt összeget is díjazásra fordítjuk.

A második nap végén az összesített díjazás:

1. helyezett: 1 ultraritka
 2. helyezett: 2 pakli Sárkánymágia
 3. helyezett: 1 pakli Sárkánymágia
- A kvízzjáték díjazása mindkét napon: 3 pakli Sárkánymágia és 3 db Zén 2. expedíciója (6 felé osztva).

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert tel.: 70-618-7787, e-mail: tetovaltdiszno@gmail.com

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Sárkánymágia!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: április 28., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A forrás érintése, A Gépezet (új), A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A kockázat ára, A káosz hangjai (új), A lélek súlya, A mágia létsíkja, A mytokroniktok átka, A mogokok törvénye, A múlt tükre, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A semmi hívása, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végítélet harsonái, Akmal, Aktív manatermelés, Apró kívánság, Augur, Az akarát ereje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Az örület dala, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgája, Björtjauk tréfája, Böles látomás, Bundás yeti, Bűvös forrás, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáp-isteniség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dornodon bűbája, Duplikátum, Elbájolt xenomorf, Eltörés, Energiakigyó, Esszenciakapocs, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Gakk az észak ura, Ghallai faló, Hatalomvágó, Hegymélyi drakón, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hiei ellentámadása, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Idegméreg, Illúziócsáp, Kamdemu, Kiegészítőzés, Kisebb zan, Kyorg tudás, Különleges élvezet, Lélekszivacs, Lidércszellem, Magányos küklöpsz, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manakorong, Manakulacs, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Megelőző ütés, Melkon, Mentális enyészet, Méonech fürkész, Morgan pálcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Nekromantanonc, Númak királynő, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Óriás denevér (új), Ördögi mentor, Öreg vazallus, Örvöngő szilmill, Ősi béklyó, Összeesküvés, Panatán csillapítás, Plazmacsóva, Pszi szakértelem, Quwarg szellem, Robbanó birkák, Rothadó borzalom, Rundhal a gyűjtőgető, Sírabló, Sommerhaug átka, Sötét mágia, Speciális védelem, Szellemi bűbáj, Szikrázó manahal, Sziturena, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Szmoggyer, Taumaturgia, Teológia, Terc, Thrax halálcsapás, Thu'zad hazaérkezése, Thu'zad utazása, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Vadászsarok, Vészkijárat, Villámhárító, Xenomorf keltetőfészek, Zu'lit kísérlete, valamint az összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia 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.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több.

Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. **A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot.

A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg **a bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.**

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

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Milyen szabályok vonatkoznak a Sokszínűségre azokon a versenyeken, ahol négynél kevesebb szintet lehet használni?

Egyszínű versenyen (Istenek háborúja) és kétszínű versenyen (Isteni szövetség) tiltott lap. Háromszínű versenyen vagy jellemek harcán a verseny kiírása szerint lehet tiltott vagy engedélyezett. A március 24-i beholderes jellemek harca versenyen például tiltott lap.

Szkritter lap-e a varázslatként kijátszott szkritter?

Természetesen igen, az előző számunkba egy kis tévedés csúszott. Nem áll szándékunkban a szkritter paklit tönkre tenni. Viszont a *Khrak behemót* varázslatként kijátszva továbbra sem óriás. A lap szövege a következőképpen módosul: „Kijátszhatod nem óriás reakció lapként is...”

Hegymélyi lapok azok a szkritterek, amiken nem szerepel a hegymélyi ikon (Manafaló vyang, Szkritter esélyeső, Szkritter lidérclord)?

Az AK109-ben és az AK130-ban elentétes válasz született erre a kérdésre. Azért, hogy egyértelmű legyen a dolog: minden szkritter egyben hegymélyi lap is.

Kereshetek-e Quwargok földjével (új) Központi óriásbolyt?

Nem, a *Quwargok földjével (új)* olyan lapot kereshetek, aminek quwarg az altípusa, vagy a nevében szerepel a quwarg szó. Az óriásbolyra egyik sem vonatkozik, mivel annak quwarg boly az altípusa, nem pedig quwarg.

**TILTOTT A
SOKSZÍNŰSÉG
IS!**

JELLEMOK HARCA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Sárkánymágia!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: március 24., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Jellemek harca. A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Failright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Aldozat az ősi isteneknek, Babn szolgája, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Pszi szakértelem, Sokszínűség, Teológia, Zu'li kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia 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.

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **0T**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az **amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a **bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. április 15.



Januári feladványunkra senkinek sem sikerült tökéletes megoldást beküldenie. Nézzük, mi is lett volna az!

- Először is félrerakok két varázspontot arra az esetre, ha az ellenfelem *Hammurapival* meg akarna akadályozni valamit. Erre *Chosuga kedvese* kiváló válasz lesz. (-2 = 9 VP)
- Lehozom az *Energiakigyót* és a *Bundás yetit*. (-2 -2 = 5 VP)
- Lövök a *Bundás yetivel* kétszer. A *Hatásvadászat* miatt minden lövés eggyel többet sebez, de *Mer-gah* miatt eggyel kevesebbet, tehát összesen kettőt. Lesesik az *Energiakigyó*, ami ad nekem hét varázspontot. Leesik azonban *Mer-gah* is és az *Anitalentum* is. Az *Anitalentum* büntet rajtam ötöt, mivel a *Hatásvadászat* erre is vonatkozik. (-8 lap = 12 lap a pakliban, +7 = 12 VP, -1 -1 -5 = 3 ÉP, -1 -1 = 21 ellenfél ÉP)
- Lövök még háromszor a yetivel. Mivel most már nincs *Mer-gah*, ezért minden lövés kettős sebez. Sajnos a *Ro'galhal gyóntatóra* nem hatnak ezek a sebzések, de a *Vörös mytokronitra* igen. (-12 lap = 4 lap a pakliban, -2 -2 -2 = -3 ÉP, -2 -2 -2 = 15 ellenfél ÉP)
- Lerakom a *Varkaudar kovácsot*. (-3 = 9 VP)
- Lejöv *Bobakrome*, és aktivizálja a kovácsot. (-2 = 7 VP)
- Kijátszom a *Képmást* a gyóntatóra, az így kapott jelző lényem aktív lesz, hiszen az eredeti gyóntató is az. (-4 lap = 0 lap a pakliban, -2 = 5 VP)
- A *Megfelelő alkalommal* leszedem az ÉP jelzőket a mytokronitról, ami ettől meghal, hiszen a max. ÉP-je csökken, és már sebződött ebben a körben nyolcat. Lapot sajnos már nem tudok húzni, mert a paklim üres. (-1 = 4 VP)
- Lehozom az *Izompacsirtát* egy izommal, dobom neki a *Holdlító vérkutyát*. Az *Izompacsirta* leszedi az életet a gyóntatóról. A képessége működik rá, hiszen nem célozza és nem is sebzí őt. (-3 = 1 VP)

- Szerencsére *Bobakrome* tud KF-elni, így visszakeveri a gyóntatót. (-1 = 0 VP)
- A *Varkaudar kovács* lándzsát ad magának és a gyóntatónak a *Mer-gahból* és *Anitalentumból* származó szárnykomponensekből.
- Bemegy az őrszobta a kovács, a jelző gyóntató és az *Izompacsirta*. A kovács üt hatot a lándzsával, a gyóntató is hatot, a pacsirta hármát. Ráadásul a jelző gyóntató gyógyít is rajtam négyet a képességével. Győztem! (+4 = 1 ÉP, -15 = 0 ellenfél ÉP)

Volt pár beküldő, aki közel járt a megoldáshoz. Azt írták pl., hogy eggyel kevesebb lap van a pakliban, de ha a *Megfelelő alkalmat* a *Képmás* és a yeti képességének használata után játszom ki, akkor máris elég hozzá a lap. Az sem volt mindenkinek egyértelmű, hogy az *Izompacsirta* képessége céloz-e, vagyis hat-e a gyóntatóra. Ezek voltak a kisebb hibák, ezekkel elfogadtuk a megfejtést, de voltak nagyobb tévedések is. Pl. nem számolták a büntetést, vagy nem figyeltek arra, hogy a yeti nem tudja megsebezni a gyóntatót.

Szerencsés nyerteseink: Tóth Dániel Gaggyvendégiről, Hódos László Bajáról és Schneider Gergely Tiszalúcról. Nyereményük egy-egy csomag Sárkánymágia. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 1 életpontod és 6 varázspontod, az ellenfelednek 26 életpontja és 10 varázspontja van, egykötőknek sincs szárnykomponense. A 4. körben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékok a kör végéig!

Beküldési határidő:
2007. április 15.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

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

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

KÖVETŐD:

- Építő rakshallion (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Sziturena (T)
- Fogadó (új) (F)
- Gömviállam (új) (R)
- Akmal (D)
- Kristálypalota (B)
- Tektonikus kvatáns (új) (F)

A PAKLIB FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Suiragua, a várvédő (F)
- A csend tornya (T)
- A Gépezet (új) (D)
- Építész (T)
- Ongóliant diszkoszvetés (T)

Nincs lapod a gyűjtőben és az asztalon.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Halvány reménysugár (új) (R)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Zsebmetsző Joe (D)

Zsebmetsző Joe a tartalékban van passzíván.

3.

1. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

2. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

3. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

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

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



KRÓNIKA

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

KRÓNIKA

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



ALANORI KRÓNIKA - KÉRDŐÍV

Kedves olvasók/játékosok! Arra kérünk benneteket, hogy az alábbi kérdőív kitöltésével segítsétek munkánkat. A válaszokat visszaküldheted postán (1680 Budapest, Pf. 134), e-mailben (tf@beholder.hu), vagy a kérdőívet kitöltheted a honlapunkon is (www.beholder.hu). A beküldők között kisorsolunk öt nyertest, akik választhatnak 3 csomag Sárkánymágia pakli vagy 10 ingyenforduló között.

Neved:

Postai címed:

Számlaszámod:

Melyik nyereményt kéred?

- Sárkánymágia pakli
- TF/ÖV ingyen forduló

1. Melyik játékunkkal játszol?

- Hatalom Kártyái
- Túlélők Földje
- Ósók Városa
- Kalandok Földje
- Sárkánylóló
- Shadowrun

2. Olvasod-e az Alanori Krónikát?

- Rendszeresen.
- Alkalmadtán.
- Soha.

3. Megveszed/előfizeted-e az Alanori Krónikát?

- Mindig.
- Mindig, a HKK lap miatt.
- Mindig, az ÖV kupon miatt.
- Mindig, a TF kupon miatt.
- Néha megveszem.

6. Mi az, ami érdekel az újságban? (Többet is bejelölhetsz.)

- Shadowrun
- HKK
- ÖV
- TF
- novellák
- regényrészletek

7. Mi az, ami egyáltalán nem érdekel az újságban? (Többet is bejelölhetsz.)

- Shadowrun

- HKK
- ÖV
- TF
- novellák
- regényrészletek

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

- Shadowrun cikkek
- Kombók
- Lapelemzések
- Kérdezz-felelek
- Hogyan csináljam?
- Új versenyek
- Versenybeszámolók (pakliilistákkal)
- HKK árlista
- Leanthil naplója
- ÖV novellák
- ÖV statisztika
- Egyéb ÖV-s cikkek (kánleírások, játéktanácsok stb.)
- ÖV fejlesztések, változások
- TF statisztika
- TF fejlesztések, változások
- Kalandozó Kalauz
- Kincsestár
- Rekviem
- TF novellák
- KT lista
- Egyéb TF témák (varázslatleírások, KT-képesség leírások stb.)
- Regényrészletek

9. Mi az, amit szívesen olvasnál az újságban?

- Több novella.
- Több paklileírás.
- Több adat, táblázat a TF-ről.
- Több adat, táblázat az ÖV-ről.
- Egyéb (részletezd).

KLÁNOK CSARNOKA

A TISZTOGATÓK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁN RANGI! – 1. RÉSZ

Torzszülöttek megszárlása zamatos lélekenérgiájukért, a csatornaszint megtisztítása... Mi lehetne vonzóbb egy kellően harcias lelkületű, talpraesett ifjú galetki számára? A Tisztogatók klánja minden segítséget megad ahhoz, hogy Te legyél a Hegy legfélelmetesebb vadásza, akinek neve hallatán még a Legendák Völgyének lakói is rettegve sandítanak körül.

Ez az útmutató azok számára készült, akik még nem, vagy csak nemrég léptek be a Tisztogatók soraiba, és szeretnének némi iránymutatást kapni választott klánjuk feladatainak megoldásához.

Kezdjük mindjárt a belépés feltételével! A Tisztogatók csak akkor fogadnak maguk közé, ha már bizonyítottuk, hogy konyítunk valamicskét a torzak aprításához: legalább 150 torzszülöttet kell megölnünk, hogy egy BE 14 1 parancs után büszkén magunkénak mondhassuk a „torzszülött ivadék” rangot, és első speciális képességünket, (klánrang-1)/3+1 sebzést torzszülöttek ellen minden egyes ütésünkre, illetve lehetetünkre. Ez jelenleg mindössze +1, valamint „torzszülött ivadéknak” lenni sem túl megtisztelő, úgyhogy a fejlődés reményében vágjunk is bele gyorsan első küldetéseinkbe!

1. feladat: „Első feladatod a torzszülöttek specializált pusztítását gyakoroltatja: öt protolisk lárvát kell megsemmisítened.”

A puhányszint elhagyott járatainak lakója, de persze az Ősök Csarnokában is lehet találkozni vele. Sajnos sem a torzszülött arénában, sem épületes kalandban nem jön, így ha a Csarnok bejárása után nincs meg az 5 lárvá, akkor kénytelenek leszünk vadászni rá.

A protolisk lárvá (#19) adatai:

Erő: 3	Ügyesség: 3
Egészség: 3	Gyorsaság: 2
Méret: 32	Elektromos immunitás: 3
Hidegimmunitás: 3	Immunitás mérges gázra: 3
Mérgező lehetel: 4	Savimmunitás: 3
Tűzimmunitás: 3	Bűz: 3
Tüskés bőr: 3	

2. feladat: „Arass öt alkalommal győzelmet torzszülöttek felett egyetlen fordulón belül, és még ugyanabban a fordulóban látogasd meg a Klán épületét!”

Ezt a feladatot érdemes valamelyik épületes kalanddal összekötvé megoldani. A puhányszint akadémiaja és palotája is ad olyan küldetést, ahol többször kell harcolnunk (4 illetve 3 alkalommal), ezt kell már csak kiegészíteni egy kis aréna-látogatással, Csarnok felderítéssel, vagy vadászattal. A forduló végi BE 14 parancsra nem árt TPS-sel spórolni 5 TVP-t, mert nagy bosszúság, ha mindent jól csináltunk, és végül mégsem tudjuk leadni a feladatot TVP hiány miatt.

3. feladat: „Mint újdonsült klántagunktól, szeretnénk, ha bemutatót tartanál tisztogatói képességeidből. Vadászaink nemrégiben felfedeztek egy torzszülött fészket a közelben: itt bizonyítsd tudásodat!”

