

# ALANORI KRÓNIKA

113. szám  
2005.  
május

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan itt a nyár, ideje, hogy a nyaralások előtt még sok meglepetéssel szolgáljunk. Az elkövetkező pár hét kétségkívül legnagyobb újdonságai a Rhatt Fénykora bemutató versenye, és a már nagyon várt Új tavasz, az Idő Ke-reke ciklus előzményének megjelenése. Rhatt Fénykoráról bőven olvashattok most, de ha alaposan végignézték az újságot, láthatjátok, hogy már készülhetek a júniusi találkozóra is. Az Ősök Városa rajongói felszíni varázstárgyakat (44. o.), a Túlélők Földje játékosai pedig neves szörnyeket tervezhetnek (56. o.), amiket a találkozón lehet leadni. Persze mindezek mellett még sok érdekességet találtok a mostani számban. Mindenki-nek jó szórakozást az olvasáshoz!  
A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A sötét királynő árnyéka 2. kiadásá-nak borítóképe, Ruzsinszky Zsolt fest-ménye látható.

Dani Dol tán

## ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 5. (113.) szám (2005. május) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikusok:** Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszky Zsolt

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

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

**Lapzárta:** április 12. **A következő szám lapzárta:** május 20.

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

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### A KARIB-TENGER KIBERKALÓZAI

Kalózok a Shadowrunban

2

### KOMBÓK

Paklik mindenkinek (2. rész)

12

### RHATT FÉNYKORA

Avagy mi is lesz benne?

18

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

### ÚJ VERSENYEK

Májusban és júniusban

22

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Páros verseny

25

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### KATONÁK SZINTJE 2.

Kalandok

31

### LEANTHIL NAPLÓJA

Avagy mi újság a Hegyben?

40

### ŐSÖK VÁROSA

Fejlesztések

43

### TÁRGYTERVEZŐ PÁLYÁZAT

44

### GHALLA NEWS

A TF hírei

46

### A TUDÁS SZENTÉLYE

46

### KALANDOZÓMESTEREK

48

### A KALÓZHERCEG LEGENDÁJA

53

### SZÖRNYTERVEZŐ PÁLYÁZAT

56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# A KARIB-TENGER KIBERKALÓZAI

A következő kisebb részlet a *Cyberpirates* című, kalózzal foglalkozó kiegészítőből származik, és azzal a céllal szerepel, hogy kedvet csináljon egy szokatlan, az utcák világától távol zajló *Shadowrun* játékhoz.

## EGY ÁRNY A LÁTHATÁRON

[Kép: Bekapcsolva]

[Hang: Bekapcsolva]

[Közvetítés: 59-jan-6 14:32:50, félközelkép. A *Go Jo* olajtanker, tudósít: Connoly a 2-es számú csónakról. Az Aztlan hadsereg az előtérben, Cancún partvidék baloldalon.]

CONNOLY: Ahogy láthatják, a mögöttem állomásozó olajtanker, a *Go Jo*, Japán Birodalmi felségjelzésű, mára azonban kikerült a birodalom kezei közül. A *Go Jo* legénységét immár két napja tartja fogva egy Novilunio nevű kalózbanda.

Forrásaink szerint a Novilunio a tartályhajó által szállított nagymennyiségű olajat akarta megszerezni, ám az aztlani hadsereg felbukkanása megváltoztatta terveiket. A kalózek rádión figyelmeztették a hadsereget, hogy túsokkal és elegendő robbanószerrel rendelkeznek ahhoz, hogy felrobantsák a tanker fő tartályát. Egy levegőnél könnyebb járművet akartak, és biztonságos elvonulást Jamaicába. Mivel követeléseiket nem teljesítették, a kalózek megölték két túszt, és ledobták őket a hajóról. Aztlan egyelőre nem hozta nyilvánosságra az áldozatok neveit.

A Karib Liga nem nyilatkozott a vizein történő kalóz-aktivitás mértékéről, a körültekintőbb megfigyelők ellenben könnyedén észrevehetik a helyzet súlyosságát – nem kevesebb, mint nyolc csapattal találkoztunk ezen oknyomozó riport elkészítése közben.

[Vágás: Egy hajókabinban üldögélő afro-karib törpe férfi. Vörösmetál szemek, zsíros afro-tincsek. Idő/dátum kijelzés egy nappal korábbi.]

CONNOLY: Beszélgetőpartnerünk az egyesek által csak kalózkirálynak nevezett Mr. De Mon, aki pár nappal ezelőtt beszélt az aztlani hadsereggel. El tudná mondani, hogy mi történt Mr. De Mon?

DE MON: Jah, nem probléma. Hallottam, hó' a Novilunio elközd rakoncátlankodni, 'oszt szótam az aztlaniaknak. Elmontam, hó' ha a novik aszszik, hogy Jamaicába mehetnek, akkó' nagyon tévednek. Montam, hó' ha akarják, akkó' fölme gyünk a sráccokkal, 'oszt szétlőjük az idióta fejüket. Jamaicába fognak röpüni, de fej nekü.

CONNOLY: Őszintén csodálkozom Mr. De Mon, hogy valaki az Ön pozíciójában mégis ilyen közel áll az aztlani hadsereghez.

DE MON: Guitierrez és én, megértyük egymást. Kérdeztem, hó' akar-e segícséget. Montam, hó' a Novilunio nem aggya fel erőszak nekü.

CONNOLY: Talán ismeri őket?

DE MON: Ó, igen. Fút-fát ígérettek. Aszonták húsz millányi olajat fognak szerezni. Gyökerek.

CONNOLY: Hol tudnának eladni ennyi olajt?

DE MON: Végig a Karibon, szerte a világban.

[Vágás: Helikopter. Nagytótál a C.S.S. *Defiantra* az ellenkező oldalon. Félközelkép. Connoly az előtérben.]

CONNOLY: Mindez tegnap történt, mielőtt a C.S.S. *Defiant* a térségbe érkezett volna, hogy igazságot szolgáltasson. Bár a KSAF nem dolgozott ki részletes terveket, az egész reggel tartó Aztlan-CAS tanácskozás igen felforrósította a hangulatot, és... [Felerősített lövés zaj.] Húú! Hallották? Harcolnak a fedélzeten! Fedezékek! [Fegyverdörrenések.]

[Közeli a fedélzetre. Lassítás. Képerősítés a Jaguár Gárdára. Átfedéses képváltás: az első kalóz lövése, majd a második és harmadik. A 16. másodperben felbukkanó fal kivágása, a Jaguárok tüzeiben megsérült CAS katonák kiemelése. A kiontott vér eltakarása a fő műsoridőben vetített változatban, tartogassuk a részt az éjszakai adásra.]

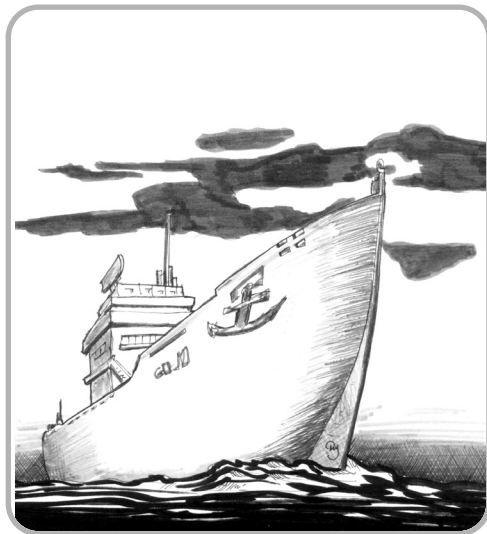
CONNOLY: [Robbanások felerősítése a háttérben.] Utálom ezt a rohadt munkát!

[A további robbanások normális hangerőn, Connolly további megjegyzéseinek törlése.]

CONNOLY: Mi a franc úszik a vízben? Ez nem olaj!

[Felvétel vége.]

Howy később világossá vált, a tanker nem olajt, hanem radioaktív hulladékot szállított a Fülöp-sziget-



tekről Libiába. A kiömlött hulladék elborította Aztlant, a Karib Ligát és Amazóniát. Tapcsoljuk hát meg a Shaware Atomics „biztonságos és tiszta” atomreaktorait, valamint az ezeknél is ostobább Noviluniót.

Aki nem értesült volna a történetekről, annak röviden összefoglalom. Az UCAS média a múltthéten kattant rá a témára csak úgy, mint a Shadowland. A Novilunio, a *Go Jo* segélykérő adását zavarva, cirka tizenöt másodperc alatt elfoglalta a hajót, amelyen reményeikkel ellentétben nem húszmillió értékű fekete arany volt, hanem veszélyes hulladék. Rengeg kérdés merült fel a témával kapcsolatban: Kik voltak ténylegesen ezek a bohócok, és mi volt a valódi céljuk? Melyik szindikátus vagy cég állt a háttérben? Tudták-e vajon, hogy radioaktív szemetet rabolnak el? Hogy csaphatótt bele ekkora szar a ventilátorba, illetve, a leggyakoribb kérdés: Hogy tehettek ilyet, és hogyan úszhatom meg ép bőrrel?

A Shadowland válaszokat nyújt.

Kaosz Kapitány

## A KALÓZOK VILÁGA

Harminc órával ezelőtt, amikor még fiatal voltam és naiv, azt hittem, hogy minden kalóz egyforma. Hogy tisztába kerüljek a tényekkel, felhívtam pár Kalifornia Szabadállamában élő haverom. A sokadik beszélgetés után – miután kiderült, hogy ki az, akire csak az időmet fecsérelném, és ki szolgálhatna használható információkkal – sikerült összeállítanom ezt az anyagot. Kezdjük is el JAS Hook beszámolójával, aki a kalózálet mélységeibe vezet be minket.

Kaosz Kapitány

## A KALÓZÉLET

(JAS Hook tollából)

Kaosz Kapitány szavaiból úgy vettem ki, hogy ti „professzionális árnyvadászok” vagytok. Láttam már hozzátok hasonlókat korábban is: olyanok vagytok, mint pár pénzes kuncaftra váró, összezokott utcalány, akik kezdeményezési hajlama kimerül abban, hogy csoportosan kiálltok a placra. Ha tényleg vadászni akartok, és tényleg betonkemény nujen-milliókat akartok lekasztani egy megacég orra elől, akkor jobban teszitek, ha befogjátok és isszátok a szavaimat!

Csak azért, mert megnéztétek a *Vér a fekete zászló alatt* műérzetet, ahol Nicky kicsinálja Saitohot a kováspuskájával, meg a nyálás frizurájával, még ne higgyétek, hogy akár egyetlen percet is túlélnétek csempészként a nyílt tengeren. Furcsának találjátok, hogy a kalózok csempésznek? Ne tegyétek! Mi keressük a nagy pénzt, míg ti csak a szójára valót számláljátok, és a hétfégi bulira takarékoskodtok!

## SZABADNAK LENNI

Kalózként saját megbízóm vagyok. Veletek ellentétben, én legalább ismerek egy olyan Johnstont, akire rábíznám az életem! A célpont felmérésétől kezdve a zsákmány eladásáig, végig én döntöm el, hogy kit vadásszunk le, milyen módszerekkel és mikor. Senki sem próbál berángatni egy kivitelezhetetlen vadászatba. Ha a meló mégis zátonyra futna, csak magamat hibáztathatom.

A kalózok nem állnak szóba olyanokkal, akik képtelenek önállóan cselekedni. Mi nem pucstunk öltönykének minimálbérért! Johnson, Keresztapa vagy Anyuci Kedvence csak akkor léphet a hajómrá, ha mobil fedezékre van szükségem. A kalózokat nem lehet kihasználni. Többségüket biztosan nem.

Nem ezt hallottam Radebe haveromtól. Állítása szerint a „nem túl mega” cégek üzleti kapcsolatban

állnak a kalózokkal, akik rajtaütnek és kirabolják a megak szállítmányait, majd eladják a szajrét a kisebb cégnek, az eredeti ár tizedéért. Ott volt Grenadában, ahol az elrabolt szállítmányt bérmunkások kicsomagolták, ráütötték egy másik cég emblémáját, majd újracsomagolták, és már szállították is tovább a felvevőpiacra. Egyetlen éjszaka alatt vagy hatezer ládányit!

Zero-Sum

A cégek természetesen nem használnak egymás hátba szúrásához kalózokat (csak árnyvadászokat). A kalózok utálják a megbízásokat. Az igazi kalózkodás az, amikor a kalóz délután felébred, eldönti, hogy ez egy jó nap a razziára, majd kirabol egy hajót, és elpasszolja a szajrét. Ebben van a nagy pénz.

Tikbalang

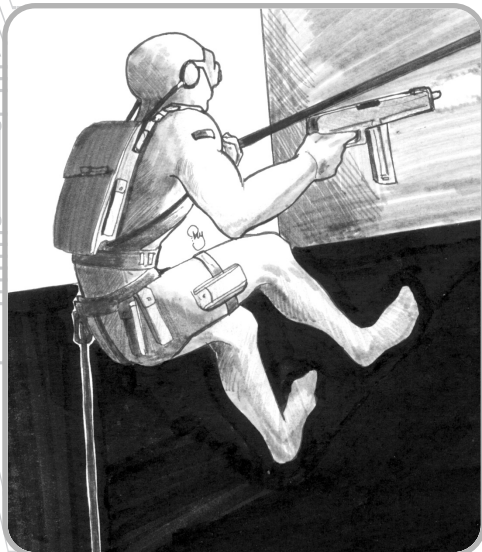
Azt sem kéne elfelejteni, hogy ráfaragni is sokkal könnyebb. Mr. J. olyan infókkal szolgálhat az akciókkal kapcsolatban, amit nem mindenki tud kiszopni a kisujjából. Az egyik vadászatom során például a célpontról készült műholdképeket tölt elém a megbízó. Nem hinném, hogy magamtól olyan könnyen beszerezhettem volna ezeket, és azt sem hiszem, hogy a kalózok felvehetik a versenyt ezzel.

Stainless@na.seattlenet105543.mil

## MI TESZI A KALÓZT?

A kalózkodás lényegében az idegen holmik elkobzásának és felélésének művészete. A kormánnyal meg a cégekkel ellentétben munkánkat nem hívjuk lopásnak vagy csempészésnek, hanem inkább egyszerű túlélésnek. A kulcsszó a túlélésen van. Miután rajtaütöttél egy hajón, és eladtad a rakományát, túl kell élned és meg kell húznod magad legalább két hétig. Ha bármelyik lépés is kimarad, jó eséllyel meghalsz.

Ne is gondolkozz rajta, nem vagyunk mi sem kis-pályások. Nem apuci tengeri hínárfeldolgozóját rabolgatjuk, nem kihorgászott bakancsokkal seftelünk, komoly pénzt kaszálunk, így komoly ellenállásba ütközünk. Hírnevünk van, amit fent kell tartanunk, jobbnak kell bizonyulnunk, mint a többi kalóz, banda, gengszter vagy vadász, akik természetesen mind a mi szajrénkra és munkánkra pályáznak. A kalózok nem kilenctől ötig, és nem is éjfél-től nyolcig





a vége ugyanaz lesz: az áruló egyszer úgyis lőtávolságba kerül, és onnan már nincs menekvés.

JAS, te műveletlen hulladék! Az idézet így szól: „Kussolj, sülylessz!”, és a második világháborúban használták. Te imbecillis állat!

Dr.Happy@na.socal.la.UCLA.Hispop.edu

Srácok! Azt hiszem, tanulotok kellene egy kicsit... JAS egy lekötés elleni védelemmel ellátott dekről küldte az anyagot, a Szabadállamból. A Racine gyilkosság három éve volt, így előbb fagyna be a pokol, mint bárki is azonosíthatná JAS legénységének egyik tagját, vagy magát „JAS Hookot”, mint hat RASZ-talan ork gyilkosát. Ezzel bevédte magát, de egyben bizonyította is, hogy mennyire macho. Figyeljünk a részletekre, mert igen fontosak!

És ha már itt tartunk, térjünk ki Dr. Happy megjegyzésére is JAS történelmi hiányosságaival kapcsolatban. Szögezzük le, hogy a kalózok sem ostobák. Lehet, hogy így viselkednek, de ez az egész a játék része. Látszólag úgy viselkednek, ahogy várjuk tőlük, de közben csak megfigyelnek, és keresik a gyengeségeket. Mint minden jó árnyvadász csapat, ismerik erősségeiket, ráadásul sokakkal ellentétben, ismerik gyengeségeiket is. Ne becsüljétek le őket.

Reality Czech

A legkomolyabb különbség az árnyvadászok és a kalózok között az, hogy a kalózok egyáltalán nem profik.

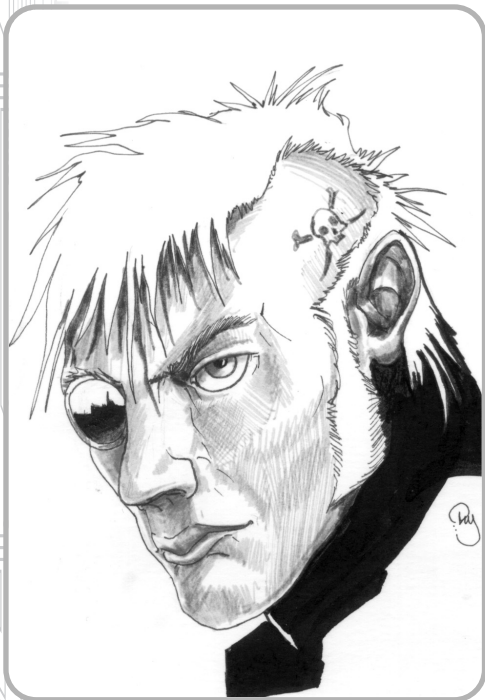
BRUHAAAAAAAA! Úgy érted, hogy kezdőként nyomod az ipart már ki-tudja-hány éve? No persze! Az árnyiparban, meg mindenki profi, mi? Asszem mindjárt sírva fakadok...

Fury

Az árnyvadász csapatot gyakran egy fixer tereli össze a munkához legjobban alkalmas vadászok közül. Mindig ismeritek egymást? Nem. Bár néha eredményes lehet, a legtöbbször egyes csapattagok egy lepusztult kocsmában végzik ciánnal és olcsó sörrel a gyomrukban csak, mert a másíknak szüksége volt a pénzükre. A tengeren nem csak együtt kell dolgoznod, hanem együtt is kell élned a csapatátsaiddal. Ott vannak mindig: amikor felkelsz, elalszol, vagy

dolgoznak – nem órabérbe nyomjuk. A munkánkat élünk, mert MI MAGUNK VAGYUNK A MUNKA. Folytonos készségben vagyunk, várjuk, hogy valamilyen nyomorék felbukkanjon, és bosszút álljon egy hónappal vagy évekkel ezelőtt történt rajtaütésünkért. Ha bekeverünk neked, felvesszünk a listára. Onnantól számítunk rád mindig és mindenkor, hogy felbukkanj a haverjaiddal, és a tankelhárító fegyvereiddel. Ha netán sikerülne győznöd, öröme akkor sem fog sokáig tartani. Ebben az esetben ugyanis egy másik listánkra kerülsz fel. Néhányan emlékezhetnek arra a hat Racine bandatagra, akiket az öbölben találtak, huszonkét sárga műanyagzacskóban. Az én srácainm pakolták szét őket, és büszke vagyok mindegyikre.

Ne gondoljátok, hogy egy titkos világba nyerhetetek bepillantást – nincs *omertánk*, nem tettünk valami óvodás hallgatási fogadalmat vagy véreskűt. Éppen ezért hallhatjátok ezt tőlem, egy élő és aktív kalóztól, és nem pedig „valakinek egy ex-barátjától, aki már hallott olyanról, aki lehet, hogy látott már kalóztámadást”. Egyetlen kalóz sem dobná fel társát a zsaruknak, ellenben nem férünk bele a maffiózó koncepcióba sem, mivel teszünk a családra és a becsületre. Tökéletesen illik ide az előző évszázad egy háborús mondása: „Kussolj, és ülhetsz... különben kifekszel!” Az árulás lenne a legutolsó dolog, amit egy kalóz tesz, ez pedig szó szerint értelmezendő! Lehet, hogy már másnap megtalálnák és kivégeznék, vagy lehet, hogy menekülhetne pár hónapig, de



amikor hosszú napokig csak céltalanul cirkálunk az óceánon. A kalózbanda egy árnyvadász csapat, egy banda és a családmódellegrémeőbb keverékeként jellemezhető. Eppen ezért, nem fordíthatshát hátaát a csapatodnak, hogy átállj máshová – mivel korántsem biztos, hogy lesz egyáltalán hátaát ezután!

Mikor partot érünk, együtt eszünk, együtt iszunk, és együtt verjük laposra a helyi bandákat is. Együtt keressük meg a mindennapi betevőre valót. Amikor szar kerül a ventilátorba, akkor hátaátat egymásnak vetve védjük magunkat. Ismered a legénység minden tagját, és megtanulsz bizni bennük. Egy mondaátunk szerint „*A horgony csak olyan erős, mint a leggyengébb láncszem*”. Eszerint a mondaát szerint élünk mi is.

ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ! Állítsátok le! Könyörgöm, valaki állítsa le!

Dr.Happy@na.socal.la.UCLA.Hispop.edu

Egység, integritás, csapatépítés. Ugyanezeket a módszereket figyelhetjük meg a jobb árnyvadász

csapatok, a speciális erők, valamint az utcai bandák többségénél. Ha a kalózcsoapat tagjai utálnák egymást, akkor csak automata fegyverekkel hadonászó idióták lennének, akik nem jelentenének veszélyt, mivel már rég szétlőtték volna egymást.

Argent

Kalózként tőkösnek kell lenned! Ha valamelyik társadat lelövik, akkor bosszút kell állnod érte, majd kórházba kell szállítanod, még akkor is, ha te vagy az egyetlen túlélő. Egyszer már velem is megtörtént ez, és nem volt egyszerű, de megtettem a legénységemért. Nem hagyhatod magadra a társaidat, ha van még remény. Csak egy gyáva tesz ilyet, a kalózek pedig nem gyávák. Választhatshat: kispályás maradsz, és a kikötőből rabolgotod az álmos biztonsági őrok által felügyelt ládákat, vagy keresztbe teszed az ujjaid, és a panamai kalózkirály szemébe hazudod, hogy nem te raboltad el az egyik JMÉ szállítmányát? Nincs középút: keményen vagy sehogy.