Feladatunk a 25-ös Klánkaland megoldása lesz, amelynek a KK 25 parancsral foghatunk neki. Először megtervezzük, hogy hogyan közelítsük meg a torzak fészket (7-es IQ próba), majd egy sikeres 4-es lopakodás próbával észrevétlenül odasurranunk. Hiába minden, harc nélkül nem ússzuk meg, először egy árnymanó suhancot kell likvidálnunk, majd egy 8-as szintű csapda-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

észlelés próba gördít elénk akadályt. Ha ezt is sikerrel vettük, baj nélkül eljutunk a fészekbe, ahol már vár ránk két mélységi gnóm és egy harci törpe. Miután velük is végeztünk, kész a kaland, mehetünk vissza a klánépületbe büszkélkedni 1 hősiesség pontért.

Az arnymanó subanc (#18) adatai:

Erő: 2	IQ: 3
Ügyesség: 6	Egészség: 2
Gyorsaság: 6	Méret: 30
Tűzimmunitás: 14	Jobb mancs: szakértelem 1, méret 5

A mélységi gnóm(#10) adatai:

Erő: 2	IQ: 5
Ügyesség: 2	Egészség: 2
Mágia: 4	Gyorsaság: 3
Méret: 6	Elektromos immunitás: 12
Rezisztencia: 25	Jobb mancs: szakértelem 1, méret 2
Elektromos kéz: 2	Energiatüske: 2

A harci törpe (#36) adatai:

Erő: 8	IQ: 2
Ügyesség: 2	Egészség: 10
Gyorsaság: 3	Méret: 36
Hidegimmunitás: 15	Immunitás méregre: 10
Immunitás kontakt méregre: 5	Immunitás mérges gázra: 12
Rezisztencia: 20	Bűz: 2
Vastag bőr: 2	Jobb mancs: szakértelem 2, méret 9

4. feladat: „Arass torzszülöttek felett győzelmet leg- alább 150 alkalommal!”

Nem nagyon tudunk mit tenni, ha eddig még nem gyűlt össze a szükséges torzszülött győzelem, játszunk ugyanúgy, mint eddig, és amint megvan a 150, mehetünk a klánépületbe. Aki nagyon türelmetlen, az a torzszülött arénában való vitézkedéssel, az Ősök Csarnokának mielőbbi felderítésével, és persze vadászattal szíttetheti a dolgokat.

5. feladat: „A Tisztogatókat mindenki ismeri és tiszteli. Érj el 300-as hírnevet, ismerje meg mindenki a neved!”

Érdekes, bennem valahogy más kép él a Tisztogatókról, én egyfajta csöndes lopakodókként, nesztelenül surranó kivégzőkként gondolok rájuk, akik fegyelmzetten, észre-

vétenül teszik a dolgukat, a torzak irtását valamiféle karmikus feladatnak tekintik, és nem adomáznak a hőstetteikről a kocsmában gombasör mellett. No mindegy, ha ez a feladat, akkor ez... Erre sem érdemes célozzan „gyúrni”, idővel meglesz magától, de aki akar, sok portyázással (átokszórás, beszélgetés), esetleg szellemidézés varázslattal rá tud segíteni kicsit – előbbieket 3-3, míg a varázslat szintenként 2 ponttal öregbíti hírnevünket. Nem árt, ha figyelünk rá, hogy a hírnév minden forduló végén 8+lakószinttel csökken, ne tespedjünk hát a barlangunkban!

6. feladat: „Itt az ideje, hogy átess a Tisztogatók Tűzpróbáján. Ha torzszülöttek irtásával akarsz foglalkozni, akkor megfelelő állóképességgel és ellenállással kell rendelkezned!”

Hú, ez nem hangzik jól, márpedig mi bizony torzszülöttek irtásával akarunk foglalkozni. A 26. Klánkalandnak nekifeszülve hamar kiderül, hogy egy akadálypályán kell átjutnunk. Először egy kőbarikádon kell átmásznunk (5-ös mászás próba), majd a túloldalon már pottyanunk is bele egy savas medencébe. Jó móka, nem? Pedig még csak most fogunk átugrani a tűzfalon. (Összesen kb. 30 sebzdődést szenvedünk el.) Ha ezen is túljutottunk, akkor egy barlangi troll pengéjét elkerülve (8-as gyorsaság próba) át kell jutnunk egy húsevő halaktól hemzsegő medencén. No de hogyan? Kiokoskodjuk (9-es IQ próba), hogy gázlót kell építenünk (10-es erő próba), amin ép-ségben átkelhetünk. Kész is a kaland! Szemvedéseinket a klán 1 KNO-val és 3 hősiesség ponttal kárpótolja.

7. feladat: „Hozz bizonyítékot, hogy szorgalmasan aprítod a torzszülötteket: hozz 8 nordkristályt!”

Ha nem tudunk egy másik galetkítől venni (mindig ez a lehetőséget vizsgáljuk meg először), akkor kénytelenek leszünk magunk beszerezni a szükséges mennyiséget, amihez jégmedúzák megszárlása közben juthatunk. A torzszülött arénában jön egy szerencsére. Később is, amennyiben van már lelakatolt ládikónk, nem árt az éppen gyűjtögetett komponensünket (legyen szó klán- vagy épületes kalandról) ebben tartani, mert tolvajok – bár ők igyekeznek az ellenkezőjét elterjeszteni – igenis vannak a Hegyben.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

8. feladat: „Micsoda gusztustalan lény az agyszívó! Darálj le ötöt ebből az ocsmány teremtményből.”

Szerencsére ez csak amolyan Dexkill-féle szófordulat, nem kell darálva szállítani az öt döögöt, elég ha simán csak megöljük őket. A kisebb agyszívó a féregsztin lakója, ellenállás megtörésével és gránitbőrrel védekezik, aztán egokínzással kellemetlenkedik, összességében azonban könnyű ellenfél.

A kisebb agyszívó (#37) adatai:

IQ: 15	Ügesség: 4
Egészség: 2	Mágia: 6
Gyorsaság: 7	Méret: 24
Bal csáp: szakértelem 5, méret 10, manaszívás 6	
Jobb csáp: szakértelem 5, méret 10, manaszívás 6	
Egokínzás: 6	Ellenállás megtörése: 6
Gránitbőr: 4	

9. feladat: „Az életben maradáshoz létfontosságú, hogy mindig te üss először. Érdj hát el 12-es gyorsaságot!”

A gyorsaság fejlesztése mindenképpen bölcs dolog, ezúttal még egy klánküldetést is letudhatunk vele, két legyet egy csapásra. Ha eddig nem rovaréví lett volna az étrendünk, érdemes transzformáció segítségével átalakítani, annál is inkább, mert később 20-as gyorsaság elérését célul tűző küldetésünk is lesz. Elegendő, ha a módosított érték eléri a 12-t, ezért ha vannak gyorsaságot növelő varázstárgyaink, hatalom italaink, azokkal is rásegíthetünk, kevesebb KNO-ból úszva meg a feladatot.

10. feladat: „Ahhoz, hogy hatékonyan tudj torzszülöttekre vadászni, elengedhetetlen a nyomkeresés szakértelem, méghozzá magas szinten. Fejleszd fel ilyen irányú tudásodat legalább 8-ra.”

A nyomkeresés szerintem egyike a leghasznosabb szakértelmeknek – még úgy is, hogy most már van torzszülöttek észlelése varázslat. Mindenképpen megéri fejleszteni, hiszen csökkenti a célozott vadászat költségét és növeli a siker esélyét. Azonban akárcsak az előző küldetésnél, itt is elég, ha a módosított érték éri el a kívánt

szintet, vagyis nyomkeresés fejpántunkat máris izzíthatjuk, és mehetünk a főhadiszállásra a következő feladathoz.

11. feladat: „Nem tűrhetjük, hogy szintünket akár csak pszionikus torzszülöttek is fertőzzék! Arass pszionikus győzelmet.”

Ha eddig vonakodtunk volna a pszi elsajátításától, most itt a kiváló alkalom. Kezdő képességeknél én a szürkeállományt és a tudati mérget javasolnám. Előbbi a legtöbbet sebző képesség kezdetben, utóbbi pedig majd a kutyaszint egyik épületes kalandjában felbukkanó leviathán fatty legyőzésének lesz a leghatékonyabb eszköze. A szürkeállományba nem érdemes sok KNO-t fektetni, hiszen a sebzése nem javul, csak a költsége csökken, akkor már inkább a pszi támadásunkat növeljük. A tudati mérget ellenben megéri fejleszteni. A beállításokkal itt még nem kell foglalkozunk, tökéletesen megfelel egy PT 1, a Kos technikája. Pszionikus győzelmet egyébként másik galetki ellenében is arathatunk, így némi egyeztetéssel olcsóbban és biztonságosabban letudható a feladat, mint ha csak úgy nekiindulnánk kalandozni az asztárrájtérben. Ha van olyan társunk, aki nagyjából azonos rendszerességgel lép, és azonos ütemben költözik, mint mi, jó ötlet erre írni 1-1 makró, így egymást pszi párbajra kihívogatva fordulónként +1 KNO-t termelhetünk magunknak.

12. feladat: „A kőzúzók elpusztítása speciális technikát igényel, hiszen különösen ellenállóak a fizikai támadásokkal szemben. Igazi próbát jelent tehát közülük öt legyőzése – valószínűleg megfelelő szinten el kell sajátítanod valamilyen lehetet.”

A klán nagyjai egy másodlagos támadási forma kinövesztése felé terelgetnek minket ezzel a feladattal, a kőzúzók ugyanis jelentékeny vastag bőrrel rendelkeznek, megnehezítve ezzel az ütősök dolgát. Másodlagos (sőt, harmadlagos) támadási forma mindenképpen kelleni fog a játék későbbi szakaszában. Mindenki maga döntse el, hogy tud-e és akar-e nagyobb mennyiségű lélekenergiát fektetni egy lehetet kinövesztésébe, mert a kőzúzók már két jól fejlett végtaggal és egy közepes roncsolással is le-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

győzhető, egyéb sunyiságokról (kontaktméreg) nem is beszélve. A klán lehelős tagjai persze most nyugodtan hátradőlhetnek, sőt, a féregszint 16. kalandjában (megkapási feltétele 10-es lehelet) még kőzűzóra is lelhetnek, így a vadászatot is megspórolhatják.

A kőzűzó (#49) adatai

Erő: 17	IQ: 2
Ügyesség: 6	Egészség: 3
Mágia: 2	Gyorsaság: 8
Méret: 30	Immunitás méregre: 20
Rezisztencia: 20	Vastag bőr: 18
Bűz: 255	Nyelv: szakértelem 3, méret 10, bénító méreg 7

13. feladat: „Nemrégiben a Mélyedésben egy, már kihaltak hitt torzszülött fajt fedeztünk fel. Szeretnénk, ha ez a faj kihalt is maradna, ellenkező esetben a munkánk hiábavaló. Gondoskodj róla, hogy az ember nevű torzszülöttnak irmagja se maradjon!”

A 27. Klánkaland keretében végre egy igazi vadászat vár ránk, semmi tesztelés, meg ostoba próbák. Először egy Mélyedés nevű hírhedt szakadékot keresünk fel, ahová – ha van nálunk kötél – sikeresen le is mászunk. Némi kutakodás (7-es nyomkeresés próba) után előbb egy, majd két emberrel kell megküzdenünk. Egyetlen fegyverük egy szárnalmas parittyá, nem jelenthetnek kihívást számunkra. Hazafelé menet kicsit elgondolkodunk rajta, hogy vajon mi értelme van intelligens, és nyilvánvalóan eléggé ártalmatlan fajok kiirtásának, de aztán hamar túltesszük magunkat a morális dilemmán, és mehetünk bekasszírozni a megérdemelt rangpontot.

Az ember (#117) adatai

Erő: 3	IQ: 8
Ügyesség: 6	Egészség: 4
Mágia: 2	Gyorsaság: 6
Méret: 40	Hidegimmunitás: 4
Immunitás méregre: 5	Vastag bőr: 1
Bűz: 2	Lőfegyver: 8
Jobb mancs: szakértelem 2, méret 9	

14. feladat: „A bárdok folyton arról nyafognak, hogy mi miért pusztítjuk a torzszülötteket. Mert erre születünk! Mert ez a galetki faj értelme! Leckéztesd meg végre az egyik pimasz gombababáló bárdot!”

Erre a küldetésre nem árt picit felkészülni, lehetőleg még azelőtt, hogy megkapjuk, hacsak nem akarunk találmomra portyázgatni, és kockáztatni, hogy esetleg a „gombababáló” (vagy más) leckéztessen meg minket. Vegyük fel a kapcsolatot egy, a szintünkön élő bárddal, kérjük meg, hogy írjon ránk egy élelszívó HP-t (HP 4 29 15 [a mi karszámunk] 255), aztán hívassuk ki vele magunkat. Fordítva sajnos nem megy, mert ha ő jönne hozzánk, elveszítené a kör végi bónusz KNO-ját, és ezt bizony aligha fogja bevállalni. A klán szerencsére a „megbundázott” győzelmet is elfogadja, tehát már mehetünk is a főhadiszállásra követelni a rangpontunkat és a következő küldetést.

15. feladat: „Az őskő a tisztavérű galetkik jelképe: a torzszülöttek képtelenek felhasználni! Hozz egyet szentélyünkbe a nemes relikviából.”

Az őskő nagy kincs, de nincs mit tenni, ha van ilyenünk, battyogjunk is el vele nyomban a klánépületbe. Azért kíváncsi lennék, hogy vajon mi lesz a leadott őskövek sorsa, erős a gyanúm, hogy nem a szentély dekorációját gyarapítják, hanem a klánvezető gyomrában végzik...

16. feladat: „Bizonyára mostanra már mérhetetlen vagyont raboltál össze a torzszülöttek öldöskéje között. Csekélység lenne tehát, ha Klánunk kiürült kincsesládát támogatnád 300 arannyal.”

Ha mérhetetlen vagyonunk ugyan nincs is, azért mire idejutunk, 300 arany elvesztése valószínűleg nem fog földönfutóvá tenni minket. Aranyat könnyű szerezni, az alábbi csak egy mód a számtalan közül. Ha már tudunk főzni kincskeresés italát, minden fordulóban, különösen a Csarnok felderítésekor igyunk ilyen. Fogyasztásának áldásos hatásaként temérdek drágakövet fogunk találni, amit kellően magas ékszerészet szakértelem birtokában már csak el kell adnunk a boltban. Ha az ékszerészetünk alacsony, főzhetünk kalmárok italát is, +5 ékszerészet már általában elég jó hatással van az árakra. Miközben a klánvezető markába nyomjuk a teli érzényt, fogjuk fel úgy, hogy volt három peches körünk a kaszinóban, és ehhez illő pókerarccal kérjük a következő megbízást.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

17. feladat: „Az asztrális tér tisztogatása is a mi feladatunk, ha már a Pszionicista Klán tagjai henyélnék. Végezz öt meditátorral!”