## ELLÁTÁS ÉS IGÉNYEK

Felejtsetek el a gazdaságról tanultakat! A legjobb piacot olyan vásárlók alkotják, akiknek *meg kell venniük* az áruát, mivel a fegyvered kellemetlenebbik vége a fejükre mutat, függnek a tablettáidtól vagy meggyőződ őket, hogy tényleg szükségük van a szájrédra (lásd a fegyveres utalást feljebb). A cégek is így működnek: monopóliumot teremtenek, nem látsz, és nem is ismersz más lehetőséget vagy terméket. Egyetlen lehetőség, ha megjelenünk az ajtóát előtt, és felkínálunk valamit, ami újabb, jobb, sokkal nagyobb függőséget eredményez, vagy egyszerűen csak eltér a megszokottól. Megveszed, a céges monopólium pedig repedezni kezd. A vakká és nemtörődömmé tevő cégek ekkor sírni kezdenek, és bűnözőknek hívnak minket. Mi vagyunk az egyetlen megoldás a céges monopólium ellen, így a tény, hogy eközben megkerüljük, vagy megszegjük a törvényt, nem számít. A vásárló ügyis csak azzal törődik, hogy mennyibe kerül az áru.

Ha te vagy a hely egyetlen beszállítója (esetleg olcsóbb vagy a hivatalos, céges áruknál), gyorsan bekebelezheted a piacot. Játshatod a cégek játékát: igényt, később pedig monopóliumot teremthetsz.

Ugyanezen oknál fogva, amíg lesznek adók és vámok, addig csempészek is lesznek. Ha Japán és Tír

Tairngire köpködni kezdenek egymásra, akkor hatalmas vámkotat fognak egymás termékei ellen emelni. Nem arról a húsz nuje nról beszélek, amit az ezer nuje nes videón lehet spórolni, hanem az ötszáz százalékos védővámról, amely kilöki a terméket a vásárlói piacról. Ha sikerül kiját szanod a vámot, akkor nagyon gyorsan meggazdagodhatsz, mivel az ember megveszük a termékedet, minden kérdés nélkül.

Ne felejt sük el, hogy nem csak olcsó utánzatok és illegális termékek alkotják a feketepiacot. Ha valakinek szüksége van valamire, akkor nem törödik annak származási helyével. Egy láda Fuchi Excalibur a súlyával megegyező mennyiségű aranyat ér. Ma napság akár 5,5 millát is elkérnek értük, így egy ládányi (ami általában nyolc dekket jelent), fél áron eladott Excalibur épp elég lehet ahhoz, hogy nyugdíjba vonulj, méghozzá örökre.

Smuggler to the Rich

Egyszerűen csak oda kell menned, ahol igény van. Ehhez persze tudni kell, hogy hol mire van igény. A tiszta ivóvíz sok helyen felesleges, de ha Pueblo gazdag sivatagaiba viszed, akkor lehet, hogy brutálisan meggazdagodsz. A fegyverek és drogok az elsődleges csempészárúk, mivel szinte mindenhol van rájuk igény (hála illegalitásuknak és nehéz hozzáférhetőségüknek). Ellenben Szibériában például sokkal nagyobb haszonnal lehet eladni a friss narancsot, mivel szinte lehetetlen hozzájutni (ráadásul sokkal kevesebb gond van vele).

Azt mondják, droggereskedelem és csempészet mindig is lesz, akárhány rendőr is mászkáljon az utcán. Ha pedig választanom kell, hogy 50000 nuje t keresek egy héten távol-keleti JMÉ-vel vagy lopott olajjal, vagy pedig 5,25-öt óránként a McHughesban burgerösszerakó fiúként, akkor inkább bemutatok a törvénynek.

Ugyanezt választják, akik nem beszélik a nyelvet. Mind a kalózbandák, mind a maffia szervezetek gyakran állnak más országokból emigráltakból, mivel ők még legális munkalehetőséget sem találhatnak, szándékaik ellenére. A befogadó ország csak az övével törődik, így igazságot csak azok remélhetnek, akik beszélik a nyelvet.

Stonewall

## KAPCSOLATOK ÉS SZÖVETSÉGESEK

Az úgynevezett szabadúszó vadászokban most felmerülhet a kérdés, hogy: hogyan tervezzük meg az akciót egy Johnson segítségével nélkül? Mindenképpen szükséges egy „kacsa”. Egy információmorzsa, amin elindulhatunk. Éppen emiatt a barátok és szövetségeseink sokkal fontosabbak a kalóznak, mint a vadászoknak. Tudnunk kell, hogy mit mozgatnak, hova, milyen őrizettel, ki vásárolhatja meg a szájrét, kinek a levesébe köpünk bele, illetve az illető meddig menne el, ha tényleg beleköpönénk. Emellett természetesen legénységre is szükség van, mivel hajózni szinte képtelenség egyedül, a támadásról és rakodásról nem is beszélve.

Ha nem tudod, hogyan kell barátokat fellelni, akkor azt a Shadowlanden sem fogod megtudni. Egy kalózbandához csatlakozni azonban nem olyan egyszerű, többre van szükség, mint egy jó fegyver és egy karton sör. A legtöbb kalóz paranoid, és biztosan nem enged magához közelebb 10 méternél alvaskor egy kiadós háttérellenőrzés előtt.

Hook alábecsüli a „kimenő” fogalmának pszichológiai hatalmát. Néha bizony elég egy szexis mosoly és némi tenni akarás is.

Lustin' Prussian

„Legbelül mindannyian emberek vagyunk.”

A tagjelöltet minden esetben leellenőrzik haverok, a Shadowland, és a kikötők sefteseinek segítségével, ráadásul ajánlásokra is szükség van a legtöbb esetben. A holtteher kevesebb ételmezt és profitot jelent, valamint a többieket is zavarhatja.

Ne hidd, hogy nagyon könnyen megtalálsz minket, nincs bekötte az egyik szemünk, és váladékosat sem köhögünk minden esetben. Kalifornia teljes szélében rengeteg eltérő metatípusú, bőrszínű és etnikumú kalózzal találkozhatsz. A bekerülés legegyszerűbb módja, ha felveszed a kapcsolatot egy, a dokkokban dolgozó beépített emberrel. Ők azok, akik szabad kalóztól is vásárolnak, így ha teszel nekik szívességeket, akkor viszonzni fogják neved hallatára. Utána már csak a kalózzal kell egyeztetned, és már be is fogadtak.

Többet nem tudok segíteni! További jó tespedést és sültgalamb-várást kívánok, szárazföldi (pontosabban utcai) patkányok!

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

- ❖ Minden termék megvásárlásáért az árlistában feltüntetett mennyiségű jutalompontot kapsz.
- ❖ Az összegyűjtött pontokért azokat a termékeket válthatod 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

Ósók Városa VI.	15	135	1350
Multidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Ósi legendák	10	90	990
Ébredés	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

- Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.

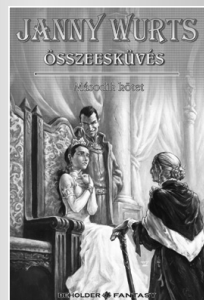




Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI</b>					J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4	1130	1010	
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600	Stewart Weick: Toreador (Vampire)	4	950	850	
Hárman a pácban	16	100	1520	1280	Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4	950	850	
A négy fejevadász	17	170	1620	1450	Eric Griffin: Tzimisce (Vampire)	4	950	850	
<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVE</b>					Kathleen Ryan: Setta (Vampire)	4	1040	930	
Az Úr világa	17	170	1620	1450	Gherbod Fleming: Ventru (Vampire)	4	1040	930	
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870	Richard E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4	1040	930	
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>					Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4	1040	930	
A gyémánt trón	17	100	1620	1280	Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4	1040	930	
A rubin lovag	17	100	1620	1450	Stewart Weick: Malkáv (Vampire)	4	1130	1010	
A zafír rózsza	20	200	1900	1700	Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4	1230	1100	
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450	Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4	1130	1010	
A mágia királynője	17	170	1620	1450	Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4	1230	1100	
A varázsló játszma	17	170	1620	1450	Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4	1320	1180	
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870	Stewart Weick: Antológia (Vampire)	4	1320	1180	
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>					Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4	1420	1270	
Az idő hidján (SF novellák)	4	1220	1100		Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4	1420	1270	
Joan D. Vinge: Lost in Space	2	620	550		Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4	1420	1270	
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4	1330	1190		Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8	1700	1520	
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4	1320	1180		Bruce Baugh: Árnjak (Vampire)	8	1700	1520	
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4	1320	1180		Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8	1700	1520	
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4	990	990		Tim Nedopulos: Rabláncos (Vampire)	6	1700	1520	
Gene Wolf: Halálsziget	2	950	850		Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6	1700	1520	
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4	1230	1100		Gherbod Fleming:				
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>					Középkor: Nosferatu (Vampire)	6	1510	1350	
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4	1140	990		Stefan Petruscha:				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4	1140	990		Középkor: Asszamita (Vampire)	6	1700	1520	
<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>					Andrew Bates:				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2	650	580		Középkor: Kappadók (Vampire)	6	1700	1520	
Átjáró 13-15. szám darabonként	2	680	590		Kathleen Ryan:				
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>					Középkor: Szeletta (Vampire)	6	1800	1600	
Kaland nélkül	2	890	890		David Niall Wilson:				
Yabbagabb, a kalandorok szegyéne	2	990	990		Középkor: Lassombra (Vampire)	6	1800	1600	
A fekete egy	2	690	690		Ellen Porter Kiley:				
<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>					Középkor: Malkavita (Vampire)	6	1800	1610	
Roland Morgan: Mestervizsga	4	1130	1010		Sarah Roark:				
<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>					Középkor: Ravnos (Vampire)	6	1800	1610	
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12	2460	2200		Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4	1040	930	
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12	2750	2460		A harmónia mestere (Mage 2.)	4	1040	930	
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12	2370	2120		Háború a mennyekben (Mage 3.)	4	1040	930	
Anne Rice: Lasher	12	2850	2550		Stewart Weick: Az igazság paradoxona	6	1800	1600	
Anne Rice: Táltos	12	2840	2540		Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4	1130	1000	
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6	1510	1350		Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4	1320	1180	
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4	1320	1180		Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4	1130	1010	
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8	2840	2550		Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4	1040	930	
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6	1890	1690		D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4	940	840	
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6	1890	1690		Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (Dragonlance)	4	1040	930	
<b>KALANDOR KIADÓ</b>					Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4	1230	1100	
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6	1700	1530		Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4	1230	1100	
Szélesi Sándor: Tündérszövény	8	2070	1850		Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erdő (Dragonlance)	4	1230	1100	
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6	1600	1440		Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4	1420	1270	
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8	2070	1850		Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4	1420	1270	
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6	1600	1440		Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6	1510	1350	
Fonyódi Tibor: A horka	6	1890	1690		Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6	1510	1350	
<b>RPG.HU KIADÓ</b>					Roland Green: A Rózsza lovagjai (Dragonlance)	6	1600	1440	
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4	1400	1300		Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6	1700	1520	
<b>GOBLIN KIADÓ</b>					Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8	1990	1780	
Árnyfal	4	1130	1010		Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8	1990	1780	
<b>A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI</b>					Chris Pierson:				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4	940	840		Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6	1800	1600	
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4	940	840		Chris Pierson:				
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4	1040	930		Isten kalapácsa (Dragonlance)	6	1800	1610	
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4	1040	930		Edo van Belkom: Lord Soth	6	1600	1440	
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4	1230	1100		Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4	1230	1100	
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4	1130	1010		Elanie Cunningham: Kusza hálók	4	1320	1180	

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Elanie Cunningham: Szélfjáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnylef	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Élfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tövissvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Örökséget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Árnylef	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnylef hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálani	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkarhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megemmisülés	6		1900	1700
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az itélelhető	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)6			1520	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Lilium és vér	6		1610	1440
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Arnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Vízmeleyvára	6		1800	1610
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kőosz átk	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
A. L. Lassieur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
Forgotten Realms világleírás				
(magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve				
(magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve				
(magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szept követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középfölde térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270



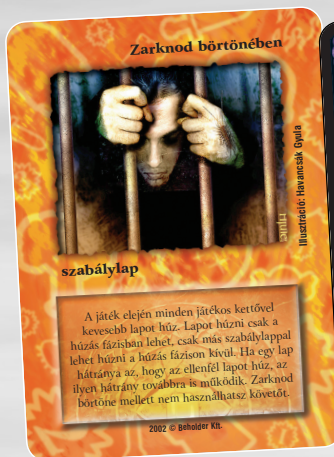
# KOMBÓK

## PAKLIK MINDENKINEK 2.

Hasonlóan a legutóbbi kombók cikkemhez, ismét nem egy, hanem több pakli leírását fogom közölni, ezúttal is a lényegre szorítkozva. A mostani paklik is a versenyerős és a jó paklik közt ingadoznak, ha máshol nem baráti játékban biztosan sikeresek. Ráadásul ezeknek a pakliknak is biztosan van jövője, hisz a Rhatt Fénykorában mindegyikhez jelennek meg jó lapok. Akinek a paklikkal kapcsolatban bármilyen kérdése merül fel, keresse föl bátran az Abyss klubot, szívesen segítünk.

### 1. ZARKNOD BÖRTÖNÉBEN

Az első tárgyalandó pakli egy igazi klasszikus; a Zarknod börtönében. A pakli alapkonceptiója meglehetősen egyszerű: eldobatni az ellenfél kezét, majd kivégezni a magatehetlenné vált ellenséget. Mivel a szabálylapunk jelentősen korlátozza a kézben lévő lapokat, ezért igyekeznünk kell minél univerzálisabb lapokat összeválogatni a dobátások mellé, hogy lehetőleg semmi fölösleges lap ne legyen nálunk.



A dobátások közül a legjobb a *Tudatfagyasztás*, mondhatni nélkülözhetetlen. Az *Átokosztó*, az *Isthar*, a *Haarkon öregkora* és a *Ryuku átokvarázs* már kevésbé jó, belőlük 2-2 is elég lesz, mert egy idő után – ha minden jól megy – a kezünkben össze fog gyűlni egy pár dobátás (bár a Ryuku az lényirtásként is jól funkcionál).

A dobátások mellett counterekre is nagy szükség lesz. A *hatalom* szava az egyik legjobb varázslatcounter, alap lap. A *Majd legközelebb* szintén kötelező, a dobátások miatt különösen hatékony. A *mágia elnyelése* roppant kellemes, mondhatni palélonyt ad (feltéve, hogy van lényünk). A *Diana kívánsága* pedig nem a varázslatok ellen jó, amit esetleg kirak az asztalra, azt szépen átkérjük.

A dobátások és a counterek miatt már csak az asztalon lévő lapokat kell megoldanunk. Erre a feladatra a rendkívül sok lap lehet alkalmas, én az *Ósi praktika*, a *Nagyobb életszívás*, az *Élőholt mágus*, a *Pszionikus entitás*, az *ellenesség támadása*, a *Dj'arekh tárcsa* és a *Tömegátok* mellett döntöttem. A praktika, az életszívás és a *Tömegátok* a lények ellen ideális (az első kettő gyógyulás miatt különösen fontos). A többi pedig minden lap ellen jó. Ne feledjük, hogy a tárcsát és a mágust szükség esetén saját lapunkra is használhatjuk!

Már csak egy dolog van hátra: nyernünk kell. Az eddig említett lapok közül néhány azért tud egyet-kettőt odacsipenteni, de ezeknél valami nagyobb ütőerő kell. Aki teheti, az a *halandóság átlépését* tegye bele, de ha nincsen, akkor *Kirurgust* vagy *Szárnyas szuszit* használjunk helyet-

te. Mindkettővel viszonylag hamar lehet nyerni. Ez persze még nem elég, ezért még 2-2 *Maggoth párducot* és *Éjpókot* is bevalógtattam a csapatba, illetve egy *Asztrális hullámot* is mellé csaptam. Ez így már valószínűleg elég, főleg, hogyha két *Tiltott könyvvel* segítjük magunkat.

Már csak a side-ról kell pár dolgot megemlítenem, főleg mivel két dolog tudja megverni a paklit. Az egyik a rúna, a másik a sok kereséssel játszó pakli. Az első eset azt hiszem egyértelmű, hogy miért zavaró, ellene *Gakkal*, *A múlt tükrével* és extra counterrel/dobattással készülünk. A sok kereséssel játszó, pl. *Morq Fan Gor* könnyen megverhet minket, ezért a side-ba mindenképpen rakjuk be *Fairlightot* a *Méonech türkészt*, *Zu'lit kísérlete* és *A szerencse hírnöke* miatt. Legkönnyebben Eleniost tudjuk kiszedni.

Szabálylap: Zarknod börtönében  
Követő: -

- 3 Tudatfagyasztás
- 3 A hatalom szava
- 2 Átokosztó
- 2 Isthar, a káospápa
- 2 A tiltott könyv
- 3 Ósi praktika
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Haarkon öregkora
- 2 Élőholt mágus
- 2 Az ellenség támadása
- 2 Pszionkus entitás
- 2 Ryuku átokvarázs
- 3 Diána kívánsága
- 3 A halandóság átlépése/  
Kirurgus/Szárnyas Szuszi
- 2 Dj'arekh tárcsa
- 2 Tömegátok
- 3 A mágia elnyelése
- 3 Majd legközelebb
- 2 Éjpók
- 2 Magh-goth párduc
- 1 Asztrális hullám



## 2. BŰVÖS ERDŐ

Elérkeztünk a HKK egyik leggusztustalanabb paklijához, ami ráadásul még versenyerős is. Mindössze azért nem nyerek ezzel sorra a versenyeket, mert egy *Ósi rúnás* paklitól bizony csúnyán kikap az erdő. De mindig meg lehet kockáztatni, hisz korántsem biztos, hogy összekeverülünk egy rúnával. A legtöbb pakli nem készül fel arra a szélsőséges esetre, hogy minden lap +3 VP-be kerül, ezért könnyen kikaphatnak az erdőtől, aminek minden lapja erre a furcsa környezetre rendezkedett be.

Az erdőbe azok a legjobb lapok, aminek lehet helyettesíteni az idézési költségét, vagy nem lehet drágítani, vagy esetleg valami jó aktiválást kívánó képessége van (amit ugye nem drágít az erdő). Elég, hogyha kint van néhány tápos lény (pl. *Chosuga*, *Élőholt mágus*), és sok ellenfél úgy dönt, hogy feladja a játékot, pedig sok esetben tévednek. Mint minden verseny paklinak, az erdőnek is szüksége van sok-sok counterre, erdő mellett a legjobbak: *Ellenvarázslat*, *Zu'lit kísérlete*, *A mágia elnyelése*, *Diána kívánsága*. Az első kettő mindössze négyért ellenvarázsol, ami erdő mellett igen olcsó, az *Ellenvarázslat* ráadásul még VP-t is termel. A *mágia elnyelése* a sok lény miatt jó, a Diána pedig szépen elkéri azt a lapot, amire az ellenfél csak több kör alatt tudja összeszórni a manát.

A varázslatok nagyjából megoldottak tekinthetjük – hasonlóan a börtönhöz –, itt is első sorban az asztalon lévő lapokra kell koncentrálnunk. A már említett *Chosuga* és *Élőholt mágus*



mellett a *Pszionikus entitás* és a *Tudatfaló* is kiváló lap/lényleszedés, az utóbbi ráadásul még manát is elvehet, ráadásul éppen mind a négygel nyerni is lehet (igaz kicsit lassan). A *Bűvös tigris* igazi csemege, tízért két lapot elnyúl, viszont még meg kell oldani egy 3/3-as lényt. Ez legtöbbször nem lesz nehéz. A *morfok csábítása* rendkívül hatékony a lények ellen (mindössze 5 VP), de mégis elég belőle 2 db, elsősorban azért, mert 3 *Szellemi bűbáj* kötelező a pakliba, főleg az egyszem *Pszionikus bilincs* miatt, amit a *Tömegátokra* kell tartalékolnunk (mivel az nagyon megverheti a paklinkat). Lgyekezzünk tehát takarékosan bánni vele. Ez már a legtöbb pakli ellen elég, de a mienkhez hasonló koncepciók ellen (pl. egy másik erdő vagy *Lassan járj!*) szükséges lehet 2-2 *Tömegátok*, *Dj'arekh tárcsa* és *Nagyobb életszívás*. Használjuk őket!

Már nem maradt sok hely a pakliban, már csak némi tápnak és ölésnek maradt hely. *Gakk, az észak ura* kiváló erőforrás, emellett nagyon sokoldalú, akár még nyerhetünk is vele. Az *Esszenciakapocs* a sok lény miatt kegyetlenül nagy táp, jelentősen megdobja a pakli erejét. A maradék pár helyre 2-2 *Agypörkölőt* és *Ragyás burástya*t raktam. A pörkölő rendkívül olcsó (háromért 3/3, erdő mellett ez nagyon jó!), ráadásul leszedni is nehéz. A burástya kicsit röhejesnek tűnhet, meg drágának, viszont megéri a befektetett pénzt: az élet miatt kétszer kell leléni, leűtni nem nagyon lehet, pár kör alatt hatalmasra hízik. Arról ne is beszéljünk,

hogy milyen kellemes *Esszenciakapocs*olni.

A paklin a legutolsó simítást a követő jelenti, én a *Gyógyító rakshalliont* ajánlom, de ki lehet még próbálni a *Rakshallion főmágust* is, de akkor érdemes némi változást eszközölni a paklin. A sok VP miatt még egy burástya kell bele. Érdemes ekkor *Esszenciavámpírt* is használni, mert a követőnkét jó eséllyel leszedik, és akkor kegyetlen kivégzés, de amúgy is jól működhet, főleg ha mellé csapunk *néhány A hatalom torzulását*.

Side-olni nem nagyon tudunk, egyedül a hasonló pakliktól kell félni és a rúnától, illetve a *Pihenő* is zavarhat. Az utóbbi ellen olcsó azonnali leszedésekkel (pl. *Dermesztés*) készüljünk, a hasonló paklik ellen pedig néhány extra leszedéssel. A rúna ellen – tapasztalatom szerint – side után se tud túl sok mindent csinálni a pakli, esetleg *Pihenővel* és plusz counterekkel próbálkozhatunk.

Szabálylap : 3 Bűvös erdő  
Követő: Gyógyító rakshallion/  
Rakshallion főmágus

- 3 Zu'lit kísérelte
- 3 Ellenvarázslat
- 2 A mágia elnyelése
- 3 Esszenciakapocs
- 3 Diána kívánsága
- 2 Dj'arekh tárcsa
- 3 Gakk, az észak ura
- 3 Pszionikus entitás
- 2 Agypörkölő
- 3 Tudatfaló
- 2 Nagyobb életszívás
- 2 Tömegátok
- 2 A morfok csábítása
- 3 Szellemi bűbáj
- 1 Pszionikus bilincs
- 2 Bűvös tigris
- 3 Chosuga
- 3 Élőholt mágus
- 2 Ragyás burástya

### 3. QUWARG DECK

Kicsit lazább a harmadik tárgyalandó koncepció; egy kicses kis quwarg pakli. Nem egy túl bonyolult pakli, viszont kellemes játszani vele (ezúttal counterek nélkül raktam össze, nem kellene mindenhova).

Talán a legfőbb lapunk a *Qwikrekson, quwarg sámán*, igen durván lehet hordázni a segítségével. Etnikum pakliról van szó, tehát a *Hívó kürt* is az első sorban szerepel a pakli listán, mindig tudjuk majd hasznosítani. Ezek után nézzük a quwargokat, amiket elég jónak találtam. A *Quwarg*, a *Magzat* és a *Quwarg felderítő* nagyon olcsók, remekül lehet őket építkezéshez meg egyébhez hasznosítani (pl. sokat ütni :)). A *Quwarg tojásgondozó* és a *Quwarg királynő* olcsón csinál sok kis quwargot, ők is mindig jól jönnek. A *Quwarg ölész* akár már a második körben is előröppenhet a kezünkből; ingyen 6/6 mindig jó. A *Quwarg szellem* kegyetlenül durva, rögtön lehet vele húzni, ráadásul elég sokat, és ha még a *Munkagépben* is tud dolgozni, akkor még 10 VP-t csap hozzánk. Nem feltétlen szükséges, de én még beleraktam 2 *Quwarg harcmágust*, biztos ami biztos (azért visszahúz a szívem a counterek felé). A sok kis lény mellé igen jó a *Quwarg menetoszlop*, az ellenfél kétszer is meggondolja, hogy éleltszívjon-e, amikor kint van 10 quwarg... A *pokol szemével* gyorsíthatjuk a paklit, lapot szedhetünk le, kivégzésnek is használhatjuk. Túl univerzális, ahhoz hogy kihagyjuk. Ha már sok lény fér az őrosztba, akkor vétek lenne nem megtölteni vérszomjas rovarokkal. A legtöbb kis barátunk bizony elég csöppnyi, viszont néhány *Dornodon ministránsa* és *Férgek védelmezője* mellett már keményeket csapnak. Ne feledjük, hogy ezeket is tudjuk *Hívó kürttel* kombózni!

Néhány játék után feltűnhet, hogy elég hamar kiszórjuk a kezünket, ezért némi húzás is kéne a pakliba. A *Visszalépésnél* keresve se találhatunk jobbat. A maradék helyre még épp befér a *Kisebb Zan*, ami nagyon sok lapunkkal működhet jól, egy feláldozott quwar-



gocska pedig mit se számít. Side-ot nem írok, nem versenyre készült ez a pakli (persze lehet csinálni versenyerős quwarg paklit némi változtatással).

- Szabálylap: - / Bőség zavara  
Követő: Qwikrekson, quwarg sámán
- 5 Quwarg
  - 3 Quwarg tojásgondozó
  - 3 Quwarg felderítő
  - 3 Quwarg ölész
  - 3 Quwarg menetoszlop
  - 3 Quwarg szellem
  - 2 Quwarg harcmágus
  - 2 Quwarg királynő
  - 3 Munkagép
  - 3 Visszalépés
  - 3 Hívó kürt
  - 3 A pokol szeme
  - 3 Kisebb Zan
  - 2 Dornodon ministránsa
  - 2 Férgek védelmezője
  - 2 Magzat

### 4. KRAGORU-LASSAN JÁRJ

- Szabálylap: Lassan járj!  
Követő: Kragoru familiárisa

A múltkori AK-ban már volt szó a mágikus védelmű pakliról, néhány számmal előtte pedig a *Lassan járj*ról. Sokan nem is gondolnák,

hogy a két paklit mennyire remekül lehet ötvözni. A *Lassan járj* mellett elvileg nem nagyon jönnek olcsó lapok, de a *Kragoru familiárisa* változtat ezen a helyzeten. Ráadásul a követő és a szabálylap együttes drágítása miatt a lényeinket különösen nehéz lesz leszedni.

A legjobb lények még mindig az *Árnyéksárkány*, *T. Vlagyimir*, *Ragadozó* és a *Kyorg szolgasárkány*. A szeretett *Védelem parancsnokáról* kénytelenek vagyunk lemondani, jobb nála *A halál éjfékete lovasa* és a *Fejvadász*.

A szokásos védő lapok közül csak a *Zu'lit kísérlete* maradt, csatlakozott hozzá az *Ellenvarázslat* és a *Malfunkcionálás*, mindkettő remek counter. Ha már sokat drágít az ember, akkor érdemes az ellenfél VP-jét manipulálni egy kicsit, mondjuk *Tudatfalóval*, *Manaszondával* és *Hendiala intrikájával*. Az sem utolsó, hogy az utóbbi kettő nekünk is termelgeti a VP-t. Ezek mellé még némi irtásra is szükségünk lehet, *A morfok csábítása* lények ellen nagyon jó, ráadásul a *Lassan járj!* nem drágítja. A *Dezintegráló* sugár drága picit, viszont a *Tömegátok* ellen kifejezetten szükséges. A *Nagyobb életszívás* és a *Jégoszlop* elsősorban lényirtásként funkcionál, viszont kellemtelen meglepetést okoz, amikor szépen fejjen lőjük velük az ellenfelet (főleg ha követő leszedéssel próbálkozik). *Björtrauk tréfája* már csak a táp kedvéért került a pakliba, hisz abszolút ingyen jön még a *Lassan járj!* mellett is.

Side-ból a rúna ellen a legszükségesebb készülni, néhány olcsó counterrel. *Pihenővel* pedig a *Bűvös erdő* életét keseríthetjük meg.

- 3 Ellenvarázslat
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Tudatfaló
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Árnyéksárkány
- 3 Kyorg szolgasárkány
- 3 Ragadozó
- 2 T. Vlagyimir
- 3 A halál éjfékete lovasa
- 2 Fejvadász
- 2 Dezintegráló sugár
- 2 Manaszonda
- 2 A morfok csábítása
- 3 Nagyobb életszívás
- 3 Björtrauk tréfája
- 3 Jégoszlop

## 5. THARGODAN-TÁRGY PAKLI

Az utolsó pakli két ismert deck különös hibridje, ami a hordát és a tárgyakat ötvözi megfelelő sikerrel. Ez csak egy lap miatt lehetséges, ami nem más, mint a *Torzak hercege*.

A pakli teljesen máshogy fog kinézni mint egy átlagos thargodan pakli. Kicsit kevesebb thargodannal, ám jóval több tárggyal.

A főlöszeges thargodanok kiszórása után csak a legjobbak maradhatnak: *Magh-goth párdud*, *Dúvad*, *Planetáris őrdémon*, *Tguarkhan kölyök*, *Magzat*, összesen 15, ez elég is lesz, ha még egy *Mélység démonát* is melléjük rakunk. Ha már belekerült a pakliba a *Magzat*, és amúgy se kell a pakliba varázslat, teljes nyugalommal kerül be a *Kölyökteknős*, ami sok lény miatt szépen tud dobálni, főleg ha húzunk mellé *Magzatot* is (amit ugye szkritterként kell ilyenkor megneveznünk).

Most már van egy rakás apró, és néhány nagyobb lényünk, egy szekérderek SZK-nk, itt az ideje, hogy áttérjünk a tárgyak-





ra. Azt hiszem nem kétséges, hogy a *Baghar fétségével* indul a sor, ami mint kiderült, annyira jó, hogy még másolni is érdekes, mégpedig *Duplikátummal*. De ha már játszunk *Duplikátummal*, akkor egy másik iszonyú spoiler tárgy se fog kimaradni; a *Villámhárító*. Ez a lap annyira jó, hogy még *Rundhal*, a *gyűjtögető* is ezt fogja előkeresni a pakliból. De természetesen ha nincs hárítónk, akkor se fog pihenni, hisz csak asztalon maradó lapokból áll a pakli.

Ezek a lapok még nem merítik ki a irgalmatlan szörnykomponens-dömpinget, ezért még *A hatalom kék itala* is komoly szerepet fog kapni (*Dúvaddal* igen hatékony). A *Dj'arekh tárcsa* sok kellemetlenségtől fog megóvni minket és lényeinket, használjuk nagyon okosan, mert ez a legjobb lapeszedésünk. A *Hívó kürt* előnyeit azt hiszem fölösleges ecsetelnem, csak annyit említenék meg vele kapcsolatban, hogy nem feltétlen kell thargodan fajt megnevezni, hisz szükség szerint előkereshet egy *Kölyökteknős*, egy *Rundal*, vagy egy *Méonech fürkészt* is. A kevés drágább thargodan miatt kettő is elég belőle. És végül az utolsó tárgyunk *A tiltott könyv*, rendkívüli spoiler, főleg mivel a pakli nagy része lila, de egynél több azért nem kell.

Ha már játszunk *Rundhallal*, és sárgával, akkor vétek lenne a *Méonech fürkészt* kihagyni a pakliból. Néha előfordulhat, hogy túl kevés a komponensünk, vagy már nem tudjuk hova kenni a fölösleget. Ilyenkor csak egy *Oktopuszra* van szükségünk, mindkét esetben megoldást jelent. Végül, de nem utolsó sorban, pedig 2 *Ösztön*nel lepjük meg a lényeinket, iszonyú hamar pontot tehetünk az ellenfél életének a végére.

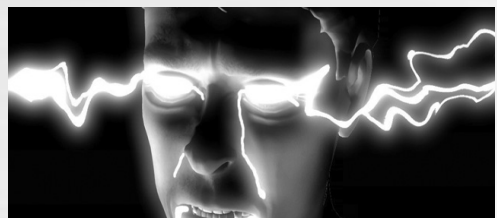
Side-ba mindenképpen készüljünk az *Ósi béklyó* ellen, mert nagyon megverheti a paklit. A *Haragos teknős* optimális ellene. A *Las-san járj!* ellen sajnos szinte tehetetlenek vagyunk, még a *Pihenő* se segít túl sokat, ha már kint van egy *Eldüeni vándor*.



Szabálylap: -  
 Követő: Torzak hercege

- 3 Magzat
- 3 Tguarkhan kölyök
- 3 Planetáris őrdémon
- 3 Dúvad
- 3 Mag-goth párdúc
- 1 A mélység démona
- 3 Baghar féttise
- 2 Hívó kürt
- 1 A tiltott könyv
- 3 Rundhal, a gyűjtögető
- 3 Villámhárító
- 3 Duplikátum
- 3 Kölyökteknős
- 2 Ösztön
- 3 A hatalom kék itala
- 2 Oktopusz
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 3 Méonech fürkész

Baross Ferenc



# Rhatt Fénykora



## Új HKK kiegészítő

Gondolom sokan hallottatok már különböző pletykákat, igaz vagy kevésbé igaz híreket az új HKK kiegészítőről. Itt az ideje, hogy hiteles forrásból kapjatok egy kis ízelítőt abból, hogy mit is várhattok Rhatt Fénykorától. Remélem, hogy eme kis beharangozó írást olvasva, mindenki türelmetlenül fog várni arra, hogy kibonthasson pár csomaggal belőle.

Az ősi időkben az isteni szentháromság öröködött Ghalla felett: Chara-din, a Pusztító, a káros gonosz istene, Bufa, a Kockázató, az örök tréfamester és Rhatt, a Teremtő, a jószág megtestesülése. A teológusok máig vitatkoznak arról, hogy miért és hogyan ért véget az isteni triumvirátus uralma, azonban a kalandozók között legnépszerűbb nézet szerint Rhatt és Bufa bebörtönözte Chara-dint, az ősi gonoszt. Ezzel azonban saját végzetüket is előidézték, hiszen a halandóknak immár nem kellett rettennie a gonosz hatalmát, emiatt gyarlóságukban elfordultak az istenektől, akik egy idő után elhagyták eme világot. A megüresedett pantheon később halhatatlanná vált halandók népesítették be. Hosszú ideig, mérhetetlen korokig vigyázták eme világot saját mércéjük és mentalitásuk szerint. Ám egyszer mindennek vége lesz, így az isteni hat uralma sem tarthatott örök időnkig. Mindenki ismeri Dornodon csatlakozását a panteonhoz, mint ahogy Chara-din kiszabadulását is. Nem sokkal azután, hogy az óskáros újra munkálkodni kezdett Ghalla világán, Bufa is megjelent, bár csak kevés kiválasztott előtt mutatkozott meg. A Kockázató mindig is szeretett borsot törni Chara-din orra alá, Rhatt visszahívása is az ősi massa bosszantását szolgálta. Az egyensúly helyreállításának indo-

kával vette rá kiszemeltjeit, hogy az elmúlt időkben szorgalmasan munkálkodjanak a Teremtő eljövételén. Végül sikerrel jártak, Rhatt visszatért, és jósága úgy tündökölt Raia napfénye és Elenios mosolya által kísérve, mint ama régi időkben: Rhatt fénykorában.

Játéktechnikailag Rhatt egy új, Bufától eltérően teljes értékű szín a HKK-ban. Ha valaki Rhattot használ a paklijában, akkor már csak három színből rakhat bele lapokat. Rhattot igazán egyedivé azonban a blokkolás képesség teszi, szinte minden Rhatt lap rendelkezik vele. A lapok blokkolásának van egy mértéke, egy szám. Ha valaki sikeresen kijátssza a kezéből egy Rhatt lapot, az ellenfél max. varázspontja annyival csökken, amennyi a lap blokkolása. Ebből ugye rögtön adódik egy új fajta paklikonceptió is: a blokkoló pakli, melynek célja az ellenfél max. varázspontjának lenullázása, lehetőleg minél gyorsabban. Korábbi lapok sajnos nem nagyon vannak ehhez a paklihoz, talán egyedül a *Moa elmezárát* tudnám említeni, de szerencsére az új kiegészítőben rengeteg hasznos Rhatt lap akad. Első hallásra ez nagyon durva paklinak tűnik, azonban hozzá kell tennem, hogy a legtöbb lapnak egyes vagy kettes blokkolása van. A tesztelésen sokan, sokféle verzióját kipróbáltuk, egyelőre nem tartozik a biztosan versenygyőztes koncepciók közé, de lehet vele meglepetéseket okozni, és biztos vagyok benne, hogy később, újabb Rhatt lapok megjelenésével csak tovább fog erősödni. A blokkoló pakli sztárja *A tudat ellensége* lesz, mely az ütésével is blokkol; *Az akarat ereje*, mely cantripként növeli az összes blokkolást; vagy *A nyugalom pillanata*, ami a

hármasként mellett gyógyít, és vagy varázspontot ad, vagy lapot lehet rá húzni; esetleg a kimondhatatlan nevű *Palabadanavakri*, mellyel lapot lehet keresni; vagy a *Rhatt oltára*, melyről gondolom mindenki kitalálja mire is jó. Természetesen, mint minden új koncepciónak, a blokkoló paklinak is vannak ellenlapjai a kiegészítőben.

Rhatt azonban nem csak a blokkoló pakliból áll. Be fog félni a kontroll pakliba, hiszen a *Bölcs látomás* univerzális erőforrás lap, mely, ha kell varázspontot ad, ha kell, lapot húzat; *A rend ereje* erős ellenvarázslat, hiszen az első három körben 1 VP-ért jön; a *Purifikáció* pedig univerzális lapleszedés. A háromért ötöt sebző *Időcsapás*, vagy a konfigurálható azonnali sebzés, az *Impulzus* is sok pakliba befér, *Specializációval* is ideálisak. Az ellenfél forrásaira immúnis *Vén Arfma*, vagy a rárakott lapoktól megnövő *Hajdani hős* akár a kalandozó, akár a *Zarknod kovácsa* paklinak alap lapja lehet.

Rhatt és a blokkolás mellett még két apró új-donság akad a kiegészítőben: az újrahasonosítás és a feltámadás. Újrahasonosítással kizárólag Sheran lények rendelkeznek. Ha valaki kijátszik egy ilyen lényt, akkor célpont gyűjtőből annyi lapot visszakeverhet a pakliba, ahányas újrahasonosítása volt a lénynek, és gyógyul ugyanennyi életpontot is. Nem túl erős képesség, de egy kis ingyen gyógyulás mindig jól jön, és ugye akár semmizésnek is tekinthető, ha a gyűjtőben zavaró lapokat visszakevertetjük. Feltámadással a Leah színű vérfarkasok rendelkeznek, és a képességnek mindössze csak annyi a hatása, hogy ezen lapokat az idézési költség kifizetésével a gyűjtőből is ki lehet játszani. Persze a semmizés, vagy akár az újrahasonosítás remek védelem ellenük.

A vérfarkasokkal már el is érkezünk következő témánkhoz: az új és régi etnikumokhoz. Rajtuk kívül még egy új etnikum akad: a Mutáns színű, kézbe dobható xenók. Természetesen a régi etnikumok rajongói is találnak új lapokat kedvenc paklijukhoz. A varkaudarokat többek között a varázspont-adó *Akmal*, az olcsó lapokat leszedő/eldobató *Albinó varkaudar*, a quwargokat az ellenvarázsló *Quwarg célpont* erősíti. További varkaudarok és quwargok mellett találhattok orglingot, teknősöket, sárkányokat,

vámpírokat, goblinokat és jó, erős mérgező lényeket is a kiegészítőben.

A *Kragoru familiárisa* pakli is tovább erősödik, biztosan mindenki kedvelni fogja az *Árnyéksárkány (új)* testvérét, a varázspont elszívó *Ködsárkányt*, vagy az önmagát előkereső *Sárkányfiókat*. Garantált sikerre számíthat a *Zsákmányvadász*, ami az egyik legjobb erőforrás lap, ha paklink nagy része egyfajta laptípusból áll. A *Mogokok törvénye* is erős lapnak tűnik, hiszen az asztalon levő lapjaink passzivizálásáért passzivizálhatjuk az ellenfél lapjait, vagy sebezhetünk bele kettőt. Mindez nem nagy ár, ha *Ősi béklyónk*, *Méonech fürkészünk* van, és kifejezetten előnyös egy *Manafonál* esetében.

A kiegészítőben megfigyelhető még egy trend: az olcsó lapok használatát igyekszünk korlátok közé szorítani, hogy a felgyorsult játékot kicsit belassítsuk, izgalmas, hosszabb meccseket eredményezve. Ennek az egyik lépése az anti-mágia: 0. Ez mindössze annyit tesz, hogy az adott lapra nem lehet reakció lappal reagálni, a kézben levő lapokat nem kell megmutatni. Elsősorban drága lapokon, illetve az olcsó lapokat hátráltató kártyákon szerepel annak érdekében, hogy *Az erős ereje*, a *Majd legközelebb* és társaik ne akadályozzák őket. Emellett persze jó pár egyéb lap is van, ami a fent említett célt hivatott elérni, ezek között nyilván akad olyan, mely hamar el fog tűnni a HKK süllyesztőjében, de remélhetőleg lesz majd pár, ami a versenypaklikba is bekerül, változatosabbá és izgalmasabbá téve a játékkörnyezetet. Nagy részük (pl. *Szűnyogirtás*) akkor igazán előnyös, ha mi nem játszunk ilyen olcsó lapokkal.

Azt hiszem, még nagyon sokáig tudnám sorolni az érdekesebbnél érdekesebb lapokat, azonban a hely gátat szab lelkesedésemnek. Így a végén megemlítem még az ultraritka lapokat. Az *Ősi jogar* nevű Rhatt tárgy, Chara-din szörnye, a *Haláldémon*, a *Cunami teknős* és a *Dimenziócsere* nevű Tharr varázslat lesznek az elkövetkező fél év díjai a versenyeken.

Az új kiegészítőből vásárolni először a június 11-i TF-találkozón tudtok, a boltokba pedig június 13-án kerül a kártya. Találkozunk június 4-én a Rhatt Fénykorának bemutató versenyén!

Dani Zoltán

# Kérdezz... ALA... ..felelek!

DANI ZOLTÁN

**Az életpontom egy alá csökkent a körömben úgy, hogy ebben a körben sebződtem húszat. A köröm végén húzok pár lapot valamilyen hatással, és köztük van egy *Thaugloredon*. Megmutathatom-e még, hogy visszagyógyuljak 14 sebzést, ezáltal megmentve magamat?**

Igen, megmutathatod. A kör végi dolgok sorrendjét is te döntheted el. Mind a *Thaugloredonon*, mind a kör végén húzó lapokon csak annyi szerepel, hogy a kör végén történnek, így ezek sorrendjét te döntöd el. Az nem fontos ilyen szempontból, hogy a sárkányt csak akkor húzod fel.

**Működik-e a *Démonölő* képessége a vadított lényemen?**

Igen. A Vadítás csak a kijátszáskor veszi el a lény képességeit. Ha van olyan lapom, ami újra és újra megadja neki, pl. *Démonölő*, *Kragoru familiárisa*, akkor a Vadítás már nem veszi el újból.

**Kijátszhatok-e még egy lapot, ha a játékban van egy *Feledés korszaka* és egy *Ősi béklyó*, és *Mágiatöréssel* leszedem a korszakot?**

Igen, mivel a *Mágiatörés* kijátszásakor még nem működött a béklyó képessége.