Véleményem szerint a klán ezzel a feladattal picit túl-vállalja magát, de amíg csak öt meditátor elpusztítását kéri tőlünk, addig nem zúgolódom. A meditátor szerencsére nem valami veszélyes torzszülött, egyedüli „fegyvere” a psi acéltorony, tehát a múltkori küldetéshez használt tudati méreg, vagy más psi képesség bőven elég az elpusztításához, továbbra is elég tehát a jó öreg PT 1. A szürkeállomány lelkes roncsolói vigyázzanak, mert az acéltorony miatt ők valószínűleg többet fognak sérülni!

A meditátor (#57) adatai:

IQ: 6	Méret: 30
Psi acéltorony: 7	Psi energia: 7
Psi támadás: 7	

18. feladat: „Már elég érett és tapasztalt Tisztogató vagy ahhoz, hogy egy komoly, szervezett bevetésen vegyél részt. Vigyázz: nagyszámú és jól felkészült torzszülöttel kell szembeszállnod.”

A 28. Klánkalandot elvállalva némileg in medias res egy nagyobb ütközetben találjuk magunkat. Először egy két tűzféregből és két jégmedúzából álló kvartettel kell elbánnunk, majd két tűzgyík és egy elektraton következik, végül pedig egy sötét xirnox lesz az ellenfelünk, akit most nem egy méregféreg, hanem egy tűzszalamandra kísér. Ha akarjuk, természetesen a szolgálainkat is magunkkal hozhatjuk a mókára. Amennyiben módunk van némi elemi immunitást magunkra szedni a kaland előtt, mindenképpen tegyük meg, így rengeteg sebződést megúszhatunk. A jó kis vérengzés után együtt ünneplünk klántársainkkal, 1 KNO-t és 1 HO-t is bekasszírozza.

A tűzféreg (#5) adatai:

Ügyesség: 2	Egészség: 2
Gyorsaság: 4	Méret: 10
Tűzimmunitás: 12	Tűzlehelet: 6
Farok: szakértelem 2, méret 2	

A jégmedúza (#22) adatai:

IQ: 2	Ügyesség: 3
Egészség: 3	Mágia: 2
Gyorsaság: 4	Méret: 20
Hidegimmunitás: 18	Immunitás mérges gázra: 3
Rezisztencia: 10	Bűz: 1
Jéglehelet: 6	Bal csáp: szakértelem 1, méret 2

A tűzgyík (#40) adatai:

IQ: 2	Ügyesség: 8
Egészség: 4	Mágia: 2
Gyorsaság: 12	Méret: 35
Tűzimmunitás: 20	Tűzlehelet: 9
Jobb karom: szakértelem 2, méret 5	

Az elektraton (#34) adatai

Erő: 2	IQ: 8
Ügyesség: 16	Egészség: 2
Mágia: 7	Gyorsaság: 5
Méret: 19	Elektromos kéz: 8
Elektromos immunitás: 16	Hidegimmunitás: 13
Elektromos lehelet: 4	Villámsújtás: 6

A tűzszalamandra (#72) adatai:

Erő: 4	IQ: 7
Ügyesség: 7	Egészség: 5
Gyorsaság: 7	Méret: 60
Elektromos immunitás: 2	Tűzimmunitás: 20
Tüskés bőr: 4	Tűzlehelet: 12
Farok: szakértelem 4, méret 8	

A sötét xirnox (#78) adatai

Erő: 3	IQ: 2
Ügyesség: 3	Egészség: 5
Mágia: 4	Gyorsaság: 5
Méret: 40	Hidegimmunitás: 3
Immunitás mérges gázra: 18	Savimmunitás: 18
Tűzimmunitás: 3	Bűz: 4
Tüskés bőr: 2	Savlehelet: 8
Jobb csáp: szakértelem 3, méret 10, manaszívás 10	
Méregfelhő: 8	

19. feladat: „Minél nagyobb a méreted, annál nagyobb eséllyel szállsz szembe a torzszülöttekkel. Persze, a méretnöveléshez először a barlangodat kell kibővíteni. Bővítsd hát a barlangodat legalább három alkalommal! (Használd a B parancsot háromszor!)”

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

„Nagynak és erősnek lenni jó.” – hangzik az ismerős szlogen, és valóban. Igyekezzünk a barlang bővítésünket ehhez a küldetéshez igazítani, aztán jöhet az ISM 3, B 1... Mi pedig a kőműves munkától kissé megfáradva ugyan, de indulhatunk a főhadiszállásra bezsebelni a jutalmat.

20. feladat: „A felsőbb szinteken nagyobb dicsőség vár rád, hiszen még erősebb torzszülötteket tapasztasz el és füstölhetsz ki. Ugye nem akarsz erről a dicsőségről lemaradni?”

Nincs más dolgunk, mint kiadni egy FEL parancsot, amint megszereztük az Ősök áldását. Ez így nagyon szép és jó, de az egyszerűnek tűnő küldetés jónéhány fordulón át ott figyelhet a karakterlapunkon, ha rosszul időzítettünk, és röviddel a felköltözés után kapjuk meg. Figyeljünk hát erre, és ha nem nagy veszteség, akkor inkább töltsünk el még egy-két kört az eggyel lentebbi szinten, csak akkor adva ki a FEL parancsot, amikor már aktív a feladat.

21. feladat: „A következő feladat a méregellenállósodat teszi próbára: mészárolj le öt méregférget, de csakis a végtagjaidat használhatod, varázslatot, varázsitalt vagy leheletet nem vethetsz be!”

Elég egyértelmű a feladat, ezúttal természetesen az ütősök vannak előnyben, de többiek se búsuljanak, mert a méregféreg picike, mindössze 30-as méretét csökevényes végtagokkal sem lehet akadály leverni, hiszen fegyvereket is használhatunk (kivéve lőfegyvert, bár amennyire tudom, ijász Tisztogatóból nincs olyan sok). A méregféreg egy sötét xirnoxszal mászkál párban, utóbbi a méregfelhőjével fog kellemetlen percekét szerezni nekünk és szolgálainknak.

A méregféreg (#79) adatai

Erő: 2	IQ: 2
Ügyesség: 7	Egészség: 4
Mágia: 2	Gyorsaság: 9
Méret: 30	Elektromos immunitás: 4
Immunitás éregre: 30	Immunitás mérges gázra: 15
Savimmunitás: 4	Tűzimmunitás: 4
Bűz: 7	Vastag bőr: 6
Fog: szakértelem 2, méret 10, bénító méreg 7	

22. feladat: „Ölj meg egyetlen fordulóban tíz torzszülöttet, és még ugyanabban a fordulóban látogasd meg a Klán épületét!”

Hasonló a 2. számú feladathoz, csak itt már tíz torzszülöttet kell megölnünk öt helyett. Az ott leírtak itt is érvényesek, a legbiztosabban az aréna ill. néhány épületes kaland (pl. puhányszint 17. és 19., kutyaszint 7. és 11. kalandjai) segítségével tudhatjuk le a küldetést, de akár az Ősök Csarnokának is nekiramodhatunk. Arra azért ezúttal is figyeljünk, hogy maradjon 5 TVP-nk a forduló végi BE 14-re!

23. feladat: „A torzszülöttek pusztítása, a csatorna-rendszer megtisztítása igazi hőstett! De vajon elég hőstettet viszel-e véghez naponta? Lássuk, megfelel-e az elvárásnak.”

A játék korai szakaszában elég nehéz hősiesség pontokat gyűjtogetni, mert nem biztos, hogy jut KNO a kalandokban megkövetelt szintet kinöveszteni egy-egy képességből, tulajdonságból. A hiányt ilyenkor HO-val pótoljuk, és a kaland végén kapott mennyiség sokszor igen soványa. Ezúttal mindössze annyi a feladat, hogy legyen 10 hősiesség pontunk a BE 14 parancs kiadásakor. Azt hiszem, hogy ez még a legnagyobb kalandozások közepette is bőven teljesíthető. Ha mégis gondjaink támadnának, egy sötét mákból és egy csótánylábból főzhetünk magunknak hősiesség italát, ami bekortyolásával máris 1 HO-val gazdagít minket. Tapasztalataim szerint a kaszinóban a hősiesség itala a leggyakoribb ital, amit nyerhetünk, tehát ha sok a fölös pénzünk, de kevés a HO-nk, a szerencsejáték is segíthet a bajunkon. Aki még ezután sem érzi magát elég hősiességűnek, az gyorsan építse fel a dicsőségfal nevű szövetségi épületet, kezdjen örült módjára építkezni, és 25 TVP-nként 1 HO-val gyarapodva törekedjen a „Munka Hőse” kitüntető cím elérésére.

24. feladat: „A bárdok békegyűlést tartanak, énekléssel, zenével, versekkel. Ez tűrhetetlen! Szét kell vernünk a gyűlést. Várunk téged is a csapásmérésre!”

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

A nemzet... ööö... akarom mondani klánközi helyzet fokozódik. A vezetőink immáron nem elégszenek meg egy-egy portyával, a 29-es Klánkalandban egy egész gyűlést kell szétvernünk. Ránk hárul a nemes feladat, hogy a fenyítő kommandó felderítőjeként elhallgattassuk a kobzosok őrsemét (7-es lopakodás próba). Az egyik gombazabáló valami olcsó szöveget próbál nekünk eladni a békés egymás mellett élésről és a közös ünneplésről, de miket ez kevéssé hat meg (5-ös meggyőző-készség próba), bekapcsolódunk a bunyóba. Egy-egy galetki bárd legyőzése után a pacifisták már futnak is, mint a holdlátó vérnnyúl, mi pedig Nixerostól, a vezetőinktől megkapjuk a háború követ, ami igen becses ékszer: első végtagmértünket és szakértelmünket is eggyel növeli, ha viseljük.

A galetki bárd (#118) adatai:

Hidegimmunitás: 8 Meggyőzőkészség: 7
Vezetőkészség: 8

25. feladat: „Arass torzszülöttek felett győzelmet legalább 400 alkalommal!”

Hasonló a 4. feladathoz, ahol összesen 150 győzelem elérése volt a cél.

26. feladat: „Egy kemény Tisztogatóra nem jellemző a mézesmázos beszéd. Sőt, a kemény, férfias beszéd a jellemző! Bizonyítsd be, hogy jól forog a nyelved – győzedelmeskedj más galetkik felett átokszórában legalább hat alkalommal!”

Átokszórni jó móka, ráadásul hasznos is: lélekenergiát kaphatunk, és az átokszórással szakértelmünk fejlődése csak a felét használja fel az egy fordulóra járó fejlesztési keretünkéből. Ha legalább 10-es az átokszórássunk, azt is fel tudjuk bosszantani, akinek eredetileg nincs 4-es paraméter a PV parancsában. Erre az esély alapszint 40%, plusz ötször annyi százalék, amennyi a saját és az ellenfelünk IQ-jának különbsége.

27. feladat: „Ha elég szívós vagy, bármilyen nagy és erős torzszülöttet fel tudsz trancsírozni. Növeld fel szívósság szakértelmedet 10-es szintre, hogy tovább tudj harcolni!”

A klán vezetője kissé túloz, hiszen a szívósság szakértelem azért önmagában nem nyeri meg nekünk a csatát, de tény, hogy hozzásegít a győzelemhez. Hacsak nem vagyunk nagyon lemaradva a klánküldikkel a lakószintünkhöz képest, mostanra még nem igazán lehet szívósságot adó tárgyunk, legfeljebb a szövitárgyunk, így nincs más választásunk, mint megtanulni a szívósság szakértelemet, és KNO-ból felnövelni 10-re.

28. feladat: „Az óriáspókok leirtása könnyű feladat lenne, csakhogy van egy megkötésünk: nem használhatsz sem varázslatot, sem lehetetet, sem lőfegyvert, csakis és kizárólag végtagjaidat (de azokban foghatsz fegyvert). Hat óriáspókot öl meg ily módon.”

Ismét egy vadászós feladat, itt már kicsit egyértelműbb utasításokkal. Ha nem rohantunk előre a torzszülött arénában, akkor ott vár ránk két pók, de a kutyaszint 7. kalandjában és 51. többszemélyes kalandjában is találhatunk pókokat szép számmal, némi előrelátással így sok vadászatot megúszhatunk. A méregfereg esetében tárgyalta itt is igazak, csak végtagokkal harcolhatunk, lehet, varázslat, lőfegyver kizárva (HP 1 0 15 89 255).

Az óriáspók (#89) adatai:

Erő: 7	IQ: 2
Ügyesség: 7	Egészség: 10
Mágia: 2	Gyorsaság: 8
Méret: 75	Immunitás méregre: 80
Immunitás kontakt méregre: 30	Immunitás mérges gázra: 5
Vastag bőr: 6	Bűz: 9
Csáprágó: szakértelem 6, méret 15, bénító méreg 16	

29. feladat: „Eljött a mestervizsga ideje: a csatornaszinten találtunk egy torzszülött táborát, amely szervezett ellenállásba kezdett a galetkik, és főleg Klánunk ellen! Ami a legrosszabb, hogy eddig még senkinek sem sikerült sikeresen felvenni ellenük a harcot. Rád vár a feladat, hogy alaposan odapörkölj nekik!”

A 30-as Klánkaland elég nagy kitolás szerintem, mert meg kell miatta tanulnunk, és 7-es szintre fel kell növelnünk a mágiatörés nevű varázslatot, amire körülbelül soha többé nem lesz szükségünk semmilyen épületes kalandban... Az említett varázslattal egy erőteret kell szétrombolnunk, aztán már folytathatjuk is utunkat

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

a torzak fészke felé, persze csak óvatosan (12-es csapdaészlelés próba). A hálócspadát ugyan kikerültük, de közvetlenül utána két villámot is kapunk (összesen kb. 30-at sebezve), nehogy már jó legyen nekünk. Hamarosan szembetalálkozunk azokkal, akiktől a villámok származnak, 2 elektromancer és egy elektraton támad ránk. Miután jól felvillanyozódtunk a csatától, egy gonosz banyából, egy kótroll fattyból, és egy göthös yetiből álló triót kell eltakarítani. Az első csatára itt sem árt némi immunitás, de mostanra talán már rezisztenciánk is van egy kevés. A banya miatt a kaland után célszerű lehet egy BE 9 5 parancs, hacsak nem akarjuk, hogy a továbbiakban szó szerint átkozottul jó fordulónk legyen...

Az elektromancer (#98) adatai:

Erő: 2	IQ: 12
Ügyesség: 10	Egészség: 3
Mágia: 11	Gyorsaság: 8
Méret: 60	Elektromos lehelet: 7
Elektromos kéz: 11	Elektromos immunitás: 30
Bűz: 1	Vastag bőr: 3
Elektromos fal: 8	Villámsújtás: 9

A gonosz banya (#93) adatai:

Erő: 4	IQ: 12
Ügyesség: 8	Egészség: 6
Mágia: 12	Gyorsaság: 7
Méret: 44	Rezisztencia: 12
Tűzimmunitás: 13	Elektromos immunitás: 13
Bűz: 255	Vastag bőr: 3
Jobb karom: szakértelem 5, méret 12, sebző mérég 8	
Átok: 14	Mérges csipés: 10

A kótrollfatty (#113) adatai

Erő: 20	IQ: 4
Ügyesség: 6	Egészség: 18
Gyorsaság: 10	Méret: 50
Immunitás méregre: 10	Regeneráció: 8
Bűz: 6	Vastag bőr: 6
Jobb mancs: szakértelem 8, méret 14	

A göthös yeti (#110) adatai

Erő: 10	IQ: 2
Ügyesség: 6	Egészség: 10
Gyorsaság: 5	Hidegimmunitás: 15
Méret: 35	Bűz: 2
Jéglehelet: 8	Jobb karom: szakértelem 4, méret 9

30. feladat: „Ha azt akard, hogy igazi halálósztó gépezet váljék belőled, gyorsabbnak kell lenned minden torzszülőtnél! Érd el 20-as gyorsaságot, használhatsz mágiát, varázstárgyakat, bármit.”

Naná, hogy azt akarjuk, így hát nosza, aggassunk mindent magunkra, ami gyorsaságot ad, ha van hatalom italunk, akár azt is megihatjuk, és így látogassunk el a klánépületbe. Az egyszer használható, permanensen +2 gyorsaságot adó főzetet (gyilkos borókából, elfu mohából és rémcserjéből készül) egyelőre hanyagoljuk, ahogyan a többi tulajdonság-növelő italt is, jók lesznek azok akkor is, amikor már 50-es értékeket növelhetünk velük...

31. feladat: „Egy igazi Tisztogatónak mindig mesés gyűjteménye van a torzszülöttek irtására alkalmas szerszámokból. Látogass meg minket, és hozd magaddal a legalább 20 különböző fajta fegyverből álló gyűjteményedet!”

Nilván mindenkinek tekintélyes készlete gyűlt össze mostanra ében tündeakorból, törpe baltából, rövid törből, és hasonló kacatokból. Hogy ez mennyire mesés gyűjtemény, arról persze vitatkozhatnánk a klán előljáróival... Ha még nincs meg a 20 különböző féle fegyver, akkor a boltban 1-2 VEE paranccsal feltankolhatunk, aztán a sok vackot a hónunk alá csapva slattyogjunk el velük a klán épületébe, ahol gyűjtőszennvedélyünket egy újabb rangponttal és képességponttal honorálják.

32. feladat: „A szint helytartójától mindig kiváló küldetéseket kaphatsz, amelyek során tömegével irthatod a torzszülötteket. Hajts végre hát öt ilyen feladatot!”

Szeretem az olyan feladatokat, amihez nem kell semmi különösezt csinálni, csak játszani, és idővel magától meglesz. Az időzítés persze itt is fontos, lehetőleg úgy ügyeskedjünk, hogy amikor ezt a küldetést megkapjuk, legyen a szinten legalább öt kalandunk, amit még nem kértünk ki a Palotából.

ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

33. feladat: „Csapatban a torzszülötteket sokszoros hatékonysággal lehet irtani. Teljesíts barátaiddal együtt három többszemélyes kalandot.”

A többszemélyes kalandok adják a játék egyik legizgalmasabb részét, nincs is annál mókásabb, mint amikor valaki elfelejt magával hozni valami fontos tárgyat, elfelejt sorszámozni, vagy félúton elfogy a HO. Vágjunk hát bele, keressünk társakat egy kis közös vérengzéshez, aztán ha a harmadik alkalommal is kielégítettük a remetét (remek teljesítményünkkel természetesen), menjünk el a klánépületbe, és büszkélkedjünk el vele.

34. feladat: „Klánunk engedélyt kapott, hogy kiállítás rendezzen trófeáiból a császárszinten. A kiállítás bejáratát például szójer csáprágókból építi meg a klán kiállításstervezője. Te 10 ilyen csáprágóval járulj hozzá az anyagköltségekhez.”

Ha a szolgaszinten, vagy a fogak szintjén bóklászunk, akkor ez a feladat picit kellemetlen lesz, mert mindkét szinten kérnek tőlünk egy-egy kalandban (1. ill. 16.) szójer csáprágót, ugyanebből az okból kifolyólag más galetkiktől sem biztos, hogy fogunk tudni vásárolni. A Csarnokot végigjárva remélhetőleg meglesz a kellő mennyiség, ha nem, akkor az Arénában is van még két tisztító szójer (29. ellenfélként). Mivel mostanra már bizonyára elég szépen felvérteztük magunkat 1000 fölötti sorszámmú varázstárgyakkal (a szójer ugyanis csak ezeket tudja eltörni), ha nincs feltartó szolgánk, vagy más megoldásunk (pl. magas védelem, vagy lőfegyver, amivel leölhetjük, mielőtt megmozdulna), akkor sajnos számítanunk kell némi tárgytorésre. Persze a VD előtt le is rakhatjuk az ilyen tárgyakat, ha nélkülik is elég erősek vagyunk a szójerek legyőzéséhez

A tisztító szójer (#154) adatai:

Erő: 20	IQ: 6
Ügyesség: 12	Egészség: 20
Mágia: 1	Gyorsaság: 17
Méret: 108	Hidegimmunitás: 20
Regeneráció: 6	Vastag bőr: 8
Bűz: 255	
Csáprágó: szakértelem 12, méret 13, tárgyirtás 12	

35. feladat: „Szokás szerint azt tesszük próbára, mennyire fejlődött az utóbbi időben a harci képességed és a tudás, amellyel a torzszülött férgeket kutatod fel. Végezz 7 mélységi enttel!”

A mélységi ent egyik kedvenc ellenfelünk a szolgaszinten, ütősök egyedül a tüskés bőre és viszonylag magas vastag bőre miatt szomorkodhatnak kicsit. Ha unjuk a vadászatot, vagy a Csarnokot, 27. ellenfélként a torzszülött arénában is jön kettő.

A mélységi ent (#133) adatai:

Erő: 15	IQ: 10
Ügyesség: 6	Egészség: 12
Gyorsaság: 10	Mágia: 6
Méret: 85	Hidegimmunitás: 4
Elektromos immunitás: 4	Immunitás kontakt méregre: 4
Immunitás mérges gázra: 4	Rezisztencia: 15
Savimmunitás: 4	Tűzimmunitás: 4
Tüskés bőr: 8	Vastag bőr: 20
Bűz: 4	
Jobb mancs: szakértelem 10, méret 14, roncsolás 8	

36. feladat: „Ölj meg egyetlen fordulóban húsz torzszülöttet, és még ugyanabban a fordulóban látogasd meg a Klán épületét!”

Erre a feladatra már valóban nem árt készülni egy kicsit, esetleg TVP-t tartalékolni rá. Megoldását összeköthetjük a 79-es Klánkalanddal (lásd alább), abban is van pár szörny. Cseleesebbek megethetik, hogy szaporodó szörnyre (pl. fehér amőba) vagy csapatszörnyre (pl. gnóm, törpe és troll útonálló) vadásznak, ezzel jelentősen emelni tudjuk az egy fordulóban megölt torzak számát. Útonálló bandára vadászni azért sem rossz ötlet, mert a trollnál található pikkelylvért rendkívül fontossá válik a vadászok szintjének egyik kalandjában. Ha sikerrel jártunk és begyűjtöttük a megérdemelt rangpontot, akkor kicsit megnyugodhatunk, egy jó ideig most nem lesz ilyen feladat!

37. feladat: „A klánban való gyors előrehaladásod megünneplésére különleges vadászatot szerveztünk számodra. Emlékezetes élményben lesz részed.”

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Klántársaink torzszülött csemegéket készítettek nekünk elő, ez igazán kedves dolog tőlük. Hát lehet egy ilyen ajándékot visszautasítani? Persze, hogy nem. Egy nehéz kőajtó kinyitása után (15-ös erő próba) egy halál sekrestyése vár ránk. A következő meglepetéshez egy kötélen felmászva (13-as mászás próba) juthatunk el, ahol csodák-csodájára masnival átkötve nem is egy, hanem mindjárt három „ajándékot” is találunk: egy sötét elf harcost, egy káoszmagust és egy kronorémet. Utóbbi azért elhagyhatták volna kedves klántársaink... Miután felbontottuk (szó szerint) az ajándékokat, kiderül, hogy a meglepetés még fokozható: a többiek egy sziklaóriást pottyantanak a nyakunkba. Hát nem nagyszerű érzés Tisztogatónak lenni? Ha őt is legyőztük, hogy teljes legyen az öröm, azt tapasztaljuk, hogy elsődleges végtagunk mérete megnőtt eggyel – akiknek nem ez a legnagyobb végtagjuk, fontolóra vehetik, hogy transzformációval felcseréljék a kaland időtartamára.

38. feladat: „Talán az egyik legkönnyebb feladat, hosszú idő óta: érd el a 600 torzszülött győzelmet – reméljük, még mindig húzod a rovátkákat a barlangod falára...”

Régi ismerős ez a küldetés, akkor négyszáz volt a kvóta, remélhetőleg azóta gyarapodtunk újabb kétszáz győzelemmel. Ha nem, akkor hajrá torzakat ölni (elvégre erről szólna ez a klán, vagy mi a szösz), amint megvan, irány a klánépület a rangpontért, a KNO-ért és az újabb feladatért.

39. feladat: „Az erő az egyik legfontosabb tulajdonság egy Tisztogató számára – nem csak azért, hogy még hatalmasabbat tudj ütni, hanem azért, hogy a csapásaid még kevésbé legyenek kivédhetőek. Érd el legalább 30-as erőt, mindegy, hogy hogyan!”

Íme a korábban idézett jelmondat második fele: ha már megnőttünk, ideje erősnek is lenni. Ahogyan a 20-as gyorsaság elérésénél, itt is bevethetjük varázstárgyainkat, hatalom itálainkat, a cél, hogy legalább 30-as erőnk legyen a klánépületbe való belépéskor. Azért nem árt néha az erőnk alapértékét is növelgetni (micinista étrend sokat segíthet), ugyanis később majd hasonló ké-

réssel fordulnak hozzánk klánunk nagyjai, csak akkor már semmilyen mágikus segítséget nem vehetünk igénybe tulajdonságunk turbózásához.

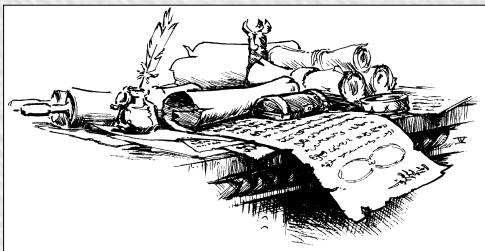
40. feladat: „Tudjuk, hogy legszívesebben rohannál, és folyamatosan irtanád a torzszülötteket, de néha szükség van egy kis pihenésre, lazításra. Látogass el úgy a klánépületbe, hogy pontosan 555 TVP-d van!”

Régebben lehetett trükközni a TPS-TPF parancsok használatával (megvárom, amíg több TVP-m lesz, mint 555, letiltok 1000-et, TPF 555, BE 14), de ez a kiskapu már megszűnt. Nincs más lehetőség, ki kell számolni, hogy mennyi TVP-vel kezdjük a következő fordulót, és építéssel, tanulással, zenéléssel elkölteni annyit, hogy pontosan 555 maradjon, majd büszkén jelentkezni a klánépületben. Ez egyszerűen hangzik, de sajnos két forduló között rengeteg dolog történhet, ami TVP-be kerül (pl. kapunk valakitől egy éhínség gyöngyöt, ami miatt E parancsral kezdjük a következő fordulót), ezért kell némi szerencse is, hogy elsőre sikerüljön megoldani.

A 20-as klánrang elérésétől számítva már működik új és igen hasznos képességünk: $(klánrang-20)/5+1$ nyomkövetés, ami a rengeteg komponensszerző és vadászó küldetés megoldásában nagy segítség, emellett gyakori próba kalandokban, jól jön tehát az a pár plusz szint. A 80-as klánrangig vezető út felén már túljutottunk, a cikk második részében pedig meg sem állunk, amíg a klán ránk nem aggatja a megtisztelő „Rettegés Ura” címet!

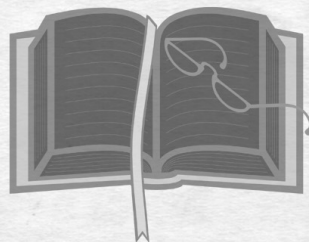
A torzak infóiért és a Hyperért köszönet Pöttyösnek.

Landrina



Leanthil naplója

39.



Hát ezt muszáj leírnom... Képzeld el, ahogy a Legendák völgyében mászkáltam (irtottam szépen a torzszülötteket, ahogy az galetkiéknél szokás), egyszer csak egy szőjer királynóval hozott össze a sors. Na persze ezzel eddig semmi különleges dolgot nem mondtam, hiszen ez gyakran előfordul ezen a környéken. Le is győztem, ahogy illik, aztán végigkutattam, hátha van nála valami használható dolog. Az egyik lábára egy karkötő volt ráakadva, amit gyorsan zsebre vágtam, aztán tettem tovább a dolgom. Itthon kezdtem csak átvizsgálni, mi mindent szedtem össze a völgyben (nem volt valami nagy szám), köztük a karkötőt is, amiből olyan mágiát érezkeltem, ami a pontos találatok bevitelét segíti, valamint erősíti a tárgyirtás képességét. Ez utóbbi teljesen egyedülálló a Hegyben, és mintha csak nekem lett volna kitalálva. Hálás voltam a készítőjének így láthatatlanban is, és rögtön lecséréltem erre a krakolich karkötőmet. Amikor végigvonultam a szintemen a szövetségi barlangunk irányába, többen is furcsán néztek rám, némelyek pedig nagyon gyanakvóan pillantgattak a frissen szerzett karkötőmre. Voltak olyanok is, akik elhaladtam után gyorsan összesúgtak a hátam mögött (láttam, mert egyszer hátrasandítottam). Kezdtem nagyon kényelmetlenül érezni magam. A szövetségi barlangunkban ért a megvilágosodás, amikor a karkötőre vonatkozó kérdésemre Ka-Boom barátom elmondta, hogy ezt a tárgyat a Hegyben Leanthil karkötőjének nevezik, és több példány is előkerült már belőle. Ekkor esett le az állam. Szükségem volt egy kis nyugalomra, hát hazajöttem, és mélyen elgondolkodtam az eseten. Most itt tartok éppen. Szóval a helyzet a következő: van egy tárgy, amit rólam neveztek el. Ez eddig oké, tekintve a mágikus képességének mibenlétét. Tüzetesebb vizsgálat után megfigyeltem, hogy közvetlenül a kapcsa mellett van egy vésett „L” betű, mégpedig pontosan olyan, amilyet magam után hagyni szoktam (például ha a szövetségnek valamilyen írásos parancsot adok). Ezek szerint tehát ezt én készítettem, amivel csak egy baj van: én ilyen nem készítettem. Nem is tudnék. Igaz, van egy félig kész varázsüllőnk, és a mágikus hatalmam sem elhanyagolható, de ilyen erejű tárgyat még a leghatalmasabb kalandozó galetkik sem tudnak kreálni, nemhogy én. Szóval két lehetséges magyarázat maradt. Valaki egyszerűen belevéselt egy „L” betűt, ami véletlenül pont olyan, amilyet én szoktam írni, vagy pedig az a valaki az irántam érzett tiszteletből tette mindezt. A másik magyarázat szerint ezeket a karkötőket tényleg én kreáltam, azaz majd csak kreálni fogom valamikor a jövőben, és valahogy visszakerülhetnek a jelenbe (vagy a múltba, csak most találtak rájuk). Ez viszont azt is jelentheti, hogy valamit üzenni akartam (vagy akarok majd) saját magamnak. Csak éppen egyelőre nem tudom, mit, hacsak éppen nem azt, hogy nem kell aggódnom, mert még hosszú ideig nem fogok elpatkolni. Bonyolult ez az idő dolog. Főleg amikor a galet-

ki időkapszulákkal, időkristályokkal, meg időtranszformátorokkal halmozza teli a barlangját, száfrányporokat szippant fel, a klánképessége folyamatosan fiatalítja vissza azokat az öregedéseket, amiket mindenféle torzszülöttek (köztük Signy Mallory) okoznak, és a tetejébe még a kaszinóban is inverz kronoérintéseket nyer. Mivel ez teljesen mindennapos köztünk, kalandozó galetkik között, nem is csoda, ha az idő szövete itt-ott megreped, és bizonyos dolgok olyan rokkban bukkannak fel, amelyekben azoknak semmi keresnivalójuk nincs.