**Hátránynak minősülnek-e a *Tleikan áruló* képességei?**

Nos, ez egyszerű kérdésnek tűnik, ám rengeteg problémát vet fel. Először is definiáljuk a hátrány fogalmát! Hátrány az, ami a lap gazdája számára hátrányos. Ezután nézzük egyesével a képességeket! Az első az, hogy átkerül az ellenfélhez. Ez ugye a legtöbb lénynél hátrányos lenne, itt azonban nem az. Ezért a *Tleikan áruló* ezen képessége, a *Manaszívó kullancshoz* hasonlóan nem hátrány, hanem speciális képesség. Egy *Fehér*

*tigris*, vagy más hasonló lénynél ez egyértelműen hátrányos számomra, ezért azoknál ez hátrány. Nem lehet feláldozni, nem építkézhet. Ezek egyértelműen hátrányok. Be kell mennie az őrsosztba, és ha üt, akkor az ellenfelet segíti. Ezek is egyértelműen hátrányok a lap gazdájára nézve (még ha a tulajdonosára nézve nem is), így ezek is hátrányok. A fentiekből következik tehát, hogy mondjuk egy *Feledés korszaka* mellett nem érdemes kirakni, hiszen nem fog átkerülni az ellenfélhez, viszont a többi képessége működni fog.

**A Ragyás burástya harcol egy lényel, ami négyet**





sebez bele. Kapok egy **Burástya kölyök** jelzőt. Megmenthetem-e a **Ragyás burástyát** az így kapott kölyök feláldozásával?

Igen. Egyrészt az izom jelző adása életmentő hatás, hiszen növeli a lény ÉP-jét.

Másrészt az ütés után ugye létrejönnek az ütés által kiváltott speciális képességek, majd ezután még meg lehet menteni a lényeket, mielőtt a gyűjtőbe kerülnek.

**Hány varázspontért játszom ki az Átokeltávolítót, ha játékban van egy Eldüeni vándor és úgy akarom kirakni, hogy ne lehessen rá reagálni?**

Háromért. Vannak lapok, amiken az szerepel, hogy kijátszhatod X-szel drágábban, és akkor történik valami (pl. *Melkon*, *Átokeltávolító*). Ezeknél a lap alap idézési költsége változik meg, ha ezt a kijátszási módot választjuk. Ugyanakkor pl. egy *Lord Korell (új)* ese-

tében a sikeres kijátszás után kell elkölteni a két varázspontot, ez tehát nem tartozik a lap idézési költségéhez.

**Mi tehetek akkor, ha az ellenfelemnek a paklijában van Szkritter esélyeső, és ő lapot keres egy olyan általános kereső lappal, aminél nem kell megmutatnia, hogy mit keresett (pl. *Az utolsó mondások könyve*)?**

Ez valóban gondot okozhat. A legegyszerűbb az a szabály, hogy ha van *Szkritter esélyeső* a pakliban, akkor minden lapot meg kell mutatni az ellenfélnek, amit előkeresek.

# ABYSS KLUB

BUDAPEST, VII.  
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

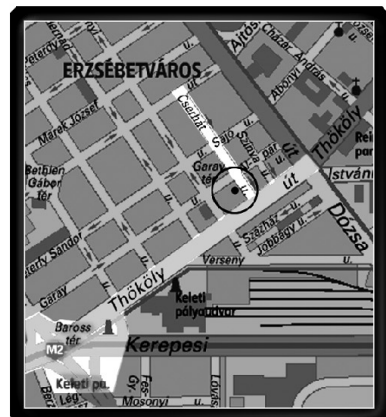
Tel. : 342-3870

[www.abyss-klub.hu](http://www.abyss-klub.hu)

[abbyss-klub@freemail.hu](mailto:abbyss-klub@freemail.hu)

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET



## VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.  
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán  
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.  
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.  
DEBRECEN – Káoszlelgyvár, Vár u. 10.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).  
EGER – Camelot Kartyavár, Kisasszony u. 23.  
ERDKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.  
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,  
Török Ignác u. 1.  
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakizlet, Arany  
János u. 13.  
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódtó  
u. 77.  
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky  
u. 50.  
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvapark 2. emeletén  
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a  
Kálvín tértől 3 percre.  
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.  
75.  
PÉCS – Római udvar, Aggyvíhar szerepjátékbolt  
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.  
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi  
buszmegállótól 100 méterre, a városközpont  
felé, a lámpás kereszteződés sarkán  
található a Turul mozi előtt.  
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kartyak-  
lub, Kálmán Lajos utca 30.  
SZEKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák  
Bolt, Távirdu u. 2/a.  
SZENTES – Deákpince,  
Kossuth u. 8.  
SZOB – Vasútállomás kultúrhelyisége  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,  
Tancsics M. u. 5-7.  
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kiniási Üzletház, Kossuth L. u.  
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,  
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

### FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő  
helyszínen kerülnek megrendezésre!

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,  
üdítővel, édességekkel!

#### Megközelíthető:

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

# ÚJ VERSENYEK

## MÁJUSBAN ÉS JÚNIUSBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 28., 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Abyss Klub.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amatőrök  
indulhatnak.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub,  
www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-  
3870.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 28., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. A versenyen  
csak amatőrök indulhatnak.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kartyavár, 06-36-321-  
966.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** május 28., 10 óra.  
**Helyszín:** Gyöngyös.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása. A versenyen in-  
dulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnok-  
ságra.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Tornay Tamás, 06-20-337-  
7454.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** május 28., 10 óra.  
**Helyszín:** Székesfehérvár.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak és höl-  
gyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök in-  
dulhatnak.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Varga István Krisztián, vi-pi-  
fu@nexus.hu, 30-600-9151.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** május 28., 10 óra, nevezés 9.30-tól.  
**Helyszín:** Békéscsaba.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Fekete Tibor, 30-429-1584.

### LEGÚJABB NEMZEDÉK

**Időpont:** május 29., 11 óra.  
**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.  
**Szabályok:** Egyedi verseny. Csak az Ébredés, a  
Múltidéző és a Káoszkatlan lapjait lehet használni.  
Tiltott lap a Nümak királynő.  
**Nevezési díj:** 100 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik, valamint a teljes nevezési  
díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.  
**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, 70-618-7787.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 29., nevezés 9-11, kezdés 10-  
kor.  
**Helyszín:** Szentés, Deákpince.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Nincs tiltott lap.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Farkas István, 30-485-3160.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 12., 10 óra.  
**Helyszín:** New Ork Sopron.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba, 20-446-7747.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** június 12., 11 óra.  
**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.  
**Szabályok:** Tiltott mágia.  
**Nevezési díj:** 300 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik, ultraritka lap, valamint a  
teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.  
**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, 70-618-7787.

### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** június 12., 11 óra (nevezés 10-11).  
**Helyszín:** Abyss Klub.  
**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 cso-  
mag Rhatt Fénykorából.  
**Nevezési díj:** 3200 Ft. A versenyen csak amatőrök  
indulhatnak.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub,  
www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@freemail.hu, 342-  
3870.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** június 12., 10 óra.  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20-360-9023.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** június 18., 9 óra.  
**Helyszín:** Veszprém.  
**Szabályok:** Isteni szövetség. A pakliban 25 db, egy  
etnikumba tartozó lénynek kell lennie.  
**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak 400 Ft. A  
versenyen csak amatőrök indulhatnak.  
**Díjak:** Káoszkatlan paklik, ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Horváth Zoltán, 70-548-2984.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 18., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

#### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** június 18., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Rhatt Fénykorából.

**Nevezési díj:** 3400 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

#### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** június 18., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Rhatt Fénykorából.

**Nevezési díj:** 3400 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és 15000 Ft pénzdíj.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 18., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A verseny helyszíne nem biztos, a verseny előtt egy héttel érdemes érdeklődni az esetleges változások miatt.

**Díjak:** Rhatt fénykora paklik és ultraritka.

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

#### FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE

**Időpont:** június 18., 9 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Rhatt Fénykorából.

**Nevezési díj:** 3400 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni.

**Díjak:** Rhatt fénykora paklik és ultraritka pak.

**Érdeklődni lehet:** Marics Anikó, 06-30-906-6069, 06-70-234-9320.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 18., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokások mellett tiltottak az ultraritkák is. Már lehet használni a Rhatt Fénykora lapjait is.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőrok játszhatnak indulhatnak.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 19., 11 óra, nevezés 10-11.

**Helyszín:** Balassagyarmat.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokások mellett tiltottak az ultraritkák is. Már használhatóak a Rhatt Fénykora lapjai is.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőrok játszhatnak indulhatnak. A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** június 25., 11 óra.

**Helyszín:** Nyírbátor.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is.

**Díjak:** Kőszkatlan paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Muri Ferenc, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 25., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Rhatt Fénykora lapjait.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amatőrok indulhatnak.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** június 25., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrok indulhatnak.

**Díjak:** Kőszkatlan paklik, ultraritka lap.

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

#### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** június 26., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Egyedi verseny. Nem lehet olyan lapokat, szabálylapokat és követőket használni, melyek VP-t lopnak vagy csökkentik a kapottat. Nem használhatók VP-adó lapok sem, illetve azok, amelyek bármilyen lapot bármilyen módon olosbbitanak, drágítanak, húznak, keresnek pakliból vagy kézbe, dobhatnak (pl: izomjelző, antimágia, büntetés, jutalom, hátrány).

**Nevezési díj:** 100 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.

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

#### PÁROS VERSENY

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

**Helyszín:** Szentés, Deákipince.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft/2.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

**PÁROS VERSENY:** Páros verseny új szabályai:

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

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

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

Tiltott lap még az Örjüngő szimlil és az Idegösszeomlás is. **TÜLELŐK CSATAJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kartyáit. Tiltott lapok: A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

# A RHATT FÉNYKORA BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Rhatt Fénykora!

A 8. helyezettet is díjazzuk!

Egy héttel a vadonatúj kiegészítő megjelenése előtt!

**Időpont:** június 4., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**A versenyek helyszíne:** Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Rhatt fénykorából.

**Nevezési díj:** 3200 Ft (Hatalom Szövetsége tagoknak 3100 Ft), mely a kártyák árát is magában foglalja.

**Díjak:** Rengeteg csomag Rhatt Fénykora és új ultraritka lapok.

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

**Figyelem!**

A versenyen 140 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660 számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel. A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni.

A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

## HKK versenynaptár

*A Beholder Kft. versenyei 2005. júniusától*

Június 4. szombat: Rhatt Fénykora bemutató verseny

Július 23. szombat: Hagyományos verseny

Augusztus 26-28. péntek-vasárnap: IX. HKK Nemzeti Bajnokság

Szeptember 17. szombat: TF ŐV ellen

Október 22. szombat: Tiltott mágia

November 26. vagy December 3. szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye

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



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## PÁROS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét április 23-án rendeztük, nem kevesebb, mint 37 amatőr és 22 profi pár, vagyis 118 játékos részvételével! A páros versenynek mindig különleges hangulata van, a párok rengeteget tanácskoznak, minden apróságnak jelentősége van, így jóval hosszabb ideig tart egy kör. Ismét rengeteg új versenyzőt fedeztünk fel, a páros verseny népszerűsége miatt továbbra is a versenynapotár rendszeres szereplője lesz. Igen sokféle pakliösszeállítást láthattunk, voltak közöttük teljesen szimmetrikusak és jelentősen aszimmetrikusak is. Láthattunk manafonális kontrollt, *Ősi manifesztációra* alapulót, *Morq Fan Goros*, tárgyas, *Lassan járj!*, *Bűvös erdő* és kombó paklikat.

A profik összecsapását pontveszteség nélkül a Bakos Attila – Magyar Attila páros nyerte, a második pedig a Kálmán Attila – Panyik Zoltán páros lett, paklijaikat oldalt böngészhetitek, csakúgy, mint az amatőr nyertesek pakliját. A profik mezőnyében a harmadik helyen a Jámbor András – Szinay Péter duó lett, *Teremtő rakshallion* nélküli, *Ősi rúnával* védekező, tárgyas paklival.

Az amatőröknél a Medve Kinga Sára – Szabó Tamás páros diadalmaskodott, a második helyen a Petrovics István – Rádi Attila kettős végzett, *Zarknod börtönével* kísért lényes-antimágiás paklival, a harmadikon pedig a Dömötör Szilveszter – Sárosi Máté csapat *A bőség zavarával* és *Teremtő rakshallionnal* felálló, *Destabilizátorral* védekező tárgyas paklival.

Mindenkit továbbra is szeretettel és komoly nyerevényekkel várunk a Beholder Kft. versenyein!

Makó Balázs

### ÉRDEKESÉGEK A VERSENYRŐL:

- A Nagy Krisztián – Takács Márton kettős úgy nyert, hogy az ellenfél minden lapja +20 VP-be került, miközben max. VP-jük -27 volt. Mindez egy *Tudatroncsoló mancsokkal* és *Kővéváltoztató csáppokkal* felszerelt galetkinek volt köszönhető.
- A Baross Ferenc – Báder Mátyás pár ellen a *Lassan járj!* szabálylappal játszó ellenfél az első körben 2 *Eldüeni vándort* is kirakott, de a nehéznek látszó helyzetet egészen jól kezelte egy második körös (épp a két vándor által olcsóbbított) *Tömegátok*.

### Bakos Attila győztes paklija:

Követő: Kyorg ősmágus

- 1 Apokalipszis
- 2 T. Vagyimír (új)
- 3 Majd legközelebb
- 1 Univerzális megoldás
- 3 A gyenge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fürkész
- 3 A hatalom torzulása
- 2 Arnyéksárkány (új)
- 3 Nagyobb életszívás
- 3 A múlt tükré
- 3 Solisar aurája
- 3 Az erős ereje
- 2 A tiltott könyv
- 2 A kaosz igazi arca
- 3 A hatalom szava
- 1 Asztrális hullám
- 2 Tömegátok
- 2 Glu'Glivar, a megsemmisítő
- 1 Okulipaj kacagása

Kiegészítő pakli:

- 3 Koncentrált energia
- 1 A gonosz árulása
- 1 Fehér tigris
- 1 Glu'Glivar, a megsemmisítő
- 3 Fekete lyuk
- 3 Pihenő
- 3 Megszakítás
- 1 Ellenvarázslat (új)
- 1 Mentális robbanás
- 3 Fizetett tehetség
- 3 Kataklizma (új)
- 1 Tömegátok
- 1 Szent sólyom

### Magyar Attila győztes paklija:

- 3 Cselvetés
- 2 Az élet illúziója
- 3 Az erős ereje
- 3 Majd legközelebb
- 2 Lidércúr
- 3 Ősi manifesztáció
- 3 Nekromanta ítélet
- 2 Múltidéző (új)
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Manaszüretelés
- 2 Elveszett kincs
- 3 Zu'lit kísérlete
- 2 Fehér tigris
- 2 A múlt tükré
- 1 Univerzális megoldás
- 3 Leah hatalma
- 2 Fairlight trükkje (új)
- 2 Lélekgyűjtő
- 1 Molgan

Kiegészítő pakli:

- 3 Pihenő
- 2 Zarknod (új)
- 1 Szent sólyom
- 1 Fehér tigris
- 1 A holtak serege
- 1 Déja vu
- 1 A gyógyítás fájdalma
- 3 Diána kívánsága
- 3 Chosuga
- 3 Bűvös tigris
- 2 Kiütéses negátor
- 1 Alaptalan remény
- 3 Szunnyadó kullancs

### Kálmán Attila paklija:

Követő: A teknősök öregapja

- 3 Kölyökteknős
- 5 Ifjú teknős
- 3 Magzat
- 3 Teknős csapat
- 3 Haragos teknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Teknős vezér
- 2 Hebrencs teknős
- 2 Jáde szkarabeusz
- 3 Lord Korell (új)
- 3 Hívó kürt
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 3 Villámhárító
- 3 Méonech fürkész
- 3 Terrorteknős

### Panyik Zoltán paklija:

Követő: A teknősök öregapja

- 3 Kölyökteknős
- 5 Ifjú teknős
- 3 Magzat
- 3 Teknős csapat
- 3 Haragos teknős
- 3 Tudós teknős
- 2 Teknős vezér
- 3 Hebrencs teknős
- 2 Jáde szkarabeusz
- 3 Lord Korell (új)
- 3 Hívó kürt
- 3 Togyá-ork
- 3 Villámhárító
- 3 Méonech fürkész
- 3 Terrorteknős

### Medve Kinga és Szabó Tamás győztes paklija:

(teljesen ugyanaz a kettő!)

Szabálylap: Lassan járj!

- 3 Ősöreg vyarg
- 3 Tudatfaló (új)
- 3 Zu'lit mérlege
- 3 Melkon
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Szkritter csélyeslő
- 3 Eldüeni vándor
- 3 Bunthar
- 3 Esszenciapocok
- 3 Tleikan áruló
- 3 Raia szent lovagja (új)
- 3 Tleikan behemót
- 3 Tudatrombolás
- 2 Chosuga
- 2 A szkarabeuszok átka
- 2 Lord Fezmin (új)
- 2 Illúziócsapda



# Dungeon

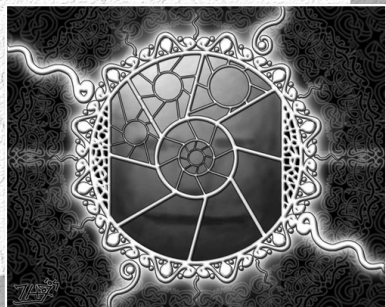
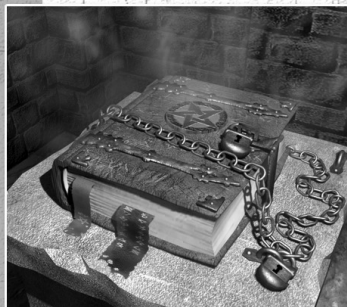
Kártya- és szerepjáték szaküzlet

**Megnyitottuk  
új üzletünket  
Balassagyarmaton!**

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

**Balassagyarmat,  
Rákóczi út 28.  
(az Ipoly áruházal  
szemben a Vasudvarban)  
H-P: 9-től 17-ig,  
Szo: 9-től 12-ig  
Tel.: (06-35) 301-035  
e-mail: kbolt@enternet.hu  
Honlap: www.dungeon.hu**

**Havonta rendszeres versenyek!**  
**(A következő verseny június 19-én lesz.)**



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2005. június 20.



Márciusi feladványunk úgy látszik túl nehéznek bizonyult, mivel elég kevés megfejtés érkezett. Íme a helyes megoldás:

- Kirakom a *Varázsmezőt* bűbájr.  
(-3 = 13 VP)
- Kirakom a *Visszacsatolást* (új), a *Varázsmező* gyógyít és ad varázspontot.  
(-4 +1 = 10 VP, +1 = 12 ÉP)
- A *Bűvös tavacska* ad nekem varázspontot. (-3 +7 +1 = 15 VP, +1 = 13 ÉP)
- Lehozom mindkét *Pokol szemét*. (-1 -1 +1 +1 = 15 VP, +1 +1 = 15 ÉP)
- Használok A *pokol szeme* képességét: feláldozom őt és 0 lapomat, így kapok 3 VP-t.  
(+3 = 18 VP)
- Kijátszom az *Amőbaszerű gyikot*, eldobom neki az *Ősi praktikát*, így aktivizálódik. (-3 = 12 VP)
- A gyík épít egy *Vadászsarkot*, amit aktivizálok is egy *Fordulattal*, sajnos a nyavalyás gyík képessége miatt +3 VP-ért. (-4 = 8 VP)
- Vadászсарokkal* kirakom a paklimból az ellenfélhez a *Sötét kántort*.
- Raska* eldobat az ellenfél kezéből egy lapot (legrosszabb esetben a *Gázelementált*, ami sebez belém hármat a kör végén), és fel kell áldoznia a *Sötét kántort*. A kántor büntetése sebez rajtam tízet, de a *Visszacsatolás* miatt az ellenfelem is sebzódik. (-5 = 3 VP, -3 -10 = 2 ÉP, -10 = 11 ellenfél ÉP)
- Az ellenfelem, ha akar, ekkor lőhet belém egyet A *mágia tobzódásával*, vagy már lőtt korábban és ettől gyógyul egyet.  
(-1 = 1 ÉP, +1 = 12 ellenfél ÉP)
- Feláldozom a másik *Pokol szemét* és a következő lapokat: *Varázsmező*, *Amőbaszerű gyík*, *Visszacsatolás*, *Vadászсарok*. Az ellenfél sebzódik nyolcat, és felhúrom az *Ítélethozót*. A *Visszacsatolás* már nem sebez rajtam, hiszen költségként feláldoztam.  
(-8 = 4 ellenfél ÉP)
- Lehozom az *Ítélethozót*, minimum egy nem lény lap még maradt az ellenfél kezében, így sebzódik egyet, majd az *Ítélethozó* út még hármat. Győztem!  
(-3 = 0 VP, -1 -3 = 0 ÉP)

**Beküldési határidő:**  
2005. június 20.

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 „feladvány” subjecttel érkezőket. Az e-mailben csak a megoldás legyen, az abban feltett kérdésekre nem tudunk válaszolni.

#### KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Főnix herceg (R)

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Lángelementál (D)
- Augur dühe (R)
- Kürt (F)
- Méonech fürkész (F)
- Véraldozat (L)
- Sebokozás (D)

#### PAKLID FELÚLRÓL SORRENDBEN:

- Vértókusz (D)
- Urgod haragja (D)
- Karmaszin tigris (D)
- Morgan sóhaja (L)
- A végítélet harsonái (D)
- Perzselő homok (F)
- Kyorg agyafagyasztó (E)

A *Főnix herceg* aktívan a tartalékban áll.

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Mórhegyi Bimbadi (T)

Nincs lapja sem a kezében, sem a gyűjtőjében. Bimbadi az őrsosztban áll.



**Szerencsés nyerteseink:** Juhász Dániel Budapestről, Schneider Gergő Tiszalúcról és Molnár Zsolt Bence Szegedről. Nyereményük egy-egy csomag Káoszkatlan. Gratulálunk!

**Új feladványunkat Makó Balázs készítette:** Neked 7 életpontod és 15 varázspontod, az ellenfelednek 41 életpontja és 5 varázspontja van, egykötőknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a köröd, 5 VP-t fogsz kapni. Nyerd meg a játékot a köröd végéig!

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 41 ÉP, 5 VP

## Ellenfeled örposztja



## Tartalékban lévő lapod



## Kézben lévő lapjaid

# A TE ÁLLASOD: 7 ÉP, 15 VP

2005.  
5

**Möncsék fürdője**

**szépség** | **10VP**

Szeresd kitartóan, mert megpróbálsz az életet kibíratni vele, ha megfogod a szöveget, a költője szövegét és a szövegét a költője szövegével. Így először megpróbálsz a szöveget a költője szövegével.