A Halhatatlan klán is csak bonyolított a helyzeten, amikor legutóbb azt kérte tőlem, hogy egy nap alatt tegyek annyi mindent, amit egyébként két nap alatt tudnék csak megtenni. Itt az idővel olyan sokat nem kellett kavarni, annál inkább szükség volt az állóképességre. Egy csomót pihentem, mielőtt nekifogtam volna a feladat teljesítésének. Gyűjtöttem az erőt, hogy minden befejérjen, amit terveztem. Jóval milgandgyűjtás előtt keltem (sokkal korábban, mint szoktam), és rögtön nekiláttam a barlangom bővítésének. Mivel a többi galetki még javában aludni szokott ilyenkor, nem is örvendtem túl nagy népszerűségnek. De hát ez van, különben is, ha a méretemet is növelni akarom, nem lakhatok valami odúban. A cuccaimnak sajnos nem tudtam elég helyet csinálni, azt kénytelen voltam egy feneketlen zsákkal megoldani (nem mint-ha azóta nagyobb rend volna a lakhelyemen...). Miután eleget dolgoztam, pihenésképpen kiültem a központi csarnokba zenélni egy kicsit. Mivel még mindig kicsivel a hivatalos milgandgyűjtás előtt voltunk, néhány korán kelő pillantásában igazi lincshangulatot láttam tükröződni. A népszerűségem egyébként is valahol a feneketlen mélységek legalján tobzódik, ez már igazán nem tudott rontani a megítélésem, de azért mielőtt valóban kihívtam volna magam ellen a sorsot, inkább összeszedtem magam, és elmentem egy maratont kaszinózni. Mivel nemrég nyertem egy egynapos kaszinóbérletet, úgy gondoltam, éppen itt az ideje kihasználni azt, ezért közel negyvenezer aranyat tettem fel, amiből persze így csak a felét kellett valóban kifizetnem. Ennyi kör alatt megnyertem egy komplett fívészkeretet, a mágustorony teljes



várázsital készletét és a boltos komplett árukészletét. Ezen felül visszanyertem az összes pénzt, amit feltettem, degeszre zabáltam magam, nem is beszélve a lélekegyenlőről, amit közben magamba szívtam. Na és persze a lényeg: nyertem egy halom tócent, amiket azonban később beváltva szinte semmivel nem kerültem beljebb, hiszen csak haszontalan tárgyformázókat kaptam értük cserébe. Időtöltésnek viszont kitűnő volt a dolog, de ez még nem volt elég, ezért mindezek után végiglátogattam az Ősök Csarnokának minden eddig fel nem derített

elágazását, a csatornaszint összes érintetlen zugát, és a régészeti lelőhelyeket is igyekeztem alaposan megbolygatni. Eddigre már alig láttam a fáradtságtól, így portyázni már nem is mentem, és ha nem szippantok be néhány tartalék adag sáfrányport, a klánépületbe már nem is lett volna erőm elmenni, hogy jelentsem a feladat teljesítését, és akkor aztán kezdhettem volna előlről az egészet. Hazafelé már csak alig vánszorogtam, és ahogy beléptem a barlangom bejáratán, már aludtam is. Olyan fáradt voltam, hogy ébredés után nem is bírtam felidézni, milyen feladatot sóztak rám cserébe, ezért vissza kellett mennem a klánomhoz, hogy újra elmondassam magamnak. Kár volt. Ilyet mindenkitől megkövetelnek előbb-utóbb, de azért reménykedtem, hogy én megúszom majd. Hát nem így lett. Szóval tanítványommá kell fogadnom egy másik halhatatlan galetkit, méghozzá olyat, aki legalább három szinttel lejjebb él, mint én. Pedig mielőtt ezt a feltételt is említették volna, rögtön arra gondoltam, hogy majd Ka-Boom barátomat kérem fel, hiszen ő így is a tanítványom, még ha ez nem is hivatalos. Reménytelenül próbálkoztam meg az ilyenkor szokásos módszerrel, azaz hogy a központi csarnok hirdetőfalára kiírom az ajánlatot (ezt mágikus úton továbbítják az összes szint hirdetőfalára), mégis volt egy jelentkező. Meglepetésemre Daemon Linoge ajánlotta fel szolgálatait, aki nemrég még szintén Apostol volt, de kilépett tőlünk. Valami miatt meghasonlott, és se szó, se beszéd, meglepett. Normál körülmények között ezért halál járna, amit ő is tudhatott, nyilván ezért is volt olyan segítőkész. Én cserébe el is tekintettem volna a kilátásba helyezett retorzióktól, de közbejött a bürokrácia, ugyanis ő volt már egyszer tanítvány, amikor még a tisztogató klánban próbálkozott az előrejutással. Így jártam, gondoltam, és azon kezdtem morfondírozni, vajon hogyan szerezhetnék egy császári dekrétumot, amikor jött a csoda, egy ifjú galetki képében, akit Acheronnak hívnak. Állítása szerint találkozott már a tanaimmal, és elhatározta, hogy amint teheti, beáll közénk. Ez az idő most jött el. Meg is kerestem engem, hogy van-e még hely a rendünkben, és még az sem tántorította el, amikor felhívtam a figyel-

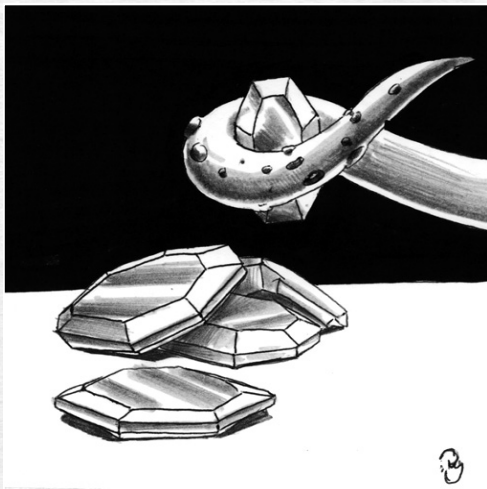


mét, hogy ha beáll közénk, közel olyan életet kell majd élnie, mint a torzszülötteknek, mert a többi galetki azonnal ki fogja közösíteni. Erre nemhogy megingott volna, hanem még meg is erősödött az elhatározásában. Na, de nem ez a lényeg, hanem hogy kihasználva az adódó lehetőséget, rögtön megkérdeztem tőle, hogy volna-e kedve tanítványomnak lenni. Persze rögtön ráállt a dologra, talán még úgy is érezte magát, mint aki a kaszinóban megütötte a főnyereményt: a nagy Leanthil tanítványa lehet. Micsoda megtiszteltetés! (Egyébként az is.) Így aztán újra fel-

csillant a remény, hogy még belátható időn belül előrébb tudok lépni a klánomban. Ha ezeken az alattomos feladatokon túl leszek, talán könnyebb próbatételek jönnek, és akkor behozhatom a lemaradást, amin jelenleg az sem sokat segít, hogy ma holnap továbbköltözöm.

Igen, itt már semmilyen feladatot nem adnak, a csarnokból meg alig van hátra egy kevés, így aztán semmi nem marasztal. Igazából egy feladványt kell már csak megfejtenem, és a kérdést feltevő szellem mögött már látszanak is a következő szintre vezető lépcső alsó fokai.

A cuccom java részét összepakoltam, ami most jóval könnyebben ment, mint eddig, mivel a nemrég vásárolt feneketlen zsákomba szinte csak bele kellett mindent hajigálnom, és máris nőtt a rend a barlangban. Tökéletes tisztaság sosem lesz, de így legalább nem kell minden mozdulatomnál attól tartani, hogy összetörök valamit (ami ugye az én esetemben egyébként sem ritkaság). Nagyon hasznos dolog ez a zsák, csak az a baj, hogy a tolvajok így is ugyanolyan határfokkal emelnek el tőlem dolgokat. Elvileg könnyebben buknak le, amíg ebben kotorásznak, viszont így minden egy helyen van nekik, nem kell a kuplerájban csetleni-botlani, ha valami konkrét dolgot keresnek. Mostanában egyébként is megnőtt a tolvajok száma, ami nem is lenne olyan idegesítő, viszont valaki nemrég öt fókuszrubint lopott el tőlem, és ezen egy kissé bepöccentem. Mivel senki nem vállalta (időben) magára a dolgot, úgy döntöttem, hogy kollektív büntetést alkalmazok: végigmegyek a szomszédaim barlangján, és ha valakinél fókuszrubint találok, azt magamhoz veszem, ha meg a tulaj ellenkező, összeverem. Így is tettem. Két galetkitől sikerült visszaszippkáznom négy rubint, a többieket meg összetörtem a felszerelésükkel együtt. Na persze az egész szint megint rögtön felháborodott, és mindenki azonmód egy ártatlanul meghurcolt szerencsétlennek tartotta magát, akit meg kellene tőlem védenie valakinek. Naná, hogy annak a nyavalyás kis szukanak a nevét emlegették sűrűn, de az most nem védi meg őket, mert már rég továbbköltözött. Állítsák le a tolvajait, és akkor nyugalom lesz! Na persze ezt úgysem fogják fel, így tényleg csak abban reménykedhetnek, hogy felköltözésem után lesz egy kis nyugtuk tőlem. Utána viszont nekem legyen nyugtom a következő szint lakóitól...



Leantfil

ŐSÖK VÁROSA - VÁLTOZÁSOK

- ❖ Befejeztem a **17. szint** leprogramozását, minden felkerült az éles verzióba.
- ❖ Az **ősi immunitás** varázslat sajnos túl erősnek bizonyult, ezért gyengítenem kellett rajta. Korábban az összes immunitást varázslatszint*5%-kal növelte meg, tehát 50-es ősi immunitásnál minden immunitás +250%-kal megnőtt. Ez a mérték varázslatszint*3%-ra lett csökkentve, és kizárólag a varázslat alapszintje számít.
- ❖ A **16. szint 33-as kalandjában** kért esszenciamennyiségek csökkentek, 50 helyett elég 40 zöld esszencia, és 30 helyett elég 20 lila esszencia.
- ❖ Ha egy szörny már ravaszul a csata előtt felrakott egy **megszakítást**, akkor a harcban az valahogy nem nagyon működött neki... javítva.
- ❖ A **klinoch gyűrű** speciális hatása nem működött tökéletesen, javítottam.
- ❖ A **varázslat-tükrözéssel** kapcsolatos hibák, kérések: A varázslat-visszafordítás küldetést akkor is számolta a program, ha a varázslatot az ellenfél fordította vissza (javítottam). Ha olyan varázslatot fordítottak meg, ami nem azonnali volt, hanem hatóidővel rendelkezett (pl. dermesztés), akkor a varázslatfordítás nem működött rendesen (javítottam). Ezenkívül a GEV-SZAT-ba beraktam az új jutalmak közé egy olyat is, amelyet ha megszerzel, akkor irányítani tudod a varázslatfordítás képességedet, azaz a baráti célzott varázslatokat (pl. feltámasztás) nem fogod visszafordítani.
- ❖ A **kalandor rangokért** járó képességek sorát 24-ig bővítettem.
- ❖ Ha egy **lény teljesen immúnis** egy varázslatra valamilyen okból, akkor most már **manaformálással** sem lehet azt a varázslatot ráerőltetni.
- ❖ Mivel a 11. szinttől a karakterek mérete jelentősebb mértékben tud nőni (és ezért eltérni), ezért módosítottam a **rugalmasság** portyázási képletét. A 11. szinttől akkor

tudsz beportyázni valakihez, ha az alapméreted a célpont barlangnál nem nagyobb, mint $10 + \text{rugalmasság} \times 4$ (korábbi szinteken maradt a $3 + \text{rugalmasság} \times 2$ képlet).

- ❖ A torzszülött **aréna** 18 új ellenféllel bővült.
- ❖ Most már megjelenik a karakterlapon, hogy mire vagy **specializálva**.
- ❖ A **hírnév** egy kisebb reformon esett át, ami a következőket foglalja magába: 1.) A hírnév maximuma eddig 32000 volt. Most már ez szinttől függ, magasabb szinten lehet 32000-nél magasabb is. 2.) Ha valaki a fordulószámahoz képest nagyon alacsony szinten van, akkor valamivel több hírnevet veszít kör végén, mint eddig. 3.) Jelentősen megnöveltem az épületes és klánkalandokért járó hírnevet (szinttől függő lett). 4.) Több parancsért, amiért korábban nem járt hírnév, most már lehet szerezni (pl. sikeres LV, FTK).
- ❖ 15/28-as és 16/35-ös kalandban a szövegben levő hibát javítottam.

Tihor Miklós



ŐSÖK VÁROSA

Ghalla News

159

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. március



A VAD HORDA

Szóval azt mondd, szeretnél a Vad Horda tagja lenni? Azt gondolod, elég kemény vagy hozzá? Azt mondd, hogy karod és fegyvered erejével sunyi mágusokkal vívna meg? Hogy a Vadon az otthonod, nem azok a zsúfolt kővárosok? Hogy a harcos fő ismérve a bátorság, nem pedig a vastag páncél? Hogy ott belül egy szilaj, vad, barbár harcos-szív dobog? Hogy mióta hallottál rólunk, tudod hogy köztünk a helyed? Igen? Na, akkor majd Tronnal kell beszélned, Ő a törzsfőnök. Én csak valamiféle mesemondó vagyok a törzsben. Addig is, míg beszélsz vele, elmondom, hogyan alapítottuk ezt a törzset.

Tron kezdte el összegyűjteni a vadon Barbárnak nevezett fiait és lányait. Nem volt könnyű feladata, hiszen ahányan voltunk, annyifelé jártuk az erdőket, a pusztákat, a sziklás hegységeket. Engem például messze délen, egy sűrű erdőben ért el a hívása. Nem tudom, hogy jutottam oda, nem tudom mit csináltam azelőtt, és nem ismerem a múltam. Első emlékem az, hogy nyersen eszem a gyilkos mókus húsát. Biztos valamiféle gonosz mágia vette el a korábbi életem emlékeit, de hagyjuk is, nem rólam van most szó, hanem A Vad Hordáról. A lényeg az hogy megtudtam, nem én vagyok az egyetlen, vagyunk még páran, akik nem szürke kőfalak és nagyképű mágusok között szeretnének élni, akik tudják milyen az, mikor hív a Vadon, akik pusztá erejükkal akarnak érvényesülni aljas varázslatok helyett, akik megőrizték szívük vadságát, és soha nem fognak szelídített, láncos kutyaként élni, akik mindörökké vad farkasok maradnak. Ezek vagyunk mi: A Vad Horda!

Végül összegyűltünk mind a heten, egy éles peremű, komor sziklával borított fennsíkon, magasan a város felett. Ott álltunk körben, különböző népek fiai, de belül egyformák. Vadak! Ha úgy tetszik, Barbárok. Büszkén

vállaljuk, hogy azok vagyunk, nem pedig puhány ficsúrok. Hallgattuk a sziklák közt süvítő szél dalát, a tűz ropogását, és hagytuk, hogy lelkünk magasan szárnyaljon, egymásra találjon. Akkor Varelse, a Törzs Sámánja egyre gyorsuló ütemet játszott tudodobján, majd táncba kezdett. Az ősi barbár totemszemleket hívta segítségül, hogy forrasszák egybe az összegyűlt lelkeket, hogy egy Közös Tudatot alkossanak. És megtörtént. Hirtelen, mintha elhagytam volna a testem, kívülről láttam magam. Alacsonyabbról. Megértettem, hogy Sziklaóklú Ronberg szemével látom a világot. Majd hirtelen magasról, Uncinula szemével tekinttem le magamra. De kis időre eggyé váltam Botmennel, Cholerrel, Tronnal és Varelsével is, míg végül egy villanásban hirtelen hét szempáron keresztül láttam a világot, majd visszatértem a saját testembe. Újra önmagam lettem, de több is ennél: a Törzs tagja! Éreztem, hogy ezentúl összetartozunk, együtt fogunk harcolni, akár az egész világ ellen is, ha kell. Azóta viselem büszkén A Vad Horda jelét: a két izmos kar által kettétört varázspálcát.

Talán mondanom sem kell, hogy utána igazi barbárokhoz illő murit csaptunk, vedeltük a sört, zabáltuk a nyárson félig átsült alpesi tehenet, vad csatadalokat gajdoltunk, és különböző fogadalmakat tettünk, hogy miképpen leszünk az aréna ünnepelt hősei, hogyan iszunk mindenkit az asztal alá a kocsmában, vagy hogy fogjuk megetetni a varázslókkal a vacak könyveiket.

Ha még mindig szeretnél közénk lépni, keresd Tront, a törzs közfelkiáltással választott főnökét!

Ryu Rover

(ui.: Tron e-mail címe: craslorg@gmail.com)



A SZABLYA

A vágófegyverek között messze a legnépszerűbb és legismertebb eszköz a kard. Mi is ez? Nyelvünk megadja a választ: kar-od. Vagyis egy kar hosszúságú valami. Leginkább egy fémpenge. Nagy változatosságban fordult elő a hadtörténetben és manapság a szerepjátékokban. A kettő persze néha összerosódik, mint a híres Excalibur esetében is. A kardok egy speciális változata a szablya, ennek is elég beszédes neve van. Szabni, szabdalni lehet vele – tehát nem a szúrás a fő funkciója, hanem a vágás. A történelemben elsősorban a lovasság közelharc fegyvereként fordult elő, elsőként a keleti népek lovas katonái használták, az általános felfogás szerint a korai középkortól (VI.-ik, VII.-ik század). Vizsgáljuk meg ezt a fegyvert konkrétan.

Félkézzel forgatható, rövid markolattal szerelt, ívelt fémpenge, melynek egyik fele teljes hosszában élezett. Előnye, hogy ugyanakkora erővel is mélyebben vághatunk vele (nagyobb sebet ejt), mint az egyenes karddal, mert a penge kisebb felületen éri a célt, tehát a nyomás nem oszlik el, egy pontra nagyobb nyomás jut. A szablyavívás egyes formáiban pedig még a kar mozdulatával rá is segítenek erre („meghúzzák a végét”).

A szablyák egyes változatainál található ún. fokél, amely a belső, hajlás felőli végén a hegy alatti élezett rész. Egyes feltételezések szerint ezzel a lovas a másik vágató lovának vágott alá, ez azonban a gyakorlatban nemigen kivitelezhető. Valójában a fokél a vívásban használható remekül, a penge ívelését kihasználva, meglepő manőverek rejlenek benne, a fegyver fonák használatával be lehet nyúlni vele a védekező kard/szablya mögé.

Magának a szablyának is sokféle változata van, pl. görbületa, a származási helye, vagy akár súlya szerint. Ez utóbbi alapján könnyű, közepes és nehéz szablyáról is beszélhetünk – mindegyiket eltérő céllal és stílusban használták. A könnyű szablyák, melyeket például a magyar huszároknál is rendszeresítettek, igen gyors fegyverek, csuklóból lehet mozgatni őket egy tőr kard, avagy rapír sebességével. Közepes szablyát használtak hazánkban a török háborúk idején, ezek a végvári szablyák, melyekkel lóról és gyalogosan egyaránt jól vívtak, vagy ilyennek tekinthetők a kuruc szablyák is.

Nehéz szablyával nem lehet a szó klasszikus értelmében vívni. Meg kell lendíteni és odavágni vele. Vagy átvágja a vértet, vagy eltöri alatta a csontot. Ezeket az átütőerejéből fakadóan leginkább a XVI-XIX. századi nehézlövasság használta.

Persze a történelmi fegyvereknél vigyázni kell a kategorizálással, mivel csak kivételes esetekben beszélhetünk tömeggyártásról (pl. római légiók fegyverzete), a kardok és szablyák többnyire egyedi munkának tekinthetők, egyrészt a kovács szaktudása és a rendelkezésre álló alapanyagok, másrészt a használója igényeinek megfelelően. Ha az egyik szablyát egy langaléta, a másikat pedig egy mélynövésű harcos kívánta forgatni, akkor ők eltérő hosszúságú fegyvereket használtak. (Ha Kinizsi használt szablyát, akkor nyilván úgy forgathatót egy nehéz szablyát, mint vitézei a közepeset).

Érdemes megemlíteni egy híres és egy legendás fegyvert. A Hadtörténeti múzeumban látható Damjanich szablyája, mely ránézésre is tekintélyt parancsoló eszköz. És egy különösen díszes, alig hajlított szablya az Attila-kard, melyet jelenleg Bécsben őriznek és a legendás hun vezérnek tulajdonítanak.

SZABLYÁK A TÚLÉLŐK FÖLDJÉN

CSONTSZABLYA

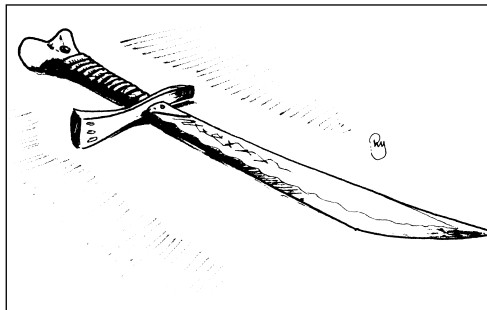
A csontszablya a mély tárnákat lakó orkok fegyvere. Hogy milyen lényből készítik az aránylag ellenálló fegyvert, senki sem tudja. Pengéje nem egyenes, hanem görbe, és recésen be van vágva, hogy nagyobb sebést tudjon okozni. Természetesen egy ilyen csontfegyvert nem lehet összehasonlítani egy igazi acélpengével. Ez egy d8 sebésű vágófegyver. Használható balkezes fegyverként is.

Nyugaton 768 karakternél van, 34 KF-elte.

Keleten 74 karakternél van, 2 KF-elte.

RAPTOR SZABLYA

Egy kötéllel egy fémrúdra erősítve a borotvaéles raptor karmot, halálos vágófegyverhez juthatsz. Sajnos, a méretes (bár nem túl súlyos) karom forgatása jóval nehezebb, mint egy rendes kardé, vagy akár a mandibu-



lakaszáé: minimum 16-os vágófegyver szakértelem szükséges használatához, és még ilyenkor is -5 támadást kapsz. Persze ez jócskán eltörpül a szablya sebzése mellett, ami $6D5+3$. A raptor szablyának még két előnye van a mandibulakaszával szemben, egyrészt könnyebb elkészíteni (mindössze 25 TVP-t igényel), másrészt valamivel kisebb a súlya.

Nyugaton 87 karakter birtokolja, 40 KF-elte
Keleten 11 karakter birtokolja, 3 KF-elte

VARKAUDAR SZABLYA

Feketén csillogó fémből készült, borotvaéles görbe szablya: az elit varkaudar harcosok fegyvere. Forgatásához min. 15-ös vágófegyver szükséges! A sebzése félelmetes, $4D6+5$, és $+3$ támadást kap használója, ha varkaudar, egyébként csak $+1$ -et. A népmesék óva intenek a varkaudar tárgyak használatától: azt mondják, aki varkaudar tárgyakat használ, az idővel maga is varkaudarrá válik! Kérdés, hogy te mennyire hiszel az ilyen babonáknak.

Nyugaton 176 van, 75 KF-elte
Keleten 54, 13 KF-elte

RYUKU SZABLYA

Ezek a rövid, görbe pengéjű szablyák hihetetlenül éles pengéjük – állítólag a ryuku császári kovácsok hónapokon keresztül dolgoznak egy-egy darabon. Tény, hogy $4D6+4$ -es sebzésével elégedett lehet minden kardforgató. Használatához azonban legalább 12-es vágófegyver szakértelem kell, nehogy megvágd magad vele.

Nyugaton 93 van belőle, 25 KF-elte
Keleten 209, 3 KF-elte

KRATHAN SZABLYA

A legendás krathan légió harcosainak közkedvelt fegyvere volt a krathan szablya. Bár tulajdonosaik manapság csupán élőholtként bolyonganak hazájuk romjai között, fegyverükön nem fogott az idő, fényezett díszítése most is legalább olyan szépen csillog, mint a raks-

hallionok uralkodásának idejében. A krathan szablya sebzése $4d6+4$, használója $+2$ védettséget és $+20$ max. ÉP-t kap. A szablya elég nehéz, használni nem egyszerű, így ahhoz, hogy egyáltalán a kezedbe vedhesd, legalább 20-as vágófegyver szakértelem szükséges.

Keleten 16 karakternél van, 1 KF-elte

DHOUGA-FÉLE SZABLYA

Ahhoz, hogy megértsd a titániiban rejlő lehetőségeket, igencsak csavaros eszűnek kell lenned, akárki fia nem képes belőle tárgyakat kovácsolni. Dhouga-pex persze nem volt akárki fia, hiszen tudását apjától, Rhoi-pex-től, korának legnevesebb titánikovácsától szerezte. A tehetséges fiú legismertebb, és a katonák közt talán legkedveltebb fegyvere ez az ívelt pengéjű, kéthegyű szablya volt. Feltalálója, állítólag, képes volt mindkét kezében egyszerre forgatni egy-egy szablyát, de ezt valószínűleg csak a szájhagyomány ragasztotta a történehez, mint ahogyan maga, Dhouga is csak a mesében állt a százéves felkelés élére. Nem tudni, ám azt igen, hogy ha ezt a meglehetősen nehéz, $7D12+2$ sebzésű vágófegyvert te is szeretnéd elkészíteni, 6 titánit kell megolvasztanod egy vaskohóban, amit 18 pirikkal tudsz kellően forróvá felűteni. A szablya alakját egy din formázó minta biztosítja, és a kőkalapáccsal elvégzett munka 200 TVP ideig tart majd. Ha a vágófegyver szakértelmed nem éri el a 30-at, kár is bajlódnod vele, nem tudod használni. A dhouga-szablyát nem adhatod át másnak.

A cikk írásakor ez a fegyver nincs egyetlen karakternél sem.

A LEGTÁPOSABB VÁGÓFEGYVER: SZAMURÁJKARD

A wakizashinál hosszabb, ívben hajlított, fénylő acél-pengéjű szamurájkard (a ryukuk nyelvén katana) sokkal hatékonyabb fegyver bármi eddig látottnál. Nem jut el minden szamuráj odáig, hogy hűbérura megajándékozza egy ilyenrel, viselését ki kell érdemelni. Tapintása hideg, pengéje éles, de olyannyira, hogy a hozzávaló kardhüvely nélkül nem is hordozhatnád magadnál, mert túl sok nem kívánt baleset érne. Toyaki kristályából, a tokjával együtt állíthatod elő a kardot (bár ezt nem jelöljük külön a karakterlapodon), így ilyesmitől nem kell tartanod.

Ha a katanát forgatod, $+23$ támadást és $+5$ védekezést kapsz. Sebzése mágikus, $10D11+24$. Legalább 40. szintű vágófegyver szakértelemre lesz szükséged a használatához.

Vadász Szilárd

BEREN: A KÖZÖS ÚT

A tuskés ágak Csie valaha gyönyörű ruhája és hosszú, fekete hajfonatai után kaptak, ahogy a sűrű erdőben menekült. Valami hatalmas macskafele üldözte, kész csoda volt, hogy még nem érte utol. Bár azt is csak az istenek határtalan jóindulatának lehetett köszönni, hogy az utóbbi két napban, amit a lány egyedül töltött a vadonban, semmiféle vadállattal vagy szörnyeteggel nem futott össze. Eddig. Úgy látszik most véget ért a szerencséje, egy ragadozó vacsorájaként végzi. De nem adta fel, szaladt, ahogy a lábai bírták, miközben húsos levelek csapódtak az arcába, ágak tépázták kimonóját, tuskék sértették bőrét. De legalább a célját elérte! A családi vagyonból felszerelt egy expedíciós hajót, katonákat bérelt, átkeltek a félelmetes Fájdalom Tengerén, kikötöttek

Ghalla északi partján, mélyen behatoltak a szárazföldre, és rátaláltak Csie bátyjára. Az ám, a bátyjára, a nagy hősré, aki az egyik Ghallára küldött előrs vezetője volt, és akiről soha többé nem hallottak, és akinek a csapatából sem tért vissza senki. És akit a hadvezetés leírt, mint szükséges veszteséget, ezért nem is keresték őt, az invázió tervét pedig bizonytalan időre elhalasztották. Csie viszont minden éjjel álmódott, látta a bátyját, ahogy magányosan vándorol az idegen tájon, szablyával a kezében hősiezen szembeszáll ezernyi veszéllyel, de egyedül, magányosan azon a civilizátlan vidéken, teljesen elvadul, míg végül úgy él mint valami vadállat, vadászik, nyersen eszi a húst, alszik, majd újra vadászik... Csie tudta, hogy ezek való-álmok, nem hamis képeket közvetítenek, a valóságot mutatják, a családjában többször is előfordult egyfajta vad látnoki képesség. És bár szomorúan, de elfogadta volna, ha bátyja hősi küzdelemben ott marad a harcmezőn, ám ezt nem nézhette tétlenül, ahogy elveszíti a lelkét és a becsületét... Ezért jött hát el érte. És megtalálták. Addigra teljesen elveszítette józan ítélőképességét, mélyről feltörő morgással vetette magát a megmentésére jött csapatra, majdnem kettészelve egy elit légióst. Végül sikerült lefogniuk, de kénytelenek voltak

megkötözni. Csie remélte, hogy hazájában a papok és a varázstudók vissza tudják majd adni bátyja elméjének épességét. Ezért parancsba adta a szolgálatában álló katonáknak: Bármilyen történne, a férfit mindenképpen helyezték biztonságba a hajón, és vigyék haza, de egyúttal azt is közölte velük, hogy soha senkinek nem beszélhetnek arról, hogy milyen állapotban találtak rá a híres hősré. Nem sokkal később egy csapat kalandozó rontott rájuk, a katonák becsületesen helyt álltak, de Csie elszakadt a csapattól, amikor egy alacsony, zömök, szakállas barbár elől az erdőbe menekült. És többé nem akadt a nyomukra. Tudta, nem fogják keresni, hiszen egyértelmű parancsot adott mielőtt elszakadt volna tőlük: „A hajóhoz!”