**Vértőlóz**

**általános** | **8VP**

Hűvös éjszakák, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Szobrász**

**szemlél** | **10VP**

Célpont: Hűvös éjszakák, X ÉP, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Vértököz**

**bájos** | **10VP**

Hűvös éjszakák, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Urgód, háragsz**

**szemlél** | **10VP**

A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Beremzésin dígás**

**szörny** | **10VP**

Szeresd kitartóan, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**A vízlejtő háragsz**

**általános** | **10VP**

Szeresd kitartóan, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Vértőlóz**

**bájos** | **10VP**

Hűvös éjszakák, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Kyong, agyfajtaszó**

**szörny** | **10VP**

Hűvös éjszakák, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

**Mérges szőke**

**szemlél** | **10VP**

Célpont: Hűvös éjszakák, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg. A szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg, a szöveg a szöveg.

Paklid  
fejléről  
sorrendben

5.

Számleaszám: Név: Karakter száma: A kért tárgy neve: 

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

**A beküldés feltételei:**

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

# JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

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

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő fordulód végén értesítést kapsz róla a játékkvetetői üzeneteknél.

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

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

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

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

## TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat
1 kupon	varázskő (+100 VP)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy árnyszötes (+50 ÉP 50 körig)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy egygel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	cebtőr válltömés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)
8 kupon	csillogó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)

## Kelet

ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryuku varázslatra) vagy 10 safránypor (+5 TVP/db)
tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
tetszőleges éjfatty esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
az örökkévalóság rubinja vagy egygel jobb ékkő, maximum a topáz
kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
tlipedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
Martian tekerics (egy tetszőleges varázslat)

## ŐSÖK VÁROSA

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

## KALANDOK FÖLDJE

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

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ŐSÖK VÁROSA – KATONÁK SZINTJE II.

*Változás van. Ez persze nem feltétlenül rossz, sőt, minden reményem szerint ez esetben kifejezetten jó nektek! Arról van szó ugyanis, hogy egészen eddig mint játékos írtam a szintleírásokat, fordulókból kiszedett információk alapján, mostantól azonban mint játékevezető fogom, minden titkos tudással felvértezve. Most az épületes kalandok lesznek terítéken, úgyhogy különösen érvényes az alábbi figyelmeztetés:*

**FIGYELEM! AZ ALÁBBI ANYAGBAN A FELFEDEZÉS ÖRÖMÉT JELENTŐSEN KÁROSÍTÓ DOLGOK VANNAK, AKINEK EZ FONTOS AZ NE OLVASSON TÖVÁBB, A TÖBBIEKNEK VISZONT JÓ TÁPOLÁST!**

### A BOLT (#1) KÜLDETÉSEI

Ahhoz, hogy a boltosnál küldetést kaphassunk, az egy fordulón belül kétszeri boltba menetel mellett törzsvásárlóvá is kell válnunk. Ehhez az 1. kalandot kell teljesíteni, mindenki ezt kapja meg először a boltostól, aki nála jár!

**1. küldetés:** A boltos tesztel minket kicsit, hogy megfeleljünk-e a törzsvásárlói kritériumoknak. Az első próba, mi is lehetne más, a kereskedelem próbája. A boltos bizony nem adja alább, 20-as küszöbű próbának vet minket alá belőle. Miután bizonyítottunk, jön a meggyőzőképességünket vizsgáló próba, szintén 20-as küszöbre, végül pedig az érdekli a boltost, Shóer Sótkot, hogy meg tudjuk-e védeni magunkat, ha harcra kerül a sor, vagy csak valami anyámasszony katonái vagyunk-e. Nos, mutassuk meg neki! A vele való harcot csak túl kell élni, nem kell legyőznünk Sótkot (ami valószínűleg nem is lenne valami könnyű). Ha jól felkészülünk a harcra, szolgálkat is visszük, nem kell tőle túlzottan félni, mivel Sókt harcmódora könnyen kiismerhető. Első körben savcsap, 2. és 4. körben üt, a harmadikban villámsújt, az ötödik körtől pedig alacsony életszivását használja ellenünk. Ha vége a harcnak, és életben maradtunk, már törzsvásárlók is vagyunk! (+1 kereskedelem,

3 képességpont, 2 hősiesség pont). Különleges akciós ajánlatokat kapunk majd a boltostól (új kalandok formájában), valamint indulhatunk a 2-es kalandra, ahol a boltos igazán „komoly-kaland-adható-neki” típusú galetkivé avanszál minket.

### Shóer Sókt (#393) adatai:

méret: 9000	
erő: 30	IQ: 85
ügyesség: 110	egészség: 85
mágia: 30	gyorsaság: 40
vastag bőr: 130	tűzimmunitás: 70
hidegimmunitás: 70	savimmunitás: 70
elkt. immunitás: 70	imm. mérg. gázra: 70
imm. kltk. méregre: 250	rezisztencia: 250
imm. méregre: 250	
jobb mancs (méret: 30, szakértelem: 40, bénító méreg: 30)	
bal csáp (méret: 30, szakértelem: 40, paralizáló méreg: 30)	
villámsújtás: 30	savcsapás: 20
életszívás: 25	

**2. küldetés:** Ahogy az előző kaland végén már utaltam rá, itt egy végső tesztnek leszünk kitéve, amin ha megfeleljünk, a boltos komoly kalandokat is ránk mer majd bízni. A feladat röviden, hogy lovagi pajzsokat kell szállítanunk, és minél drágábban eladnunk egy partnernek, aki valami háborúban áll éppen valakivel. Nos, kezdetnek a pajzsokat szállító óriásmamelukokkal kell megbarátkozni, és rávenni őket a feladatra (6-os vezetőképesség próba), majd a hosszú út közepén megetetni őket finom winropu mohával (10 darabbal). Persze evés után jön a pihenés, legálábbis a mamelukok szerint, úgyhogy aludnának egyet. 15-ös vezetőképesség próbán kell megfelelnünk, hogy ezt elkerüljük, és még nincs vége a megpróbáltatásoknak. Ha nem vesszük időben észre a csapdát, amit nekünk állítottak (14-es csapdaészlelés próba), akkor bizony vége a dalnak. Ha észrevettük, akkor pedig 14-es auraészlelés próba kell hozzá, hogy rájöjjünk, ki állította a csapdát, és hol bujkál most! Három galetki bűnöző és egy elemi mágus volt a tettes, őket kell most legyőznünk! Ha ez sikerült, szabad az út, egészen a lovagi pajzs vásárlójának, Akadárnak a birtokáig. Már csak meg kell vele egyeznünk a megfelelő árban



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

(15-ös kereskedelem próba) és végeztünk is! A pajzsokért kaptott pénzhez még hozzáéraksz 650 aranyat a saját vagyonodból, hogy a boltos örüljön, és a boltos örül is! Azon túl, hogy most már komoly kalandokat is ad nekünk, 1000 arannyal jutalmaz minket, valamint jár a kaland végi 10 képességpont és 5 hősiesség pont is.

### galetki bűnöző (#168) adatai:

méret: 120-131

erő: 10

IQ: 8

ügyesség: 15

egészség: 9

mágia: 6

gyorsaság: 17

mérg. lehelet: 20

regeneráció: 10

tűskés bőr: 10

rezisztencia: 25

bűz: 3

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (12. szint)

Nála található tárgyak

- 1 gázlehelet itala (#57)

- 1 védelem itala (#59)

### elemi mágus (#255) adatai:

méret: 120-132

erő: 6

IQ: 36

ügyesség: 10

egészség: 8

mágia: 38

gyorsaság: 30

tűzimmunitás: 99

áttörés: 15

auraészlelés: 10

villámsújtás: 20

savcsapás: 15

tűzgolyó: 22

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- gránitbőr (24. szint)

- elemek uralma (25. szint)

Nála található tárgyak

- 1 fókuszrubin (#337) – 50% eséllyel

Étkezés:

- mágiafaló

- puhány

ned! Ha nem vagy elég szívós (20-as szívósság próba), bele sem kezdesz, ha viszont igen, akkor nincs más hátra, mint mágiikus töprencseket ölni! Egymás után négyszer kell szembeszállnunk 5-5 darab mágiikus töprencsel. Miután a negyedik adagot is lenyomtuk, következik egy kis pihenés, és ha nem vagyunk elég éberek (20-as éberség próba), már el is lopták a nagy nehezen begyűjtött bőröket tőlünk! Ha viszont éberek voltunk, de még nincs meg a hatvan darab bőr, legközelebb újra kell próbálkozni a kalanddal, újabb 4x5 töprencs ellen. Ha összejött a 60 bőr, akkor viszont felpakoljuk a 300 bala bőrt (még árengedményt is kapunk az általunk termelt 3 bala miatt) és megyünk vissza a boltoshoz. Ő tartja a szavát, egy arénamesteri tekercest ad nekünk jutalmul, melyet felhasználva egy alkalommal szolgálóinkat is magunkkal vihetjük az arénába! A kaland jutalma továbbá 15 képességpont és 5 hősiesség pont is, valamint a sok töprencs csata alatt kinyert lélekenergia!

### mágikus töprencs (#365) adatai:

méret: 30

erő: 10

IQ: 10

ügyesség: 45

egészség: 10

mágia: 50

gyorsaság: 45

elektr.lehelet: 20

rezisztencia: 230

áttörés: 40

manaformálás: 70

auraészlelés: 10

energiatűske: 11

Speciális képességek:

- szellemi varázslatokra immúnis

- elemi varázslatokra immúnis

- nekromanta varázslatokra immúnis

Nála található tárgyak

- 1 törpencesbőr (#456)

Étkezés:

- zöldvérű

- micinista

- mágiafaló

**3. küldetés:** Avagy éljen a zsákban a lemúr játék! A boltos rendezi ezt az érdekes játékot, melyre 5000 arany a beugró! Ha kifizeted, csak bele kell nyúlnod a zsákba, és húzni valamit. Ha szerencséd lesz (17-es szerencse próba), akkor egy 5. szintű véletlenszerű varázstárgyra lelsz, ha viszont nincs szerencséd, jól megharap a zsákban tenyésző mutáns lemúr, sebződsz ezer-egynéhány életpontot, és jól elájulsz. Úgyhogy ha úgy döntesz, beszállsz a játékba, nem árt némi szerencse, és sok felhasználható hősiességpont!

**4. küldetés:** A boltos ezúttal azt a feladatot adja nekünk, hogy utazunk el a környékbéli töprencstelepre, és hozzunk neki 300 bala töprencsbőrt. Sajnos azonban nekik csak 297 bálájuk van, úgyhogy a maradékot (ami 60 darab bőr) neked kell betermel-

**5. küldetés:** A boltos ismét nagyon játékos szellemű egyén. Következő mókája, hogy ha adunk neki 5 aranydukátot, elmondja, milyen varázstárgya van számunkra 25 aranydukátért. Mókás, az már biztos. Amikor kiadjuk a K 5 parancsot, akkor tehát 5 aranydukát vonódik le tőlünk, viszont kapunk egy tárgy encyclopediát. Ha a következő fordulóban újra kiadjuk a K 5 parancsot, akkor pedig 25 aranydukátért meg is kapjuk a tárgyat. Persze csak miután legyőztük a boltos által mókából megidézett burjánzó ocsmányságot és rücskös látógömböt, melyek egyszerre támadnak ránk. Na nem sikerül őket legyőznünk akkor szomorú, de legalább csak újabb 5 aranydukátot buktunk a 25 helyett. Ha viszont győzünk, még mindig nincs vége. Az óhajtott tárgy egy ládában van bezárva, melyet ki kell nyitnunk (16-os zárnyitás próba), utána viszont fizethetünk és távozhathunk a nyeremmel. A felajánlott varázstárgyakat egyébként az alapján



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

ajánlja fel nekünk a boltos, mely szakértelmünk a legmagasabb, melyiket tudnánk legjobban használni.

A lehetséges tárgyak pedig:

- 1) Itraes karkötője (#463):  
+8 minden leheletre, +10 méret, +2 egészség, +3 bűz
- 2) Monguz karkötője (#464):  
+2 minden végtag méretére, +3 támadás, +2 erő
- 3) Wius karkötője (#465):  
+6 lőfegyver, +2 minden elemi immunitásra,  
+2 gyorsaság
- 4) Zokhart karkötője (#466):  
+2 iq, +10 maxVP, +2 minden varázslat szintjére

### **burjánzó ocsmányság (#389) adatai:**

méret: 1100

erő: 42

IQ: 10

ügyesség: 8

egészség: 24

mágia: 20

gyorsaság: 7

tüskés bőr: 10

méregelnyelés: 70

manaformálás: 10

szívósság: 40

jobb csáp (méret: 5, szakértelem: 20, tárgyítás: 30)

bal csáp (méret: 5, szakértelem: 20, rothasztás: 30)

jobb csáp (méret: 5, szakértelem: 20, krono-érintés: 30)

bal csáp (méret: 5, szakértelem: 20, öregítés: 15)

mágiatörés: 30

Étkezés:

- puhány

- tejivó

- zöldvérű

### **rücskös látógömb (#392) adatai:**

méret: 425-467

erő: 8

IQ: 52

ügyesség: 10

egészség: 16

mágia: 55

gyorsaság: 24

tüskés bőr: 25

vastag bőr: 20

rezisztencia: 25

áttörés: 25

méregelnyelés: 35

manaformálás: 25

annihiláció: 35

tűzgyolyó: 35

halál szava: 43

savcsapás: 40

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- gránitbőr (10. szint)

Nála található tárgyak

- 2 smaragd esszencia (#229)

Étkezés:

- mágiafaló

- puhány

**6. küldetés:** A boltosnak új raktárepületre van szüksége, és velünk tervezetné meg! Ez azért is remek hír, mert 50 aranydukát jutalomban egyeztek meg, ami azért lássuk be, elég jól jön

mindenkinek! Nos, a tervezéshez ész kell (27-es iq próba), a megfelelő terület kiválasztásához pedig jó felderítési képességek (20-as felderítés próba). Már csak a megfelelő hivatalnokot kell meggyőzni róla (19-es meggyőzőkészség próba), hogy engedélyezze a dolgot, valamint megvesztegetni 1000 arannyal, és meg is van a hely. A végső tervezéshez pedig természetesen nem árt a megfelelő építész szakértelem sem (20-as építés próba). A megbeszél 50 aranydukáton kívül 10 képességpont és 5 hősieségpont üti a markunkat.

**7. küldetés:** Ha már megterveztük a boltos új raktárát (6-os kaland), akkor most itt az idő, hogy fel is építsük azt! Ugyan az építkezőknek mindössze 200 aranyat fizet a boltos, azért mégis jó dolog jelen lenni, amikor tervünk megvalósul. (Sőt, előárlom előre, a végén némi képességpontokra is számíthatunk majd). A kezdeti csakányozáshoz elég egy 5-ös építés próbában megfelelni, a nagy kivájt kövek mozgatásához azonban már jó erőben (27-es erő próba) kell lennünk, valamint szívóssággal (15-ös küszöbű próba) is bírniunk kell. Valami béna építőmunkás hibáját is nekünk kell kijavítani (20-as javítás próba), amihez ráadásul 5 olajat is fel kell használnunk. Már csak két 22-es ügyesség próbában kell megfelelnünk, hogy minden a helyén legyen, és fel is épült a raktár. Jogos a 200 arany jutalom, valamint 10 képességpont és 5 hősieségpont is jár, a jól végzett munka után pedig közös zabálást rendeztek, ami jó kis jóllakottság növekedéssel jár.

**8. küldetés:** A boltos egy különös ajánlattal lep meg minket. Csak nekünk, csak most, és csak tőle, egy remek kis varázstárgyat, a mesterszakács kanalát vásárolhatjuk meg. Ára mindössze 30.000 arany, ami igen tekintélyes pénzmennyiség. A kanál viszont tényleg hasznos varázstárgy, ha kezünkben hordjuk (fegyverként) varázssítálfőzés és gyógyónövények szakértelmünk is öttel növekszik!

**19. küldetés:** Szintén csak egy akciós ajánlat, ezúttal 10.000 aranyért vásárolhatunk a boltostól 25 ősi relikviát. Főleg akkor van értelme nyélbe ütni ezt az üzletet, ha az akadémia 18. kalandját szeretnénk teljesíteni, és nem szokásunk a régészkedés, hiszen abban a kalandban kellene majd relikviák. Ki-ki döntse el maga, hogy régészkedik, vagy aranyért vásárol inkább a boltostól...

**21. küldetés:** 4999 aranyért ad nekünk a boltos egy fiatalág italát. Ennek az italnak véleményem szerint semmi értelme, hiszen a templomban is fiatalítanak rajtunk, ha erre van szükségünk, a szint egyik kalandjában viszont kelleni fog. Persze fiatalág italát máshogyan is találhatunk, például a palota 20-as kalandjában, vagy csak úgy, véletlenszerű kalandok, szörnyek legyőzése folytán, azonban ha nekünk mégis így az egyszerűbb, a boltostól is megvásárolhatjuk.

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### AZ AUKCIÓS HÁZ (#2) KÜLDETÉSEI

**9. küldetés:** Ha elég magas szinten rendelkezünk a lopás szakértelemmel, akkor az aukciós ház fele sétálva feltűnhet nekünk, milyen könnyű is lenne kirabolni a szemközti császári dukátbankot. No igen, persze ehhez megfelelően kell álcázni magunkat, nehogy utólag ránk találjanak (30-as álcázás próba), valamint egy mágikus védőruhára is szükségünk van, hogy a mágikus érzékelők elől is leányköljünk magunkat. Aztán kezdhetünk lyukat ásní a dukátbankhoz, persze csak nagyon óvatosan! (23-as építés próba). Sajnos nem lehet a lyukat a végtelenségig tágitani, úgyhogy ha nem férünk be, rugalmasságunkra is szükség lesz (18-as küszöbű próba). Ha bejutottunk, persze kiderül, hogy vannak örök dögivel, jól kell lopakodni mellettük (22-es lopakodás próba) a sikerhez. Ha sikeresen vesszük a következő, 25-ös lopás próbát, akkor sikerül ellopjunk az aranydukátokat, csak az a baj, hogy baromi nehéz a láda! 25-ös erő próba kell hozzá, hogy meg tudjuk mozdtítani, ha viszont kint vagyunk, már semmi nem állhat az utunkba! 50 aranydukátot szereztünk, valamint lopás szakértelmünk is növekedett egyel. Ezen kívül 6 képességpont és 2 hősiességpont még a jutalom.

**10. küldetés:** Az aukciós ház azon dolgozik, hogy az értékesített cuccokat az asztrális sikon át juttathassák el a vásárlókhoz. Ebben kell nekik segítenünk! Először persze tesztelik, hogy valóban alkalmasak vagyunk-e, először 20-as pszi támadás próbán, majd 20-as pszi energia próbán kell megfelelnünk. Ha megfelelő, jöhet is a tesztelés. Átcsusszansz az asztrális sikra, hogy licitálj, de egy selyemvéreb támad rád! Ha sikerült legyőzni, folytathatod a tesztelést, át kell vinned egy tárgyat a fizikai világból az asztrálisba (25-ös pszi energia próba), majd elvinni a célszemélyhez, és visszahozni a fizikai világba. Ha sikeresen veszed a 22-es iq próbát, rájössz, hogy ez lehetetlen, hiszen ugyan lehet tárgyat mozgatni a két világ között, de a helyzetük nem változhat meg. További gondok is vannak, hiszen a selyemvéreb ami rád támadt, a gyanútlan aukciózókra is támadhatott volna. Szóval sajnos nem jött össze ez a fejlesztés az aukciós háznak, de azért te megkapod a jutalmad a segítségért, 2300 aranyat, 27 drágakövet, 12 képességpontot és 4 hősiesség pontot.

#### selyemvéreb (#359) adatai:

pszi támadás: 24  
 pszi energia: 24  
 pszi csáp: 20 sz.áll.roncsolása: 20  
 agyvihar: 20  
 Nála található tárgyak  
 - 1 selyembőr (#424) – 50% eséllyel

### A VARÁZSLÓTORONY (#3) KÜLDETÉSEI

**11. küldetés:** Egy antimágikus szkitter szedi áldozatait a varázslótoronyban, ezt a borzalmat kellene elintéznünk. A jó tervhez jó kis 23-as iq próba kell, és meg is születik. Áldozatnak ál-

cázuk magunkat (35-ös álcázás próba), aztán várjuk, hogy lecsapjon ránk a szkitter. Ha szerencsénk van (12-es szerencse próba) akkor ez be is következik, csak az a baj, hogy amint rájön, nem vagyunk áldozatok, menekülni kezd. Uzsgyi utána! (27-es gyorsaság próba). Sajnos a szkitter bemenekül egy lyukba, ahová csak akkor tudunk utána menni, ha megfelelően a 24-es rugalmasság próbán. Itt aztán rá is lelünk az antimágikus szkitterre, sajnos két társával együtt, úgyhogy egyszerre hárman támadnak ránk. Ameddig nem varázslatokkal akarjuk elintézni őket, nincs baj, ha pedig végeztünk velük, jöhet a jól megérdemelt jutalom: 1000 arany, némi tanítás a mágia terén (+1 mágia), valamint 8 képességpont és 4 hősiesség pont.