Miendez egy pillanat alatt villant át elméjén, miközben arra szaladt, ahol látta, hogy véget ér az erdő. Szerette volna még egyszer megpillantani az áldott Nap fényét. A ragadozó mintha csak játszott volna vele, a sarkában loholt, de nem vetette rá magát. Csie egy utolsó erőfeszítéssel áttörte magát az erdő szélén álló bokron... Hogy aztán rövid sikkantással nyugtázza, elfogyott a lába alól a talaj, és zuhan! Na, nem mélyre, pár lábnyit zuhanás után egy tavacska hús hullámai csaptak össze a feje felett. A felszínre rúgta magát, vett egy mély lélegzetet, és gyöngyöző hangon, könnyebbülten felcacagott. Üldözője – vörös sörényű, testén fekete, hosszúkas foltokat viselő macska – félrebillentett fejjel állt a fák között, és úgy tűnt, nincs kedve a vízbe vetni magát. De a következő pillanatban valami a lány bokájára csavarodott, és kíméletlenül erővel húzni kezdte a mélység felé, egyre távolabb a napfénytől, le a sötét mélységbe...

Nem tudta, mennyi idő múlva tért magához. Érezte, hogy puha homokon fekszik, és mintha valami köpenybe burkolták volna. Egy ideig csak feküdt lehunytt szempillákkal, de ekkor valahol a közelben felhangzott egy bambuszfuvola hangja. Csodálatos, szomorkásan gyönyörű dallam szárnyalt az ég felé, megérintette Csie lelkét, aki rögtön érezte, a zenész önmagának játszik, a zene örö-



meért. Kinyitotta a szemét, hogy megnézze, vajon melyik katonája mentette meg, ki volt az, aki eddig eltitkolta nagyszerű zenési tehetségét. Az alkonyi fényben szeme elé táruló látványtól ijedten az öklebe harapott. A korábban őt üldöző fenevad ült a közelében, és a szemében, mint ha egy tábornót visszfénye csillogott volna. Nagyon óvatosan fordult a másik oldalára, félve, hogy a vadállat azonnal ráveti magát. Így lassan tárult a szeme elé a nem kevésbé megdöbbentő látvány: Nem egy ryuku mentette meg, hanem egy barbár! Az aranyhajú, hegyes fülű, karcos férfi – elfként említik őket a legendák – hátizsákjához támasztotta a fuvolát, felkelt a tábornót mellett álló kőről, majd tett egy lépést Csie felé. Aki felugrott, hogy a közelben sötétlő fák felé vesse magát, de ekkor meglátta a tűz mellett száradó ruháit, így pipacspiros arccal ugrott vissza a köpenyért, amit gyorsan magára tekert. Hogy képzeli ez a vadember, hogy...

A „vadember” óvatosan féltérde ereszkedett, karjait két oldalra kitérte, távol tartva a testétől, miközben egy halk szóval az erdőbe küldte a vadat, ami úgy látszik szándékosan terelte ide a lányt. Majd valami idegen nyelven egy kérdést tett fel. Várt kicsit, majd egy másik, sokkal dallamosabb, lágyabb nyelven is kérdezett valamit. Csie csak a fejét rázta. Nem értette, mit mond az idegen, nem értette mit akar, és nem értette miért mentette meg. Hiszen ellenségek! De más nem lehetett, más nem szabadithatta ki a kráken, vagy ki tudja miféle mélységi szörnyeteg csápjai közül!

Az elf akkor pár újabb szót suttogott, felé mutatott, miközben nyakában halvány fényvel pislantott egyet a tűrkizkék női szemet formázó medál. Csie ijedten lépett volna hátra, de ekkor hirtelen azt érezte, hogy egészen szimpatikus neki ez az idegen, nem kell tartani tőle, hiszen jóbarát. Óvatosan, a köpenyt gondosan teste köré csavarva letelepedett hát a homokra, és várta hogy vajon most mit fog tenni a másik. Újabb különös szavak, a furcsa medál újabb villanása, és mint ha lágy szellemujjak cirógatnák végig az elméjét. Máskor talán felháborodott volna, hogy valaki a gondolatait próbálja fürkészni, makacsul ellenállt volna, de olyan kedvesem mosolygott ez a – maga idegen módján azért jóképű – férfi... Rövid idő múlva megszűnt a mentális kapcsolat, az elf várt egy kicsit, arcán töprengő kifejezéssel. Majd úgy látszik elhatározásra jutott: A lány ruháihoz lépett, ellenőrizte hogy már megszáradtak, átnyújtotta őket, mondott valamit, majd hátat fordított. Így állt, amíg a lány átöltözött, aki most vette csak észre, hogy nyomtalanul eltűntek a tövisek tépte sebek, és a bokája sem sajog, ahol a taviszörny tapadókorngjai szorították. Addig állt így az elf – rövid, ivelt kardja mintegy tüntetőleg, hivatkozóan csillogott a tűz fényénél, egy karnyújtásnyira a lánytól –, míg Csie összehozta magát annyira, hogy hozzá lépjen, és megérintse



a vállát. Akkor megfordult, és kézmozdulatokkal jelezte, hogy tartsa meg a köpenyt is. Majd újra letérdelt, mutatva, hogy ő is telepedjen le, és rajzolni kezdett a homokra. Két pálcikaembert rajzolt, egyik szoknyát viselt, a másiknak szarvai... Nem is, hegyes fülei voltak. Kicsit távolabb egy hullámokon ringatózó vitorláshajó egyszerű ábráját rózta fel, majd a két figura irányából egy, a hajó felé vezető nyilat rajzolt. Végül fegyver került a hegyesfülű alak kezébe, majd valami golyótestű, sokcsápos szörny képe, ami talán a nőre vetné magát, ha a fegyveres alak nem állja az útját...

Az elf kérdő tekintettel nézett a lányra, szemei a tábornót fényében borostyánkővekként fénylettek. Csie nem töprengett sokáig, halk sóhajjal, megadóan biccentett. MASHOGY soha nem juthatna haza.

A kalandozó talpra ugrott, majd egy meghajlás – amit Csie roppant mulatságosnak tartott, mert nem mereven, derékból történt, ahogy megszokta, hanem színpadias kézenlétessel, különös lábtartással – kíséretében bemuattakozott.

Közel két hét telt el azóta. Közel két hét vándorlás Ghal-la vadonján keresztül, hozzávetőlegesen északnak tartva. És most ott álltak a tenger partján, a hullámok morajában, sirályok rikoltásai között bámulták a végtelenség tűnő vizet, ahogy újra és újra ostromra indul a sziklák ellen. Tőlük jobbra, egy öbölben ott horgonyzott a különös építésű ryuku hajó, vitorláit bevonva, várta az úrnője visszatérését. Szándékosan nem néztek abba az irányba, hátha így kelleltethetik az elválast.



Csie újra átélte az elmúlt napok eseményeit. A fantasztikus utazást ezzel a férfival. Sejtette, sokkal gyorsabban is ideérhettek volna, hiszen már első nap eltűnt a kalandozó valamiféle mágia segítségével, hogy egy óra múlva visszatérjen egy öltözet útiruhával, pedig állítólag legalább egynapi járőrföldre volt a legközelebbi település. De nem is bánta, hogy nem siettek, hiszen tudta, nem sokkal a csapat után fognak ideérni, és parancs ide vagy oda, de pár napig biztos várni fognak rá. Úgy érezte, a katonái körében sem lehetne nagyobb biztonságban, mint emellett a becsületes elf mellett. Kellemesen csalódott ebben a „barbárban”, hiszen népének legendái alapján semmi jó-ra nem számított volna.

Újraélte azokat az estéket, amikor szemben ültek egymással, a tábornok paraszának átellenes oldalán, és tanígtatták a másikat az anyanyelvükre. A férfi először azt a durvább hangzású nyelvet akarta tanítani neki, amin először szólalt meg, de Csie ragaszkodott a másik, a dallamosabb nyelvhez. Így elfül tanult meg jó pár szót, míg úitársa a ryuku nyelv rejtelseivel ismerkedett. Soha többé nem alkalmazta a gondolatolvasást, és azért az egy alkalomért is elnézést kért. A „nyelvleckék” után, amikor Csie már a köpenyébe burkolózva feküdt, lehunyt szemmel, még sokáig hallgatta az elf muzsikáját, amit gyakran kísért pánspón egy kis manó, aki nap közben a hátizsák egy oldalzsebében szunyókált. Mert nem csak a tigroszlán volt az elf társa! Hátasa egy nagy, arany színű rovar volt, amit az útjuk során természetesen átengedett a lánynak, miközben ő ruganyos, fáradhatatlan léptekkel haladt mellette. A málháját egy dromedár cipelte, ami folyton bánatosnak tűnő ábrázattal kullogott mögöttük, de meglepő hűséggel sietett gazdája segítségére, ha harcra került sor. Mert bizony többször is rontottak rájuk különféle szörnyek, amiket a kalandozó pár nyílvéssel, nagyhatalmú

mágiával, vagy ha úgy adódott, hát valami fantasztikus harcművészettel tartott távol a lánytól. Bizony, a ryuku szerzetesek is tanulhattak volna pár fogást ettől a férfitől, aki reggelente bonyult, táncszerű gyakorlatokkal tartotta formában magát. De szükség is volt a tudására, hiszen áthaladtak egy hatalmas zsurlók és páfrányok alkotta erdőn, ahol még mennydörgő gyíkokkal is találkoztak. Soha nem hitte volna, hogy valaki ilyen könnyen legyőzheti őket. Bár azt sem hitte volna, hogy valaki egyáltalán sikeresen szembeszállhat egy ilyen borzalmas szörnyeteggel. Most már értette, miért vallott kudarcot népének inváziója. Pedig ez az elf nem is volt harcias, ha nem kényszerítették harcra, inkább a békés utat választotta. Egyszer látta amint valami tuskés, páncélos, nagytestű lényekhez óvatos, barátságos mozdulatokkal közelített, míg azok, ahelyett hogy eltaposták volna, hagyták, hogy megvakarja a fülük tövét. A lila-fehér tehenek pedig még azt is hagyták, hogy megfejeje őket egy tökhéjba. Soha nem is látta vadászni a férfit, étrendjük főleg gyümölcsökből állt, de egyszer, amikor egy sivatagon vágtak át, varázslattal teremtett ételt fogyasztottak.

A férfi igazi kalandozó volt, Csie számára érthetetlen utakon járt, de soha nem hagyta hosszabb időre magára. És hogy ilyenkor is biztonságban érezhesse magát, végrehajtott egy varázslatot, aminek a nyomán egy fekete-fehér foltos vadászkutya bukkant fel a bokrok közül, és többé nem is tágitott a lány mellől, hűséges társa lett.

Csie igazán boldognak érezte magát a férfi mellett, gyakran kacagott, míg a másik csak csendesen, kisíúsan mosolygott ilyenkor. És most mindennek vége. Az elf felé fordult, aki egészen közelről visszanezézett rá. Hosszú időre egymásba kapcsolódott a mandulavágású szénfekete és a borostyánbarna szempár, a sós tengeri szél hollófekeete és aranyzóke hajszálakkal keretezte az arcukat, ahogy egyre közelebb hajoltak egymáshoz. Ekkor ryuku nyelvű kiáltást hallottak, észrevette őket a hajó legénysége. A pillanat varázsa megtört, zavartan sütötték le a szemüket. Csie tett pár tétova lépést a hajó felé, majd visszafordult az elfhez, és annak anyanyelvén tette fel a kérdést:

– Eljönnél? Velem...

A hajó egyre közeledett a hazai kikötőhöz, ryuku matrózok és katonák sürgölődtek a fedélzetén, míg a kabinban békés álomba merülve pihent egy nagynevű hős. Mindenki várta már, hogy végre hazatérhessen. Csak Csie állt a hajó tatján, egyik kezével szórakozottan simogatta hű társa, a vadászkutya fejét, míg másik kezével végigsimította az apró borostyán függőt, amit az elftől kapott. Szeme valahova a távolba révedt, miközben felidézte a kalandozó ryuku nyelven kimondott szavait: „Nekem még sok feladat. Megyek egyszer. Saját hajó.”



ÚJ KÜLDETÉSEK

- ❖ A Túlélők Földjét újabb invázió fenyegeti? Költői kérdés, egy-két invázió lehetősége folyamatosan fennáll. Úgy tűnik, az alatori udvar titkosszolgálatának egy újabbat sikerült megakadályoznia. Egy eddig titokban tevékenykedő, kalandozókból álló szervezet ugyanis ellenséges offenzívát akart elő készíteni, de lelepleződtek. A szálak felgöngyöltése azonban már a többi kalandozóra (és az őket irányító játékosokra) vár. A kémszervezet azonosította az összeesküvőket, most már csak meg kell találni és (szakszóval) semlegesíteni kell őket. Pontosabb információkat a nyugati felszíngyárt létesített új épületekben adnak, a részletekről ott érdeklődjétek.
- ❖ Egy ghallai vándor a Sötét Földön újabb épületre bukkant, melyet az építőanyaga miatt Csontvárnak nevezett el. Különös lakója új küldetésekkel szolgálhat.

ÚJ TK-K

Nem csak egyéni, hanem csapatban teljesíthető feladatok is játékba kerültek. Ezekről röviden:

TOLVAJFELADAT ROXATBAN

Egy híres prémvadászt átvert a zsguri, roxati boltos. A ritka komponensek előteremtéséből élő fickó egy egész rakás ritka, és értékes szörnykomponenszt adott el a boltosnak, de az csak jóval az előre kialakított ár alatt volt hajlandó megvenni tőle a gyorsan romló árut. A kalandozók számára értéktelen vackok közt azért akad néhány igazi kincs is. A prémvadász bosszút szeretne állni a fickón, mégpedig úgy, hogy visszalophatja az eladott árut, ráadásul így az érte kapott pénzt is megtartja. Az a terve, hogy amint megvan az áru, Zangrozza teleportál, és ott adja el újra.

Mindehhez néhány ügyes tolvajra lesz szüksége (legalább 4-re, hiszen igen sok cuccra van szó), ezért a Csodaművesekhez fordult. Igen ám, de a helyi tolvajcéh nem akarja saját embereivel elvégeztetni a munkát, mert a boltos az egyik legjobb orgazdájuk, így a feladatot továbbadják a kalandozóknak.

A megbízást a füstös lebujnál lehet felvenni, ahol a tolvajcéh egy alkusza kiszúrja a lopásban jártas kalandozókat, és átad egy listát is az ellopandó tárgyokról.

TESTŐRKÖDÉS A KIRÁLYI BÁLON

A Kémhálózat jelentése szerint az uralkodót ismét merénylet fenyegeti, amit a palotában megrendezésre kerülő estélyen akar végrehajtani a tettes. A testőrség kapitánya úgy dönt, hogy megerősíti az uralkodó védelmét, de úgy, hogy az ne legyen túl feltűnő, és maga a király se sejtse semmit. Mindezért titokban kalandozókat alkalmaz (max. 4-et). Jól összehozható csapatot akar, tapasztalt fegyverforgatókat. El kell veygyülniük a vendégek között, mintha egy magas rangú nemes személyes testőrei lennének (ezt a nemest ő maga fogja eljátszani), de az estély közben fél szemmel mindig a királyt kell vigyázzák. A feladat lényege: megakadályozni a merényletet.

NYOMOZÁS A MERÉNYLETEK KAPCSÁN

A királyi bálon történt merényletkísérlét kiöltőjét kell kézre keríteni. Szükség van egy változatos képességekkel rendelkező csapatra a bűnügy felderítéséhez. Nyomokat kell követni, csapdát keresni no meg titkosírást fejteni.

KALÓZKODÁS A RYUKU SZIGETEKNÉL

A császárnak hű alattvalói rendszeresen befizetik a kívánt adót. Ennek célba érését eddig csak a ryuku kalózok teheték kétségessé, de most már ghallai kalandorok is érdeklődnek a bőségesnek kínálkozó zsákmány iránt. Az adószedők hajójának elfogására remek lehetőség kínálkozik a hoariánok szigetétől néhány mérföldnyire északra. A kalandra olyanoknak érdemes jelentkezni, akik már nem kezdők a hajózásban és képesek megküzdeni mind a konkurenciát jelentő kalózokkal, mind a hajót védelmező császári gárdistákkal is.

FOGOLYSZABADÍTÁS EGY YAURRI BÖRTÖNBŐL

Az árnyamanók néha pórul járnak, de ebbe nem feltétlenül törődnek bele. Egyikük kalandorok segítségét kéri társa megszökttetéséhez, akit Alanorhoz közel, egy börtönben tartanak fogva az éber zsandárok. A szökttetésre egy vihar közepén kerül sor, amely néha akadályozza, máskor segíti a feladatot végrehajtó csapatot.

Vadász Szilárd

Kharizmosz:

Rekviem

10.

Ígértem korábban, hogy beszélek még a ryuku agresszorokról, akik – úgy tűnik – makacsul a fejükbe vették, hogy leigázzák tűzben edzett, piciny félszigetünket. Bár én is kötelességemnek érzem, hogy részt vegyek az ellenük folytatott honvédő háborúban, mégsem sokukat láttam testközélebről.

Nekem ekkor tájt már nem jelentett volna gondot kinyújtóztatni egy-egy légióst, vagy gárdistát, és istenemre mondom, örömmel meg is tettem volna, de a csatorna innenső oldalán nem voltak olyan nagy legények, mint Erdauinon. Körbejártam néhányszor a partvidéket, de hiába. Egyet sem sodort az utamba a vakszerencse. A soraik ritkítását tehát át kellett engednem a nálam tapasztalatlanabbaknak, ugyanis ezek a latrok előlem egyszerűen elbújtak! Csakis alapos kutatással tudtam a rejtékhelyükre bukkanni, ami – lássuk be – túl macerás, és időigényes feladat egy magamfajta, elfoglalt kalandornak. Néhányszor ugyan rászántam magam a keresgélésre, de vagy ők voltak roppant ügyesek, vagy én voltam az átlagosnál felületesebb, mert mindössze két érthetetlenül karattyoló jómadarat sikerült így nyakon csípnem.

Az esetekből okulva hamar arra a meggyőződésre jutottam, hogy a királyságban partot ért ryuku harcosok a



nyílt támadás helyett a rejtőzködő, gerilla-harcmodorra rendezkedtek be. Ezt bizonyították a rejtékhelyeik is. Az egyiket egy lyukból szedtem elő, amit maga ásott, és egy kivágott bokorral álcázott, a másikat meg egy fa tetejéről vadásztam le. Olyan magasan volt, és olyan ügyes „fészket” épített magának, akár egy született gorombilla! Gondolom, az volt a tervük, hogy alattomosan, lesből üssenek rajta az arra járó óvatlanokon. Persze hamar véget vettem a sunyi leskelődők karrierjének.

Bizonyára kitaláltad már, hogy miért is foglalkoztam velük ennyit. A timárkunyhó lakója egy igazi Ezüstmágus kürtöt ígért nekem egy teljes ryuku páncélkészletért! Márpedig én nagyon vágytam egy ilyen kürtre, még azután is, hogy rájöttem, saját kezűleg nincs sok esélyem begyűjteni a cserealapot. Maradt tehát a bevásárlás... No igen, de az idegen technikával készült páncéldarabok ára az egekben járt! Mire sikerült összeszednem mind a hetet, minden összekuporgatott vagyónkámot elköltöttem. Csak az vigasztalt, hogy a troll tesók mind-mind hasonló cipőben jártak. A kürt azóta is az egyik legféltettebb kincsem. Nem múlik el nap, hogy ne használnám, de úgy sem, hogy ne átkoznám el az idegeneket, akik miatt több mint harmincezer aranyat kellett elköltenem.

Az elkövetkező időszakról vezetett feljegyzéseim kissé kuszák, alig-alig igazodok ki közöttük. Nem vagyok biztos benne, hogy az események egymáshoz képest milyen sorrendben történtek, mert hirtelen túl sok minden esett meg velem egyszerre.

Végre letudtam megalázó inaskodásomat a fekete mágustoronyban, és megtanultam a dimenzióugrás igéjét. Bár használni még sokáig nem adódott alkalmam, azért nagyon büszke voltam magamra.

Egy férgessel teli labirintusban megtaláltam az első Tudás Gyöngyét, és ekkor készítettem el először a fiatalság itala néven közismert varázslöttőt is. Mondanom sem kell, hogy azóta mennyire megutáltam az izét, hisz liter-szám velem szinte minden héten. Mindez azonban eltörpül amellet az újdonság mellett, amit – ha tehetném – gondolkodás nélkül kihagynék az életemből. A poszogó mőszékről van szó. Egy pszi-őselementál ragasztotta



rám a kis mocskokat, és elég soká gyötörtek. Gróf csak röhögött rajtam, mikor a tehetetlenségtől hörgöve csapkodtam a homlokom. Könnyen tehetta ezt, őt egyáltalán nem zavarták ezek az undok élősök, én viszont nagyon sokat szenvedtem tőlük. Végső megoldásként komoly kristályfolyadék készletet halmoztam fel, és még ma is hurcolok magamnál egy ilyen itókát, biztos, ami biztos alapon, holott már rég rájöttem, hogyan tudom el-mém erejével likvidálni őket...

Megérkeztem. Itt állok az ismerős, és a sosem látott kalandozók között. Szemünk sarkából méregetjük egymást. Azt nézzük, kinek, milyen trófeái vannak, ki, milyen páncélban feszít, és miféle fegyvert forgat. Egy-két pillanat, és az avatott szem felfedezi a többi részletet is. Sorra kerülnek a szent szimbólumok, és végül a tudati jelvények. Bemutatkozunk egymásnak, de nem nagyon beszélgetünk. A barátságok nem így kötöttek. Troll testvéreimen kívül mással nem is szívesen állok szóba. Azt hiszem, a vadon bizalmatlanná tett...

Tízen vagyunk. Pont tízen, tehát mindenki eljött. Hamar előkerül Techila is, az alanori Olimpiai Stadion felhajtója. Mondhatom, nem akármilyen gazfickó ez a félszemű gnóm! Rávettem engem, hogy csatlakozzak ehhez az expedícióhoz, amiről azt sem tudom, hová indul. Én bolond vagyok, de ezek is bolondok itt mind körülöttem! – gondolom –, és ez kicsit jobb kedvre derít. Az a baj, hogy én vagyok a főbolond, mert vállaltam, hogy tárgyalok a nevében.

Egyszer csak előkerülnek azok a furcsa batárok, amiket korábban láttam. Élőholt sullárok vonszolják őket, és csak úgy árad felőlük a rengeteg megkötött mana „illata”.

Nagy erejű varázslatokat sejtik a díszes cirádák közé rejtve.

Techila csoportokra oszt minket, és mi engedelmesen a batárokba mászunk. Szerencsére egy csapatba kerültem Xorxy-val, és ez máris megerősíti önbizalmamat. A karakán troll lady tudatunk egyik büszkesége. Egymaga kétannyi quwargot mérszárolt le a rajzás idején, mint mi, többiek, együttvéve! Beszédes pillantást váltunk, de én egy kicsit mégis feszült vagyok. Hallottam már a Legendák Völgyéről, és ha a szóbeszédnek csak a fele igaz, akkor is igen veszedelmes egy hely lehet.

A velem szemben lévő padon egy úri kisasszony piheg. Ha nem lenne ilyen nyeszlett, egész szemrevaló volna, bár az embernéphez tartozik... Teljesen kipirosodott a nagy izgalomtól. Báli legyezőjével szaporán hűsíti magát, miközben óvatosan méricskél minket, kalandozókat.

Kísérője, egy pocakos, középkorú úr, igen beszédes kedvében van. Szinte be sem áll a szája! Látom én, hogy kérdéseivel csak a félelmet igyekszik palástolni, mégis hamar elegendő lesz a fecsegéséből, és ezzel a többiek is így vannak. Gáldor, egy mogorva fény-pap őrzi csak meg a hidegvérét. Elcsitítja a ficsúrt, még mielőtt valamelyikünk hosszabb időre némitáná el.

Kétszer is furcsa bizsergés kerít hatalmába minket. „Dimenzióváltás” – formálom némán a szavakat Xorxy felé, és ő alig észrevehetően bólint. Valahol egészen máshol vagyunk hát, és nem Roxat határában, az holt biztos!

Megérkezünk, és kikászálódunk a batárokból. Az ajtók visszazáródnak, és a járművek falán apró ablakok nyílnak. A benti biztonságból kíváncsi szemek szegeződnek ránk, és a baljós környékre. A távolban egy hatalmas vár körvonala látszódnak, és Techila épp arrafelé terel minket...

Mi tagadás, kimerült vagyok. A legendás szörnyetegek szinte kivétel nélkül, mind felsorakoztak ellenünk, és mi derekasan helyt álltunk. Jómagam Kromhor Xanathal, Gyorsróptű Kabol, Kiméletlen Ardo és Fúrge Maidena felett arattam diadalt. Xanathalt ráadásul kétszer is le kellett győznom, mert az éjtündér mágus két összecsapás közt valahogy feltámadt halottaiból, és másodszor is nekem rontott... Összességében véve tehát sikeresnek mondható a küldetésünk. Elhullajtott vérünk árán jól elszóraztattuk a pénzeszsákokat, mi pedig gazdagabbak lettünk némi élettapasztalattal. Én mégis csalódott vagyok. Az osztokodásnál ugyanis csupán egy kyorg vállpánt, és egy hókereszt jutott nekem. Azért ennél többre számítottam. Csak az vigasztal, hogy öt félelmetes bestia legyőzésében vehettem részt, és ezzel teljesítettem az egyik, istenemtől kapott, igen nehéz küldetést.

KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján.

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A

sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár. Ezúttal az övekről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
Hulcarhud öve	55-ös szint	KF: +7 védetség, +5 IQ, +7 támadás, -10 szerencse a varázslataid ellen
taumaturgikus öv	NÁ, 45-ös szint	KF: +10 IQ, +10 taumaturgia, +50 max. VP, +50 VP regeneráció, varázslatot lőnek az alpból varázslatot nem lövő jobbkezes fegyvereid is
Fagyor övsálja	NÁ	KF: +5 védetség, +5 támadás, +1 támadásszám
ősi kígyóbőr öv	49-es szint	KF: +5 védetség, +2 IQ, +5 támadás, -5 szerencse a varázslataid ellen
tradicionális öv	40-es szint	KF: +5 védetség, +5 támadás, +1 sebzés
bársony övsál	NÁ, 35-ös szint	KF: -10 védetség, -5 erő, +1 támadásszám, -5 támadás
mihlanil öv	NÁ	KF: +3 védetség, +1 minden tulajdonságra
óriások öve	NÁ	KF: +2 védetség, +6 erő
hoarián bőröv		KF: +8 ügyesség
medvebőr öv	29-es szint	KF: +6 erő, +15 max. ÉP
fattyord deréköv	27-es szint	KF: +65 max. ÉP
hadilobogó	Viharlégió tagság	KF: +4 támadás, +2 szerencse
ogre öv	25-ös szint	KF: +2 védetség, +2 erő, +1 sebzés közelharcban
regeneráló öv	NÁ	KF: +3 védetség, +3 erő, +300 ÉP regeneráció, GY parancsra dupla gyógyulás
ryuku derékszíj	25-ös szint	KF: +3 védetség, +30 max. ÉP, +30 ÉP regeneráció
lordok öve	NÁ, 25-ös szint	KF: +5 védetség, -33% közelharc sebződés
rinóbőr öv		KF: +3 védetség, +20 max. ÉP
gátállatalság öve	30-as lopás	KF: +5 támadás, lopkodás lakott területen
bajnoki öv	30-as szint	KF: harci körönként két ellenfelet támadhatsz a többszemélyes kalandokban
Fairlight öve	25-ös szint	KF: +4 védetség, +4 teológia, +4 taumaturgia, +10 VP regeneráció, szintenként +1 villámsebzés
zafir erőöv		KF: +3 erő
bíbor erőöv		KF: +2 erő
gravia öve	NÁ	KF: +2 erő
Snafall jeges öve	35-ös szint	KF: +2 támadás, szintenként +2 jégsebzés
sárga erőöv		KF: +1 erő
ritualista öv		KF: +1 védetség, + szint*1 VP regeneráció
párducbőr övtáska		KF: szintenként +1 jégsebzés, megterheltséged 5 kg-mal csökken, +2 mentődobás a tárgyaidnak hideg ellen
Inkvizitori szalag	Sötét Inkvizíció Apostolai tagság	KF: +7 MXTU, +1 védetség
kígyóbőr öv		KF: eggyel több tárgyra lehet KF 3 parancs
gyöngyberakásos öv		díszes ruhadarab
ünnepi övsál		bo'adhun sámánok díszes viselete
teriád vadászöv		drágakövekkel díszített, értékes teriád ruhadarab