#### antimágikus szkitter (#394) adatai:

méret: 170  
 erő: 9 IQ: 22  
 ügyesség: 40 egészség: 25  
 mágia: 3 gyorsaság: 75  
 savlehető: 10 regeneráció: 10  
 savimmunitás: 15 imm.mérg.gázra: 15  
 nyelv (méret: 40, szakértelem: 40)  
 Speciális képességek:  
 - szellemi varázslatokra immúnis  
 - elemi varázslatokra immúnis  
 - nekromanta varázslatokra immúnis  
 Étkezés:  
 - zöldvéri  
 - mágiafaló

**12. küldetés:** Avagy a nagy rovarirtás! Itt bizony a varázslótorony takarítóñje kér meg minket, segítsünk már neki, van itt egy alsó kamra vagy mi, amit elleptek a rovarok. Nosza rajta, indulhat a hentes! Az ellenfelek sorrendben: 12 óriáscsótány, 4 márvány atka + 4 johhukul, 4 rovársámán + 4 méregféreg, 6 pokolpatkány, végül pedig egy patkányfészek + féregtenyészet + atkatenyészet +2 csótánykirálynő. Nos, kezdetben megteszi valami területre ható varázslat, vagy szolgálkaink segítségével, az utolsó csata azonban megér pár szót. A patkányfészek pokolpatkányokat idéz, az atkatenyészet márvány atkákat a féregtenyészet pedig méregférgereket. Nyilván nem árt őket elpusztítani először, ami viszont nem is olyan egyszerű, mivel a területre ható varázslatokra mindegyik immúnis. Szerencsére van egy közös gyenge pontjuk, az életszívás varázslattal mindegyik elpusztítható. Miután ők megvannak, lehet lőni valami jó kis területre ható varázslatot a maradék idézett lény és a csótánykirálynők ellen. (Illetve az sem rossz taktika, ha az első körben egy fal varázslatot nyomunk el, és csak a második körtől kezdjük a tenyészetek kiirtását.) Na, lehet takarítani, nem lesz könnyű dolga a takarítóñnek, mire eltünteti ezt a csomó torzszülött maradványt! Jutalmat persze nem várhatok egy szegény öregasszonytól, de nem is ezért csináltad, ugye? Azért 15 képességpont és 10 hősiesség pont így is jár a kaland végén!

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### óriáscsótány (#7) adatai:

méret: 14-17  
erő: 3 IQ: 0  
ügyesség: 0 egészség: 2  
mágia: 0 gyorsaság: 2  
savimmunitás: 12 bűz: 3  
csáprágó (méret: 4, szakértelem: 4)  
Étkezés:  
- rovarevő  
- tejivő

### méregfereg (#79) adatai:

méret: 30-34  
erő: 2 IQ: 0  
ügyesség: 7 egészség: 4  
mágia: 0 gyorsaság: 9  
vastag bőr: 6 tűzimmunitás: 4  
savimmunitás: 4 elkt. immunitás: 4  
imm. mér. gázra: 15 bűz: 7  
imm. méregre: 30  
fog (méret: 2, szakértelem: 10, bénító mér. gáz: 7)

### márvány atka (#17) adatai:

méret: 14-16  
erő: 0 IQ: 0  
ügyesség: 0 egészség: 0  
mágia: 0 gyorsaság: 2  
vastag bőr: 7 tűzimmunitás: 2  
hidegimmunitás: 2 savimmunitás: 2  
elkt. immunitás: 2 imm. mér. gázra: 2  
csáprágó (méret: 3, szakértelem: 4)  
Étkezés:  
- rovarevő  
- zöldvérű

### pokolpatkány (#195) adatai:

méret: 130-140  
erő: 9 IQ: 22  
ügyesség: 9 egészség: 9  
mágia: 13 gyorsaság: 9  
vastag bőr: 9 tűzimmunitás: 15  
hidegimmunitás: 9 savimmunitás: 9  
elkt. immunitás: 9 imm. mér. gázra: 9  
rezisztencia: 30 bűz: 6  
fog (méret: 4, szakértelem: 6)  
tűzvihar: 12 lávafolyam: 12  
Nála található tárgyak  
- 1 patkányfog (#270)  
Étkezés:  
- piromád  
- mágiafaló

### jobbtukul (#4) adatai:

méret: 16-19  
erő: 3 IQ: 0  
ügyesség: 0 egészség: 2  
mágia: 0 gyorsaság: 0  
imm. mér. gázra: 12 bűz: 4  
fog (méret: 3, szakértelem: 3, paraliz. mér. gáz: 3)  
Étkezés:  
- puhány  
- kövő

### csótánykirálynő (#128) adatai:

méret: 32-37  
erő: 6 IQ: 0  
ügyesség: 3 egészség: 3  
mágia: 0 gyorsaság: 12  
vastag bőr: 8 tűzimmunitás: 4  
hidegimmunitás: 4 savimmunitás: 4  
elkt. immunitás: 4 imm. mér. gázra: 4  
bűz: 7  
csáprágó (méret: 5, szakértelem: 11, paraliz. mér. gáz: 8)  
Étkezés:  
- rovarevő  
- tejivő

### rovársámán (#77) adatai:

méret: 50-56  
erő: 2 IQ: 10  
ügyesség: 7 egészség: 3  
mágia: 10 gyorsaság: 7  
vastag bőr: 6 hidegimmunitás: 1  
savimmunitás: 8 bűz: 5  
jobb karom (méret: 1, szakértelem: 3)  
ellenállás megtörése: 8 jégpajzs: 8  
gigaökök: 6 elbájolás: 8  
Csata előtt rajta levő varázslatok:  
- mérgelemlegesítés (8. szint)  
Nála található tárgyak  
- 1 drágakő (#2)  
Étkezés:  
- mágjafaló  
- rovarevő

### patkányfészek (#395) adatai:

méret: 1  
erő: 5 IQ: 5  
ügyesség: 5 egészség: 5  
mágia: 5 gyorsaság: 5  
tűzimmunitás: 255  
idézés: pokolpatkány  
Speciális képességek:  
- terület varázslatra immúnis

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### féregtenyészet (#396) adatai:

méret: 1  
 erő: 5 IQ: 5  
 ügyesség: 5 egészség: 5  
 mágia: 5 gyorsaság: 5  
 elkt. immunitás: 255  
 idézés: méregféreg  
 Speciális képességek:  
 - terület varázslatra immúnis

### atkatenyészet (#397) adatai:

méret: 1  
 erő: 5 IQ: 5  
 ügyesség: 5 egészség: 5  
 mágia: 5 gyorsaság: 5  
 hidegimmunitás: 255  
 idézés: márvány atka  
 Speciális képességek:  
 - terület varázslatra immúnis

**13. küldetés:** Egy tycharonid főúrtól kell visszaszerezniünk a rubinkvarc szilárdítófokuszt, ami a varázskő készítéshez kell a mágustorony mesterének. Egy ilyen feladatot persze nem bíznak ám rá akárkire, csak akinek elég magas a mágiája! Ha hozunk neki még 40 smaragd esszenciát is mellé, akkor gyárt is nekünk varázskövet, amilyen aranyos a fickó! Hát lássunk neki! A főúr barlangját hamar megtaláljuk, csak sajnos valami energiafal zárja el. 25-ös iq próba kell a falat nyitó mechanizmus megfejtéséhez, és ez még nem minden! 18-as auraészlelés próbát is kell dobnunk, hogy megfejtsük, milyen sorrendben kell nyomogatni a gombokat! Ha ez is megvan, jöhet a tényleges ajtónyitás, melyhez 39-es mágia próbát kell megdobnunk, és még mindig van az egészben némi szerencsefaktor is (13-as szerencse próba). Na, az ajtó kinyitva, már támadnak is a tycharonidok! Egyből öten! Persze nem lehetnek nekünk ellenfelek, viszont öt remek smaragd esszencia található náluk. A főúrnak persze mindez nem tetszik, ő is jön támadni, három tycharonid barátjával együtt! Ez minket csak újabb 4 esszenciával gazdagít, persze csak ha legyőztük őket. Ha megvan a 40 esszencia mehetünk a jutalomért, ha nincs, majd legközelebb! Egyébiránt ha a kaland előtt már összegyűjtünk 31 esszenciát máshonnan (vadászatokból stb.) akkor elég egyszer nekifutni ennek a kalandnak, de persze az sem rossz megoldás, ha többször próbálkozunk, mindig begyűjtve a



tycharonidok legyőzésekor a 9-9 esszenciát. Nos tehát visszatérve a jutalomra, ha megvan a negyven darab, megkapjuk a varázskövet, valamint 4 képességpontot és 4 hősiesség pontot is.

### tycharonid (#153) adatai:

méret: 98-108  
 erő: 1 IQ: 20  
 ügyesség: 16 egészség: 12  
 mágia: 20 gyorsaság: 14  
 vastag bőr: 3 tűzimmunitás: 5  
 hidegimmunitás: 5 savimmunitás: 5  
 elkt. immunitás: 5 imm. mérg. gázra: 5  
 bűz: 6  
 imm. méregre: 10  
 jobb csáp (méret: 4, szakértelem: 16, manaszívás: 14)  
 pengéfal: 15 tudatrombolás: 15  
 elbájolás: 15 szellemkalapács: 15

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (15. szint)
- gránitbőr (9. szint)

Nála található tárgyak

- 1 smaragd esszencia (#229)

Étkezés:

- mágiafaló
- micinista

### tycharonid főúr (#398) adatai:

szint: 12  
 méret: 170  
 erő: 9 IQ: 22  
 ügyesség: 40 egészség: 25  
 mágia: 20 gyorsaság: 65  
 savlehellet: 10 regeneráció: 10  
 vastag bőr: 3 tűzimmunitás: 25  
 hidegimmunitás: 25 savimmunitás: 35  
 elkt. immunitás: 25 imm. mérg. gázra: 25  
 imm. ktk. méregre: 15 bűz: 6  
 imm. méregre: 33  
 nyelv (méret: 40, szakértelem: 40, manaszívás: 40)  
 pengéfal: 15 tudatrombolás: 15  
 elbájolás: 15 szellemkalapács: 15

Speciális képességek:

- szellemi varázslatokra immúnis
- elemi varázslatokra immúnis
- nekromanta varázslatokra immúnis

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (15. szint)
- gránitbőr (9. szint)

Nála található tárgyak

- 1 smaragd esszencia (#229)

Étkezés:

- mágiafaló
- micinista

# ŐSÖK VÁROSA

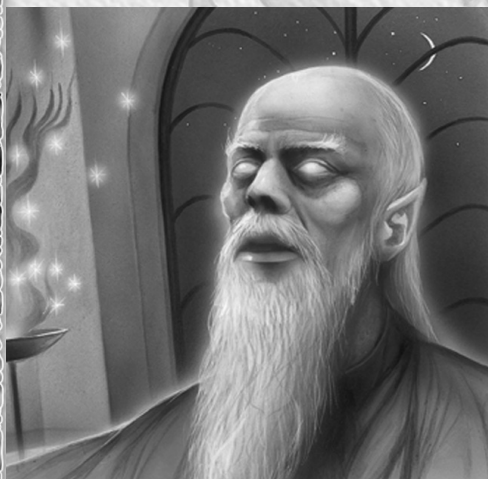
## JÁTÉK LEVÉLBEN

**14. küldetés:** Ha már visszaszereztük a rubinkvarc szilárdítófókuszt (13. kaland), akkor most a mágustorony mestere megígéri nekünk, 80 smaragd esszenciáért cserébe ad nekünk egy újabb varázskövet. Nosza, rajta! Szerencsére a szinten élő rücskös látógömbökből, és Zoehan, a látógömbből is esik ki esszencia bőven, tehát össze lehet szedni a 80 darabot. Ha tehát megvan a megfelelő mennyiség, mehetünk is a mesterhez, aki azonban időt kér. Na persze, meg még mit nem! Meggyőzni az öreget (10-es meggyőzőkészség próba), leadni a 80 esszenciát, és már miénk is az újabb varázskő!

**33. küldetés:** Ezt a kalandot akkor célszerű teljesíteni, ha nincs nálunk rúvel fókusza a 32-es kaland giga-kineportjához. Nyilvánvalóan adódik, hogy a mágustoronyban kutat az ember ilyen fókuszt után, de igazán kitaróan kell hozzá kérdezősködni (15-ös szívósság próba), hogy sikerrel is járjunk. Amikor végre találunk valakit, aki hajlandó üzletet kötni velünk, 17-es kereskedelem próbát kell dobnunk, hogy sikerül-e nyélbe ütni az üzletet. Ha igen, 9 képességpont árán már miénk is a rúvel fókuszt! (A kaland végén pedig még 2 képességpont és 1 hősiesség pont is jár).

### AZ AKADÉMIA (#4) KÜLDETÉSEI

**15. küldetés:** Itt egy jó kis vitalitás tesztre hívnak minket az akadémia bölcs tudorai, mely inkább egy tudományos kísérlet, melynek mi vagyunk az alanyai. Elsőként rögtön egy bolyongó szellem ellen küldenek minket, hogy lássák, milyen jól öregít minket a szellem. Aztán, mielőtt tiltakozhatnánk, késekkel esnek nekünk, és kis darabokat vágunk le testünkéből, amit elemezhetnek. Ha a 10-es vitalitás próbán nem tudunk megfelelni, nem tudják folytatni a tesztelést. Ha viszont megfeleltünk, újabb kellemetlenségek várnak ránk. Megítatnak velünk valami szert, aztán két mutáns földicápa elé dobnak minket, hogy lássák, hatott-e. Nos, a mutáns földicápak igazán gonosz és erős



teremtmények, szerencsére nem kell legyőznünk őket, csak életben maradnunk ellenük. Egy-két végtagunkat sajnos szinte biztos, hogy le fogják harapni, de aztán szerencsére tényleg hat a szer, és további harapásaikkal már nem képesek csonkolásra. Ha életben maradtunk, kihozunk minket, de még csak most jön a java. Egy hatalmas tűt szúrnak beléd, hogy testnedveket vegyenek tőled, ami bizony igen csak fájdalmas. Vastag bőr szakértelemtől függően olyan 150-200 életpont sebződés is tőle, valamint 32-es egészség próbát kell dobjál, ami ha nem sikerül, elájulsz és ugrott a kaland! Ha viszont sikeresen veszed a dolgot, a tudósoknak sikerül a kísérlet, te pedig örömmel tapasztalhatod a vitalitás-ital kellemes hatását (+2 vitalitás szakértelem). Mindemellett hősiesség cselekedetedért 8 képességpont és 10 hősiesség pont jutalomban is részed lesz.

#### bolyongó szellem (#346) adatai:

méret: 420-465

erő: 10

ügyesség: 15

mágia: 30

vastag bőr: 10

rezisztencia: 20

imm. méregre: 99

jobb karom (méret: 15, szakértelem: 27, öregítés: 15)

bal karom (méret: 14, szakértelem: 25, öregítés: 15)

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (30. szint)

Nála található tárgyak

- 1 szellem ekto plazma (#426)

IQ: 35

egészség: 1

gyorsaság: 25

imm. ktk. méregre: 99

bűz: 255

#### mutáns földicápa (#399) adatai:

méret: 5000

erő: 10

ügyesség: 25

mágia: 1

regeneráció: 120

tűzimmunitás: 50

savimmunitás: 50

imm.mérg.gázra: 50

imm. méregre: 85

fog (méret: 12, szakértelem: 60, csonkolás: 50)

fog (méret: 12, szakértelem: 60, csonkolás: 60)

fog (méret: 12, szakértelem: 60, csonkolás: 70)

Speciális képességek:

- szellemi varázslatokra immúnis

- elemi varázslatokra immúnis

- nekromanta varázslatokra immúnis

Étkezés:

- puhány

IQ: 1

egészség: 30

gyorsaság: 15

vastag bőr: 235

hidegimmunitás: 50

elk.immunitás: 50

rezisztencia: 215

méregelnyelés: 85

**16. küldetés:** Az akadémia mentora nagy bajban van, őt kell kiszabadítanod! Mivel a szabadítónak mindenféle kincseket beígértek, nem lehet kérdéses, megpróbáljuk-e a dolgot. Szerencsére azt elmondják neked, hogy veszett el a mentor, így utadat egyből oda

# ŐSÖK VÁROSÁ

## JÁTÉK LEVÉLBE

irányíthatod. Sajnos a hely, az öregbarlang aurája öregíti azokat, akik a környéken tartózkodnak, úgyhogy ha nem akarsz idő előtt el-sorvadni végegyengülésben, fel kell venned egy mágikus védőruhá-t, egy másikat pedig félre kell tenned a mentor számára, ha még életben van. Sajnos az öregítő sugarak a ruhán is átszivárognak egy kissé, ezért, ha csak nem dobod meg a 22-es vitalitás próbát, nem mersz tovább merészkedni! Ha továbbmész, akkor viszont minden rosszra fel kell készülnöd. Rögjön jön is egy ilyen rossz do-log. Egy szellem suhan át előtted, ami olyannyira félelmetes, hogy meg is ijedsz tőle jól! (-20 támadás, -10 gyorsaság, -20 lőfegyver, -20 minden leheletedre). Ez még sajnos nem minden, most meg is kell küzdenünk a szellemmel, mert bizony van olyan pofátlan, hogy ránk támadjon. Ellenfelünk egy jól ismert bolyongó szellem, győ-zük le szépen! (Adatái kicsivel fentebb, a 15. küldetés leírásánál ol-vashatóak). Ha megvan, hamarosan rátalálunk a mentorra, aki egy sztázis-mező közepén ücsörög, várva a felmentő sereget. Épp idő-ben jövünk, mert már élőholtak hada ostromolja a környéket, akiket le is kell győzzük. Egyszerre kell megküzdenünk két voharai szel-lemmel, egy zombi herceggel, egy láplidérccel és egy lidérczombi-val. Nyilván érdemes a herceggel kezdeni, vagy az általa idézett zombi mesterrel, ne animálgasson már nekünk mindenkit. Ha le-győztük őket, közelebbről megvizsgálhatjuk az öreg akadémikust, aki sajnos iszonyatosan megöregedett, nem bírná ki a visszautat. Mindenképpen meg kell itatnunk vele egy ifiasság italt, hogy ha-zacipelhessük. Ő illően megköszöni a segítséget, méghozzá na-gyon is illően. Két óskövet, 3000 aranyat és 10 aranydukátot ad nekünk jutalmul.

### voharai szellem (#121) adatai:

méret: 46-50	IQ: 6
erő: 0	egészség: 6
ügyesség: 15	gyorsaság: 15
mágia: 6	tűzimmunitás: 25
vastag bőr: 3	savimmunitás: 25
hidegimmunitás: 25	imm. mérg. gázra: 25
elkt. immunitás: 25	bűz: 255
rezisztencia: 15	
imm. méregre: 35	
fog (méret: 6, szakértelem: 16, rothsztás: 10)	

### zombi herceg (#140) adatai:

méret: 80-90	IQ: 9
erő: 9	egészség: 0
ügyesség: 0	gyorsaság: 4
mágia: 8	vastag bőr: 14
regeneráció: 10	hidegimmunitás: 9
tűzimmunitás: 9	imm. mérg. gázra: 9
elkt. immunitás: 9	bűz: 255
imm. ktk. méregre: 12	
imm. méregre: 30	
jobb karom (méret: 8, szakértelem: 15, bénító méreg: 10)	
idézés: zombi mester	



### láplidérc (#250) adatai:

méret: 148-173	IQ: 8
erő: 16	egészség: 2
ügyesség: 12	gyorsaság: 10
mágia: 10	vastag bőr: 14
regeneráció: 6	imm. mérg. gázra: 80
hidegimmunitás: 80	rezisztencia: 15
imm. ktk. méreg: 15	imm. méregre: 25
bűz: 25	
jobb karom (méret: 14, szakértelem: 18, paraliz. méreg: 12)	
bal karom (méret: 13, szakértelem: 17, rothsztás: 12)	
Nála található tárgyak	
- 1 lidércvelő (#339)	

### lidérczombi (#305) adatai:

méret: 200-220	IQ: 1
erő: 18	egészség: 5
ügyesség: 5	gyorsaság: 15
mágia: 0	vastag bőr: 10
regeneráció: 30	bűz: 255
imm. ktk. méreg: 50	
imm. méregre: 50	
jobb karom (méret: 14, szakértelem: 23, roncsolás: 16)	
bal csáp (méret: 14, szakértelem: 23, bénító méreg: 16)	

**17. küldetés:** Ebben a kalandban egy átkozott láda kinyitását bízzák ránk az akadémia tudósai. Persze mi nem hiszünk az ilyen átok-dolgokban, de azért egy mágikus védőruhát csak felveszünk,

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

biztos, ami biztos! Ezek után már bátran lépünk be a terembe, ahol a láda el van helyezve, a mosoly csak akkor fagy le az arcunkról, amikor megérezzük, megátkoztak minket. Na, talán kicsit akkor jobban kellene vigyázni, neki is állunk felkészülni a gonosz mágiák ellen (28-as mágia próba). Most már nyugodtan folytathatjuk a láda felnyitásával (25-ös zárnyitás próba). Szerencsére észrevevesszük, hogy egy csapda is védi a zárat, 20-as csapdaészlelés próba megdobásával hatástalanítjuk is. Na, ha ez is megvolt, végre kinyílik a láda, és jönnek ki belőle az őrdémonok. Na szép. A minket kísérő tudós felveszi a harcot egy barlangi pók és egy protolitikus lárva ellen, nekünk pedig két őrszellem és két démonkutya jut. Ha lenyomtuk őket, megdöbbenve tapasztalhatjuk, hogy a tudós még mindig harcol ellenfeleivel, úgyhogy azokat is nekünk kell eltaposnunk. Ha elintéztük az őrszellemeket, megvizsgálhatjuk a láda tartalmát. Hát, nem sok érdekés, az egyedüli említésre méltó dolog egy 6. szintű véletlenszerű varázstárgy. Emellett 10 képességpont és 5 hősiesség pont is jár a kaland végén. Csak aztán ne felejtünk ellátogatni a templomba, a kaland során kapott átok eltávolítása végett!

### Őrszellem (#277) adatai:

méret: 135-147  
erő: 12 IQ: 12  
ügyesség: 12 egészség: 12  
mágia: 12 gyorsaság: 12  
tűzimmunitás: 15 hidegimmunitás: 15  
savimmunitás: 15 elkt. immunitás: 15  
imm. mér. gázra: 15 imm. ktk. mér. g: 30  
rezisztencia: 40 bűz: 255  
imm. méregre: 30 áttörés: 20  
jobb mancs (méret: 15, szakértelem: 22, tárgyirtás: 15)  
bal mancs (méret: 14, szakértelem: 20, tárgyirtás: 13)  
agypoppantás: 40  
Speciális képességek:  
- meglepetésből támad  
Csata előtt rajta levő varázslatok:  
- láthatatlanság (20. szint)  
Étkezés:  
- mágiafaló

### démonkutya (#323) adatai:

méret: 420  
erő: 14 IQ: 6  
ügyesség: 18 egészség: 12  
mágia: 8 gyorsaság: 18  
tüskés bőr: 16 vastag bőr: 8  
tűzimmunitás: 30 hidegimmunitás: 10  
rezisztencia: 10 bűz: 254  
fog (méret: 18, szakértelem: 25, tisztelés-csapás: 0)  
jobb mancs (méret: 14, szakértelem: 23)  
bal mancs (méret: 14, szakértelem: 22)  
Étkezés:  
- piromád

### barlangi pók (#6) adatai:

méret: 12-14  
erő: 0 IQ: 0  
ügyesség: 2 egészség: 0  
mágia: 0 gyorsaság: 4  
hidegimmunitás: 10 imm. méregre: 10  
csáprágó (méret: 1, szakértelem: 6, bénító mér. g: 7)  
Étkezés:  
- rovarrevő

### protolitikus lárva (#19) adatai:

méret: 32-36  
erő: 3 IQ: 0  
ügyesség: 3 egészség: 3  
mágia: 0 gyorsaság: 2  
mér. lehelet: 4 tüskés bőr: 3  
tűzimmunitás: 3 hidegimmunitás: 3  
savimmunitás: 3 elkt. immunitás: 3  
imm. mér. gázra: 3 bűz: 3  
Étkezés:  
- puhány  
- tejivó  
- rovarrevő

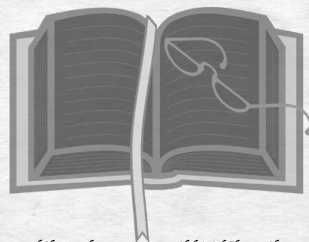
**18. küldetés:** Egy ősi isten, valami Fherlayt oltárára bukkantak rá, és „vérdíjat” tűztek ki az isten amulettjére, ami valami villámokat is tud szórni. Aki rátalál, az egy csomó jutalmat kap. Nos, az oltár a felszínen van, szóval kicsit rizikós a dolog, viszont a helyszínt elég jól őrzik a tudósok. Csak azt engedik ki, aki elég jó kondiban van a futáshoz, ha jönne az ellenség. 30-as gyorsaság próbát kell hát dobnunk, hogy mi mehetünk-e. Ha mehetünk, akkor irány régészkedni (15-ös régészet próba). Kutatunk, kutatunk, és okos módon felmerül bennünk, hogy szabotáljuk meg kicsit a többieket. Ehhez szét kell szórniuk a környéken pár villámamulett szerű ősi relikviát (ehhez végül is akármilyen ősi relikviából megfelel 15 darab). A többi béna kutató be is veszi a csejt, amint rátalálnak egy hamis relikviánkra, egyből rohannak vele az akadémiára, így sikeresen kiiktattuk a konkurenciát, mi pedig nyugodtan folytathatjuk a régészkedést (25-ös régészet próba). Ahhoz, hogy rátaláljunk az ősi isten amulettjére, bizony egy nagyon nagy adag szerencsére is szükségünk lesz (32-es szerencse próba). Ha megvan, már nyúlhatunk is érte, azonban vigyázzunk, hiszen az amulett villámokat szór (40-es elektromos immunitás próba). Vihetjük is az akadémiára, ahol megkapjuk jutalmainkat, egy őskövet és egy időkristályt, valamint 5 képességpontot és 5 hősiesség pontot.

Sajnos lejárt a műsoridőnk, így meg kell szakítanunk adásunkat, de ne aggódjatok, a következő számban folytatjuk...

Szeitz Gábor

# Leanthil naplója

17.



Újra elfjött az idő, hogy a bárd klán önként jelentkező tagjai hitján magam emlékezzek meg az utóbbi időben általam elkövetett hőstettekről és gigász csatákról. Szerencsére egyre fejlődő zenei és előadóművészi tudásom lehetővé teszi, hogy a fent említett fajtársaim hiányát magam pótoljam, csak éppen az eredetiség hiányzik belőlem, de hamarosan azon sem lesz csorba. Egyelőre viszont kénytelen vagyok a felszíni csatákról és hősökrol mestersegesen kreált dalokat és balladákat előadni, pedig pontosan tudom, hogy azok is éppen úgy hazugságok, mint minden más ebben az átkozott hegyben. Pedig többször is elhatároztam magam, hogy benevezek az aktuális bárdversenyre, és egy ma is élő hősről alkotott balladával meg is nyerem azt, de sajnos a szövetségem igazgatása és a fajtársaim zaklatása túl sok időt vesz el tőlem. Az az egy dolog vigasztal csak, hogy addig is, amíg egyszer tényleg nekikezdek a megírásának, ez a ma is élő hős napról-napra újabb dicsőséges tettet hajtok végre, így könnyebb dolgom lesz majd a megénekelni kívánt esetek kiválogatásakor (muszáj válogatni, különben végtelen lenne a mű). Mondjuk az nem biztos, hogy helyet kap majd benne, amikor nemrég Dt'azzraxot és a kollégáját, Med'amhanaxot vertük le apostol barátainkkal közösen. Nem mintha dicsélen lett volna az eset, hiszen ez ismét elsőre sikerült nekünk, akárcsak az Ödlerk-fivérek esetében, csak hát nehéz jó milgandfénybe helyezni, amikor sziklacsápektől benuitan állva próbáltam meg feltámasztani elesett társaimat, majd Dt'azzraxot, akit Zander és Ka-Boom vert le (némi háttérből jövő segítséggel). Persze most, hogy ezen morfondírozok, meglegyintett egy kisebb ihlet-huzat, úgyhogy előzetesként le is jegyeznek egy lehetséges verziót: "Míg Halál Hozó Apostol a padlón áléltan hál / És a barlang fala pusztító varázslatoktól máll / Hő-sünk sziklacsápektől gyötörtén áll / És egyre csak animál". Hmm... Kisebbs változtatások azért még kellene. Szintbe hozom a sorok hosszát, csinostgatom egy kicsit a rimeket, trok még vagy negyven hasonló versszakot, és már készíthetik is a fődíjat a következő bárdverseny szervezői. Az az egy szerencséje van a többi versenyzőnek, hogy tényleg nincsen időm mindezt megírni, így a zsűri egy halom közepszerű vagy annál is gyengébb vacak közül kell, hogy kiválassza a győztest. Mondjuk, már láttam ilyet másfol is... Meg azt árulhatná el még valaki, hogy ha olyan sok jó pályamű érkezett a korábbi versenyekre, hogy lehet az, hogy ezeket sosem hallani a központi barlangcsarnokban? Ezeket miért nem adja elő senki? Na majd teszünk róla, ha egyszer lesz időm. De miért is nincs időm ilyesmire? Mivel megy el az a temérdek időm? Hm-hm, lássuk csak. A felköltözés fáradalmaival ugyebár nem nagyon, hiszen még mindig itt tobzodom a városalakók szintjén. A központi épületekben kapott feladatok megoldásával szintén nem, mert ilyesmit már régen nem kapok (szóba sem állnak velem a hátáltnal alakok). A klánom által rám bízott feladatokkal sem nagyon haladok, pontosabban éppen úgy haladok, ha nem csinállok semmit. Éppen egy pár oldalal előrébb olvashattad, hogy a feladat szerint





tizenöt hétig semmi egyéni fősködés. Na, ennek már a kétharmadán túl vagyok. Viszont rengeteget építkezem. A sok tévelygő nem is tudja, micsoda munka folyik a szövetségi barlangunkban. Amióta felépült a kutatólaboratóriumunk, azóta gombamód szaporodnak nálunk az újabb és újabb épületek. Mostanában készült el a kertünk, van már lóterünk, emeltünk oltárt az isteneknek, és a minket folyamatosan figyelő császári príbékék megnyugtatóására az ósók „tisztelőtere” is kinevezetünk oltárnak egy gránittömböt. Mindezek elkészülteben egy futószalag is segít minket, ami az utóbbi idők legnagyobb találmánya, hiszen a segítségével sokkal több munkát tudunk fejenként elvégezni, mint korábban. Na és az én kedvencem, a szónoki emelvény. Végre nem a saját kocsmánk pultjánál kell prédikálnom a hűeimnek, hanem galetkihez méltó körülmények között tehetem ezt meg. Csak éppen az utóbbi időben a szövetségi barlangunk ezen részén mintha megállt volna az élet, mert mintha minden társamnak akkor volna valami sürgős elintéznivalója, amikor én fölmegek az emelvényre. Na majd adok én nekik! Aztán amikor éppen nem építkezem, és nem a szint többi lakóját szórakoztatom a dalaimmel, akkor még jókat csevegek a szolgálammal is. Na persze nem a mutilátor kölykömmel, meg a gázelementálommal, mert azokkal nem nagyon értjük meg egymást (egészen pontosan: semennyire), meg nem is az orgling melákommal, mert ahhoz már csak akkor szolok, amikor közlöm vele, hogy megyünk a kinzókamrába, hanem a két nemrég begyűjtött halál sekrestyésével. Ezek eddig a legintelligensebbek, pedig a renegát mágustanoncokkal sem volt ilyen téren semmi bajom. Csak hát azokkal a harcokban nem sokra mentem, így viszont nekik kellett menniük. Azóta a rendkívül toleráns társadalomunk valamely különösen toleráns tagja minden bizonnyal végzett velük, de hát ez a kitzázítottak sorsa nálunk. Ha én nem lettem volna, még az a kis élet sem adatott volna meg nekik. A Sötétség Egyházának jeles képviselőivel viszont nagyon jó kis teológiai vitákat szoktunk folytatni, bár ők egy kicsit leegyszerűstik a dolgokat, és a „mindent elpusztítani” szinten gyakorolják a vallásukat, ráadásul váltig állítják, hogy én is ilyen vagyok. Ez persze köztudottan nem igaz, ezért ha nagyon ragaszkodnak az álláspontjukhoz, akkor néhány pofonnal vetek véget a polemianak. Mi tagadás, annak idején sem tiszteltém őket különösebben, most viszont fordult a kocka: nekik kell engem tisztelniük, vagy mehetnek vissza a csatornaszintre (nekik vágóhid). Talán az eddigiekből már látszik, hogy a korábban dédelgetett álomból, miszerint majd pusztító szőjer és mutilátor kölyök hondákkal terrorizálom a szint többi lakóját már nem sok maradt. Egészen pontosan egyetlen mutilátor kölyök, amit viszont a többi szolgálammal sokkal nagyobb becsben tartok, főleg a gázelementálnál, mivel az az égvilágon semmire sem használható — szerintem. Az egyetlen érv, ami mellette szól, hogy ha csupa végtagokkal harcoló szolgát gyűjtök magam köré, akkor egy egészen apró kis túzlángocska is fennakadást okozhat a mindennapjaimban, míg egy gázelementál a hasonló esetekben növelheti a győzelmi esélyeinket. Ilyen lény ugyan ezen a szinten nem él, de már volt hozzá „szerencsém” a szövetségi arénánkban. Apropos: aréna. Ez a következő dolog, amivel az időmet eltöltöm, meg a gyógytússal, ami az arénaharcok következtében válik indokolttá. Több tucat győzelem, és több tízezer arany elköltése után viszont kénytelen vagyok szünetet tartani, és azt mondani, elég. Az utóbbi időben ugyanis rendszeresen küld rám az arénamester szárazföldi cápákat és hasonló brutális lényeket, amik maradandó károsadást okoznak a szervezetemben. Az összegyűjtött lélekenergiám jelentős részét kell így a belőlem kitépott húsdarabok pótlására és a hegek nyomtalan eltüntetésére fordítanom, ráadásul sok esetben még csak le sem tudom győzni ezeket az ellenfeleket. Ez így pusztia mazochizmus, aminek semmi értelme, hiszen így is sokan akarnak nekem rosszat, nem kell ezt még magamnak is tetézni. Holnaptól új életet kezdek, ezt már tegnap megfogadtam. A szövetségi arénánk bajnokaként így is sütkérezhettek a dicsőségben, aztán





ha majd valaki letaszít a dobogóról, majd visszaelőzöm. Addig viszont nagy ívben elkerülöm azt a helyet. Ez lesz az új életem egyik jellemzője. A másik, hogy leszokom a lopásról, pontosabban arról az adománygyűjtő tevékenységről, amit mások lopásnak minősítenek. Sajnos egyre több szövetség épít saját börtönt, én pedig ezeknek egyre gyakrabban vagyok látogatója, mert a szerencsétlenek nem képesek különbséget tenni a lopás és az önkéntelen felajánlások elfogadása között. Persze a dolog nem ilyen egyszerű, mert amíg tárgyalásra kerül sor, addig én még belelépek egy aljas csapdába (vagy magától ébred fel az áldozatom), aztán pusztán az illető jó helyismerete miatt még alul is maradok a tettelességig fajuló szituációban, és csak ez után következik a börtönben ébredésem. Na de ennek is vége! Különbösen is, minék nekem az a sok vacak köté, meg üvegcsé, meg a fonnyadozó gyógyfüvek? Merthogy értelmes dolgot egyik nyavalyás sem tárol a barlangjában, vagy ha igen, azt jól elrejtí egy lelakatolt ládikóban. Ezentúl

semmi osongatás, semmi fölösleges izgalom, inkább bemegeyek, aztán rögtön pofán verem őket, hogy ilyen durván fogalmazzak. Persze az értelmesebbjével szót lehet érteni, velük inkább pszionikus harcot folytatok, abban úgy sincs esélyük ellenem (pontosabban: abban sincs). Aztán ha lehet, az egy-egy elleni küzdelmet választom, ami javítja a megítélésemet, mert a sok buta ezt nemcsak harcnak tartja ellenben velem, aki csak azért részesítem (mostantól) előnyben, mert mire a szomszédaimat kezdeném végiglátogatni, a szolgálaim már rég a barlangomban lábadoznak a sok veréstől (nem tölem), így viszont az ellenfelem sem vetheti be a sajátjait ellenem. Nem is beszélve azokról, akik erőszerezettel bájoskák el vagy támasztják föl és küldik rám a saját követőimet. Na, most ezeknek is anyvi, hehe.

Csak azt sajnálhatom majd egy kicsit, hogy kimarad az életemből az az izgalom, amikor megnézem, mit sikerült a nagy sietségben elemelni a meglátogatott fajtársamtól, igaz ezt pótolhatja a nemrégiben beszerzett új varázstárgyam, Zu'lit csodatarsofya, ami minden nap termel valami apróságot. Sokra ugyan nem megyek vele, de azt a kis örömet megadja, amit a kapás jelent számomra. A korábban talált és a remete által Tiume batyujának nevezett dolog viszont csak a bosszúságot okozza. Ez elvileg azt tudja, hogy ha beleteszek három mágikus tárgyat, meg egy drágakövet, akkor mindebből csinál nekem egy negyedik mágikus erejű tárgyat. Tapasztalatom szerint azonban ehhez az átalakításhoz még kell egy jókora adag mágikus energia is, amit a batyu nyilván a beledobott cuccokból szív ki, hiszen a kapott dolog ereje mindig sokkal gyengébb, mint a belédobottaké. Vagy én csinálom valamit rosszul. Eddig háromszor próbáltam valami eredményre jutni, de mindig csak a bosszúság ért. Jó, igaz, hogy csak olyat dobok bele, amit egyébként sem hordanék, és csak foglalja a barlangomban a helyet, de ha szimplán a szemébe akarám őket vetni, az sokkal kevesebb fáradsággal járna. Allítólag hirtelen egyre-másra kerülnek elő a régi idők relikviái, és a remetének — aki persze mindegyiket ismeri — egymásnak adják a kilincset, ami igaz lehet, hiszen Ka-Boom barátom is rábukkant már néhányra. Ez persze már megint gyanús, de amíg hasznukat veszem, addig nem fogom őket megsemmisíteni. Ott van például Krugrog mama terítője, ami a fentiekkel ellentétben kimondottan hasznos, hiszen egy egyszerű szó kimondásával ételt lehet vele teremteni, csak arra kell odafigyelni, hogy az minden szolgálám és a magam számára is fogyasztható legyen. Nem könnyű feladat. Ennek ellenére most is meg kell majd birkóznom vele, mert a mutilátor kolykóm már itt bökőd az orrával, hogy éhes. Hiába, nem könnyű a szolgatartók dolga. Hát még az enyémm...

## Leantíli

# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

## TROY ARCHID

Ebben a hónapban egy igen érdekes, és szokatlan fejlesztéssel kedveskedünk nektek. Ezúttal nem egy újabb tápolós mechanizmusról van szó, hanem olyasmiről, ami a játék háttértörténetet erősíti. A Hegybe egy bárd érkezett, akit Troy Archidnak hívnak. Senki nem tudja, honnét jött, de meséje lebilincselő, elvarázsolja azt, aki leül mellé meghallgatni. Hétről hétre, fordulóról fordulóra felkeresheted Troyt, és meghallgathatod meséjének következő fejezetét. Bár ezért nem kapsz minden alkalommal KNO-t vagy hősiesség pontot (mondjuk, hogy a végén hová vezet a játék, a történet, az más kérdés), de egy olyan sztori bontakozik ki előtted, amely választ ad számos olyan kérdésre, amely talán már a játék kezdete óta foglalkoztat. Reméljük, hogy tetszeni fog ez az újdonság, és segít abban, hogy a játék világa minél előbb legyen. A bárd meséjét minden játékosunk meghallgathatja, függetlenül attól, hogy melyik szinten él.

## LEMARADÁSOK BEHOZÁSA

Sok játékosunk panaszkodott, hogy a 3 napos fordulóciklus, ill. a max. 20 forduló lemaradás miatt nagyon nehéz egy hosszabb kihagyást behozni, ill. a frissen indult karaktereknek esélyük sincs, hogy legalább néhány szintre megközelítsék a régi karaktereket.

A játék már elég hosszú ideje zajlik, hogy megenyehessünk némi lazítást az eddigi szigorú kötöttségeken. Remélhetőleg egy népszerű igénynek teszünk eleget azzal, hogy megszüntetjük a max. 20 fordulónyi lemaradást, és a 3 napos fordulóciklust 1 naposra csökkentjük. Azaz, ezentúl akár minden nap lehet lépni, de egy nap továbbra is csak 1 forduló lehet lépni (de aki akar, léphet egy normál forduló és egy beállítás forduló ugyanazon a napon).

Ezen a módon egy hét alatt 2 forduló helyett 5-öt léphetsz, ez remélhetőleg sokat segít a lemaradások behozásában.

A 20 forduló lemaradást megszüntetjük, de akinek a program korábban „levágta” a lemaradását, azt nem tudjuk visszairni, viszont ha utoléred magad, az EXTra fordulók segítségével könnyen újabb fordulókat kaphatsz.

Az elkövetkezendő időben megfontoljuk az EXTra fordulók rugalmasabbá tételét is, azaz, hogy gyakrabban lehessen igényelni, ill. több fordulót adjon.

## FORDULÓKEDVEZMÉNY

A fenti akcióhoz kapcsolódik egy másik akciónk, a mennyiségi fordulókedvezmény, ami további segítséget jelent a lemaradás behozásában. Ha valaki az előző hónap során legalább 4 fordulót lépett (hónap 1-jétől utolsó napjáig), akkor a következő hónapban, az 5. fordulótól kezdve, amit abban a hónapban lépett, arra kedvezményt kap. Az 5. fordulótól kezdve minden e-mailben lépett forduló 2 zsetonnal olcsóbb, mint az előző, és a forduló ár így egészen 10 zsetonig csökkenhet.

Kedvezményt csak az e-mailes fordulókra adunk, viszont abba, hogy mennyit léptél eddig természetesen a postai fordulók is beleszámítanak. Azt, hogy egy hónapban ki mennyit lépett, május hónaptól tartjuk először nyilván, tehát először kedvezményt júniusban tudsz kapni.

Példa: Májusban lépsz 4 fordulót. Ennek köszönhetően, júniusban, az 5. forduló, amit e-mailben kérsz, 28 helyett 26 zsetonba kerül. Ha lépsz egy 6., 7. és 8. fordulót is júniusban, akkor azok rendre 24, 22 és 20 zsetonba kerülnek majd.

A Beállítás UL-ek ára egyelőre változatlan marad.

Az ingyenfordulókkal kapcsolatban: ha van ingyenforduló, azt mindig automatikusan felhasználod a legközelebbi fordulóra, akár 28, akár 20 zsetonos forduló lenne.

A fenti akció egyelőre határozatlan időtartamra szól, szeretnénk, ha minél tovább működhetne.

## TOVÁBBI VÁLTOZÁSOK

- ❖ A torzszülött aréna további ellenfelekkel bővült azok számára, akik már az utolsó ellenfelet is legyőzték.
- ❖ Javítottam egy hibát, ami egy bizonyos klánküldetésnél (költés el 3x50 KNO-t varázslatra) nem jól vonta a KNO-kat a küldetés teljesítésekor.
- ❖ A 12. szint 25-ös kalandja eldobható lett.
- ❖ A fenőgép építésével volt egy hiba, ezt javítottuk. Most már nem feltétele a 48. épület, csak ami az enciklopédiában is szerepel.

Tihor Miklós

# ŐSÖK VÁROSA

# FELSZÍNI TÁRGY-TERVEZŐ PÁLYÁZAT



A játékban nemrég megjelentek a felszíni varázstárgyak, ehhez kapcsolódik új pályázatunk: Tervezz te is új felszíni varázstárgyakat! A pályamunkákat idén is személyesen, kinyomtatva, aláírva lehet leadni a 2005. június 11-i Beholder találkozón.

A lényeg az, hogy olyan egyedi, érdekes, a játékot színesítő tárgyat tervezsz, mely beleillik a felszíni tárgyak koncepciójába, azaz, hogy a régi időkől, a felszínről származik.

Összefoglalva, hogy mit kell beküldenedek:

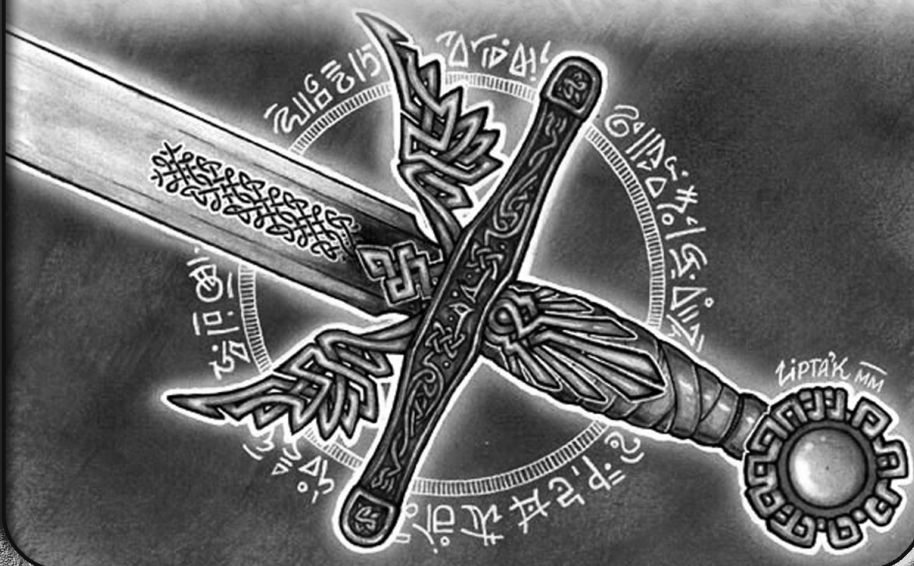
- az alaptárgy neve és encyclopediája, amiből a remete azonosítása után a felszíni varázstárgy lesz.
- a felszíni varázstárgy neve, enciklopédiája, képességei.
- a pályázó neve, aláírása.

Amit még feltétlenül megjegyzünk mindig az elbírálás szempontjairól:

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

A kiválasztott pályázatok a Beholder találkozó után záros határidőn belül megvalósulnak, s a játékba kerülnek. Tulajdonosaikat az általuk kitalált felszíni varázstárgy egy példányával jutalmazzuk.

Mindenkinek jó tervezést kívánunk!



# XXIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel várnak minden TF, ÓV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.  
Időpont: 2005. június 11. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

## XXIII. ALANORI OLIMPIA

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

## XI. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXIII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### XI. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

Egyedi TF-es és ÓV-s tárgyak találnak gazdára hihetetlen áron.

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Csataszimulátor

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

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

### Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Meglepetés

# 137 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. május



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

## Melyikek a jelenleg játékban lévő legritkább tárgyak?

Bár vannak, akik úgy vélik, a Túlélők Földjén fellelhető összes tárgyat ismerik, láttak már, most ki kell őket ábrándítanunk. Léteznek még olyan tárgyak, amikből még senkinek sem sikerült szereznie (pl. kyorg övcsat). Ezek teljes felsorolásától most eltekintünk, legyen meglepetés, amikor először rábukkan valaki. Nézzük inkább azokat a tárgyakat, amikből tényleg csak pár darab van:

1 db: sziklazúzó, energiapajzs, taposó tappancs, fagyöngy füzér, lovagi tabard, fekete tű, Dantor vértje, Szent Pöröly, lordok öve, légiós nadrág, Eldaran ékköve, sárhajító kesztyű, Ssszisszenő csizma, moa tértörzítő, káospulzán, Fairlight nyaklánc, Thargodon karkötő, Dornodon talizmánja, isteni gyöngyosor

2 db: mirtuszkoszorú, rózsaszín bugyogó, árnyéköpeny, Raia papi palástja, árnyékharcos gyűrű, fekete kard nyaklánc, Tharr kalapácsa, gravia öve, quwarg

korona, troglodita fúvócső, dalegbad kristálylándzsa, sikamlós bűvarruha, Hatalom Karkötője, csodálatos nyaklánc, moa nyaklánc, cirkuszi kítűző

3 db: ködkard, hadilobogó, áspis védőköpeny, mágusbot, szélkorona, kiválasztottak éke, Éjvadász ruha, dalegbad kristálykesztyű, Gorhud gyűrűje

A legtöbb pedig kajából, vízből és madártalpból létezik, kb. 200 000 db mindegyikből.

## Mi történik, ha egy labirintus valamelyik pontján kiadom a KPCS 3 parancsot?

Sokan azt hiszik, hogy ha van ott kapcsoló, ha oda lépéskor nem sikerült, 20 TVP árán automatikusan megtalálja majd a karakter. Pedig csupán +15 járul a KPCS 3-as próbatételkor a felderítés szakértelemhez.

## Mi alapján számoljátok ki egy új szörny TP értékét?

Ezt egy elég komplex rutin végzi a szörnyszerkesztő programunkban, amit annak bonyolultsága lévén most nem is boncolgatnék tovább.

Azt azért leírom, hogyan történik egy új szörny létrehozása. Kb. beállítgatjuk a szörny tulajdonságait, képességeit, varázslatait, majd lefuttatva az ímént említett rutint, megtudjuk, hogy szerinte mennyi TP-t ér, és vajon milyen szintű szörny lett. Amennyiben kb. megfelel a szintje az elképzelésünknek, megütöztetjük egy gondosan kiválasztott teszt karakterrel (öt általában a játékosok karakterei közül választjuk ki). Ha a csatában va-

lami nem stimmel, még korigálunk a szőrnyön addig, amíg teljesen meg nem fele elvárásainknak.

### Hány Tapasztalati Pontot kell összegyűjtenem ahhoz, hogy a fordulóm végén +1 max. ÉP-t, illetve 5 TVP-nyi szerencse TF-elést kapjak?

Erre a választ a következő táblázat tartalmazza:

Karakter szintje	Szükséges TP szint*9
0-5. szint	(szint-3)*44
5-9. szint	(szint-5)*90
10-13. szint	(szint-7)*120
14. szint felett	

Amennyiben Tapasztalati Pontból a második oszlopban feltüntetett mennyiséget sikerül összegyűjteni, megtörténik valamelyik dolog a forduló végén.

A most következő táblázatban pedig azt látjátok, hogy a karakter koordinátája függvényében meddig nőhet a maximális ÉP-je. Ha már nem nőhet tovább, a forduló végén a szerencséje növekedik.

Karakter x koordinátája	Max. ÉP
60-tól nyugatra	210
61-140	260
140-219	400
220-tól keletre	nincs korlát

### Van-e bármilyen mód egy karakter nevének a megváltoztatására?

Ha a név nélküli újszülöttek elnevezését leszámítjuk, a karakternek olyan néven kell leélnie az életét, amelyet irányítója a kezdetekkor adott neki.

Van azonban néhány eset, amikor zöld utat adunk egy-egy névváltoztatási kérvénynek, amelyeket általában karakterátvételnél kapunk. Ezek a következők:

- A karakter neve valamilyen alpári kifejezés, vagy tiltott szavak szerepelnek benne (nem sok ilyen létezhet, csak amelyek valahogy átcusszantak régebben a névelenőrzésen).

- A karakter nevében helyesírási hiba van. Ezt természetesen hajlandóak vagyunk kijavítani. Ettől a karakter neve nem is változik meg igazán.

### Egy karakter maximális életkora hogyan tudható meg, illetve mitől függően számolódik?

Például az Alanori Krónika hasábjairól! Persze hogy konkrétan melyik karakteré mennyi, az most sem derül

ki, de egy hozzávetőleges értéket kaphattok erről az alábbi táblázatból:

Faj	Max. életkor
ember	80+1D30
elf	1200+1D300
törp	600+1D150
árnymanó	90+D40
troll	60+D20
gnóm	800+D200
alakváltó	150+D50
kobudera	120+D30
mutáns	60+D60

A maximális életkort csupán a „Csepp a vértengerből” nevű KT képesség és egy, a legendák szerint létező ritkaság (melynek valódiságát még senki nem támasztotta alá), Szakamó fülgűrűje képes befolyásolni.

### A moa varázsdoboz miért nem működik ételreceptekre is?

Erre logikus magyarázat van. A moa varázsdoboz használatok feltárul a karakter előtt a moák hihetetlen bölcsességének egy parányi szeglete. Ekkor előfordulhat, hogy a karakter rájön egy összefüggésre, s megtudja egy olyan tárgy elkészítésének módját, amire amúgy az F paranccsal is rájöhetett volna (vagy esetleg a tárgy feltalálásának IQ korlátja miatt nem sikerült volna neki). A moák ugyan sokféle tudományban otthon voltak, de a főzés nem volt a kenyerük. Így a tőlük örökölt tudással és gondolkozásmóddal a karakter ételreceptet nem találhat fel.

Farkas Zsolt



# KALANDOZÓMÉSTEREK

## Interjú Erdős Árpáddal



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

– **Szia Árpi! Mivel foglalkozol a valós életben?**

– Jelenleg informatikával, azon belül emelt díjas sms szolgáltatások technikai megvalósításával foglalkozom.

– **Hát elég messze kerültél akkor a kiadványok tördelésétől és a játékvezetői munkától. Mióta is játszol a TF-en?**

– A kezdetek óta. Amikor beküldtem a jelentkezési lapot, még nem ment a játék, igazából nem is tudtuk, mi az, amire jelentkezünk, azon túl, hogy „levelezős szerepjáték”.

– **Régen te voltál az egyik legaktívabb játékos, manapság alig hallani rólad. Mennyi idő töltöttél régebben hetente a TF-fel, és mennyi időt töltesz manapság?**

– Régebben... volt idő, mikor az összes szabadidőmet a TF töltötte ki. Megszállott voltam, napi 5-6 levél és ugyanennyi telefon (még nem volt internet). Nem is merem összeszámolni, ez mennyi idő lehetett. Ma már nem vagyok aktív játékos, gyakorlatilag egy karakterrel játszom, az UL-t 15 perc alatt írom meg. Ezen kívül csak az internetes listákat, fórumokat olvasom.

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

– Nagyon kevés időt szánok a fordulóra, érzem is, hogy „összecsapom”. Van olyan karakterem, akivel pont ezért nem lépek. TF-fel kapcsolatos időtöltésnek ma már kizárólag a net-en való nézelődés (fordulók, hyper, fórumok) számít, esetleg a féléventi TF találkozókon is felbukkanok.

– **Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?**

– Összesen 5 karakterrel játszottam, ők (a játékba való belépésük sorrendjében): Jerikó, Don Caloni, Ilinir Doaron, Sihaya, Yamamoto. Igazság szerint nem tudom egyiküket sem kedvencként kiválasztani, mindegyiket másért szerettem. Voltak időszakok, amikor csak egyikükkel-másikkal játszottam – éppen ahogy alakult.

– **Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?**

Első karakterem Jerikó, amikor indítottam, még fel sem merült, hogy lesz több is. Mindegyik karaktert más ok miatt indítottam. Jerikóval nagyon dőcögősen indult a játék, úgy éreztem, sok mindent nem tudok kipróbálni vele (kezdetben úgy látszott, nagyon sokat számít a faj: kobuderák harcművészettel, törpék bányászattal, alakváltók érdekes képességekkel indultak, és ezek a képességek más fajúaknak elérhetetlennek látszottak), ezért kezdtem el játszani egy törpével. Doaront nem én indítottam, 25. fordulójában vettem át valakitől, aki abba hagyta a játékot. Vele a lopást szerettem volna kipróbálni, mint a játék számomra addig ismeretlen területét. Sihaya mutáns, már Ghallán született. A kíváncsiságom nem hagyott nyugodni az új fajjal kapcsolatban, ez keltette őt életre. Yamamoto szintén átvett karakter, akivel amolyan „kiszegítőként” játszottam, elsősorban a KT-t segítve (amolyan raktárosként). Ő az, akivel manapság többé-kevésbé rendszeresen lépek.

– **Had ragozzam még egy kicsit: biztosan volt közülük kedvenced, akivel szívesebben játszottál. Ki volt az, vagy kik voltak azok?**



– Ez folyamatosan változott. Jerikó volt a kedvencem, mikor szervezkedni kellett – és ez sokszor fordult elő. Caloni, mikor harcról volt szó – például a farkaudar invázió idején. Doaron pedig akkor, amikor az optimalizációról.

– **Don Calonit végül gyakorlatilag abbahagyta, Sihayával sem nagyon léptél egy idő után. Jerikó sosem úszott át. Egy idő után már gyakorlatilag csak Doaronnal játszottál. Miért?**

– Calonival és Sihayával személyes okok miatt hagytam abba a játékot, és ezek háttérében mindig egy konkrét dolog állt. Jerikóval nem döntöttem el, hogy befejezem, viszont ahogy elkezdtek eltűnni a játékból azok a dolog, melyek miatt élveztem vele a TF-et, egyre ritkábban léptem, és tartok tőle, nem is fogok vele lépni. Számomra a TF ma már szinte kizárólag optimalizációs játék, valószínű ezért léptem csak Doaronnal. A játék „felelőtlen szórakozás”-sal kapcsolatos élményeit Yamamoto sajnos teljesen egyedül képes felfedezni.

– **Mit jelentett neked az, hogy TF játékvezető voltál?**

– Elsősorban egy olyan munkát, amit nagyon szerettem. A Beholder Kft-hez is úgy kerültem (nagyjából egy évvel a játék indulása után), hogy korábban is rendszeresen zaklattam Miklóst ötleteimmel, javaslataimmal, no meg a fordulókhoz mellékeltem több tucát „mentális üzenettel” (akkor még nem volt háromra korlátozva; manapság pedig valószínű, alig használja valaki), és amikor a játék túl nőtt azon a méreten, amit kezelni tudtak Macival, megkérdezte, nincs-e kedvem náluk dolgozni. Persze hogy volt, bár akkor még nem sejtettem, hogy ez elsősorban fordulók százainak hajtogatását, az UL-ek gépre vitelet, postára járást jelent. A játékvezetőség csak később jött, ahogy a játékosok számával együtt nőtt a beérkező kérések/kérdések tömege. Itt nagyon jól jött, hogy alaposan ismerem a játékot, és rengeteg mindent tapasztaltam már karaktereim „bőrén”: olyan dolgokra is tudtam válaszolni, amelyeket Miklósnak ki kellett volna próbálnia a saját gépén. Ezenkívül jó érzés, ha tudok másoknak segíteni – olyan munka volt ez, amit szívesen csináltam, szinte megégyeztet a hobbimmal, bár szívem szerint leginkább a játék fejlesztésével foglalkoztam volna.

– **Mennyiben játszott ez szerinted szerepet abban, hogy játékosként is sokáig a TF legmeghatá-**

**rozóbb egyénisége voltál, és neked volt a legerősebb karaktered?**

– Erre nehéz válaszolni, vagy egyáltalán objektív választ adni. A játékban a fejlődés legfontosabb tényezője az információ: mit és hogyan „értelmes” csinálni, mire kell figyelni. Már a játék elején rengeteg energiát fektettem az információk összeszedésébe. A ma mindenki által használt adatbázisok, térképek alapjait én raktam le, ezeknek a programoknak mind létezik általam készített verziója is, bár valószínűleg ma már senki sem használja őket; ahogy volt idő, amikor a játékosok 70-80%-át személyesen ismertem. Amikor elkezdtem a Beholdernél dolgozni, már nekem voltak a legerősebb karaktereim, az első olimpián legyőztem Miklós és Maci karaktereit is, pedig ők ismerték a játék adatbázisait is, amelyekbe nekem nem volt betekintésem.

Ezzel együtt az is biztos, hogy játékvezetőként rengeteg olyan információ is eljutott hozzám, ami egy átlag játékoshoz nem: ha más nem is, de láttam, hol milyen buktatók vannak, mi az, amire fokozottabban érdemes odafigyelni – olyan dolgok, amelyeket egy-egy játékos tudott, de összességében rajtam kívül szerintem senki.

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

– Ez szerintem nagyban függ attól, ki hogyan játszik, számíthat-e segítségre másoktól a játékban. Véleményem szerint a fajok és vallások aránylag ki vannak egyensúlyozva, azaz inkább hosszú távon nem sokat számítanak, a legtöbb varázslatot minden vallás ismeri, ahogy lényeges fejlődésbeli különbségek sincsenek. A játék elején talán Tharr és Raia az, aki a leghasznosabban segíti követőit, de ez inkább olyan karakterekre vonatkozik, akik egyedül, baráti segítség nélkül játszanak. Segítséggel minden pótolható. Amióta lehet varázslatokat találni labirintusokban, Elenios hívó karakterrel játszanék, mivel neki a többiekhez képest akár 6-7 (igen egyedi) varázslattal is több lehet, emellett legerősebb varázslatokról sem kell lemondania (vámprizáció, puha ütés, óriás erő).

– **Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?**

– Ami miatt, és ahogy elkezdtem játszani – mikor egy asztali szerepjáték közben töltöttük ki barátaimmal a jelentkezési lapot: azt, hogy nem egyedül játszol; a társaságot akikkel együtt keltétek életre a TF világát. A mai barátaim, ismerőseim legnagyobb részét mind a TF világán keresztül ismertem meg.

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

– Az ŐV-ről, bár játszottam, nem merem azt mondani, hogy ismerem. De nem is lehet összehasonlítani őket. Azt hiszem az ŐV sokkal kötöttebb játék: van öt-hat vonal, ami mentén játszhatsz, de ezek elég párhuzamosak, a szintek végigjárása pedig lineárisra teszi a játékmenetet. A TF számomra sokkal szabadabb, egymástól távol eső dolgokat is össze lehet kombinálni, ami rengeteg, korábban nem is látható, érdekes dologra ad lehetőséget. Igaz, az ilyen dolgok közül kerültek ki azok a problémák is, amelyek miatt többször is alapjaiban kellett a játék egyes elemeit megváltoztatni. Talán azt is mondhatnám: számomra a TF-nek van történelme, a játékosok „hatni tudnak” a világra, meg tudják azt változtatni – az ŐV-n ezt nem nagyon tapasztaltam. Emiatt áll sokkal közelebb hozzám a TF. Amit viszont az ŐV-ben nagyon-nagyon jónak tartok, azok a többszemélyes kalandok. Ez olyan élmény, ami miatt rengeteg „piros pontot” kap a szememben.

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

– Ezt mind együtt! Amíg aktívan játszottam, karaktereim mindig is a felfedező élbolyában haladtak. Az optimalizálásban is jeleskedtem, azt hiszem. A szerepjáték, hát arról rengeteget tudnék mesélni. Doaron karakteremről nagyon sokáig senki nem tudta, ki játszik vele, pedig több KT-t is alapítottam általa. Mentális üzenetekben tartottam a kapcsolatot a többiekkel, sok száz levelet írtam (nagy bánatom, hogy évekkal ezelőtt ez a levelezésem elveszett egy számítógépes vírusnak köszönhetően). Rettenetesen élveztem, és lehet, furcsának tűnik, de borzasztó jó volt a háttérben szervezkedni, néha akár másik karakteremmel szemben. Arra mindig kínosan ügyeltem, hogy ne „keverjem” a karaktereimet, és azt hiszem, ez aránylag jól is sikerült.

– **Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?**

– Azok, amelyet a többség nem is ismer történelmi eseményként. Például amikor az Álomőrzők felrobbantották a Xantroxí zan-indukátort. Nagyon sokat szervezkedtünk, hogy mindenki előtt titokban tartsuk a dolgokat, főleg, hogy Toborzásgátló Vlagyimir (Miklós) ne sejtjen meg semmit. Rengeteg apró dolognak kell összejönnie, de a sok szervezkedésnek végül meg lett a gyümölcse. Örök emlék marad, és ahogy nézem, a Zanosoknak is.

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

– Szerintem nagyon jó dolog mindkettő, életet visznek a játékba. Manapság sokan „visszasírják” a régebbi időket: a KT-eknek nagy összetartó ereje volt, még akkor is, ha ezt a képességek fejlesztése fogta egybe. Akkoriban hetente több KT-találkozót is szerveztünk, majdnem minden este volt valami TF-es összejövetel. Másrészt a képességek, de talán az egész játék „elüzetliesedett”: ma már a játékosok elsősorban azt mérlegelik, mit „érdemes” fejleszteni, hova „érdemes” menni – ami nem ad elegendő jutalmat, azt kihagyják. Úgy hiszem, ennek a játék élvezete látja kárát, bár magam sem tudom, hogyan lehetne más irányba terelni a játék menetét, hiszen annakidején én is ezt az utat jártam.

– **Mi a véleményed a psi-taumurgia-teológiáról erősségeiről, gyengéiről, egymáshoz való viszonyáról?**

– Van néhány dolog, amit egészen másképp csinálnék, ha én vezetném a TF-et (és persze ha nem utólag kellene okosnak lenem). Az egyik ilyen, hogy sokkal karakteresebben elválasztanám egymástól a játék bizonyos részeit: a fajokat, az isteneket, a szakértelmeket, a fegyvereket. Tudom, Miklóshoz százával érkeznek a reklamációk, hogy X isten mennyivel erősebb mint a másik; ha ennek a fajnak/KT-nak/vallásnak lehet, akkor a másiknak miért nem. Ennek eredménye, hogy ma már szinte minden összerosódik, mindenki tud mindent, két karakter között csak fejlődésbeli különbségek vannak.

Ez a bajom ezzel a három szakértelemmel is. Mindegyikkel lehet sebezni, támadni, védekezni. Azt hiszem, a kevesebb jelen esetben több volna: úgy szétválasztani a szakértelmeket (és minden más, fentebb felsorolt dolgot), hogy ne legyen átfedés közöttük. Elég lenne sokkal kevesebb varázslat (faj, isten stb.), de azok legyenek karakteresek, egyediek. Tény, hogy sokkal több munka lenne, és folyamatosan lennének játékegyensúlybeli problémák, de szerintem érdekesebb lenne a játék.

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

– Be kell valljam, nem ismerem a legújabb fejlesztéseket, legfeljebb csak hírből. Részletesen nem is tudok erre a kérdésre felelni, de határozottan azt kell mondjam, tetszenek!

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

– Pont az SF az, amitől kezdve nem követem a játék menetét, az utóbbi három évben alig játszottam. A circuszt nagyon jónak tartom, de sajnos nem tudom összehasonlítani más eseményekkel.

– **Mit gondolsz a karakterek átadásáról/átvételéről?**

– Szerintem ez egy olyan dolog, amit nem tartok jónak, mégis el kell fogadni. Egy átvett karakternek teljesen meg fog változni a személyisége, sőt, leginkább sajnos. Tisztelet a kivételnek, de a legtöbb átvett karaktert a tulajdonosa nem kezeli „személyként” (szerintem itt kezdődik a szerepjáték, még ha a TF-et sokan nem is tartják annak). Másik oldalról viszont a TF üzleti vállalkozás, aminek elsődleges célja a haszonszerzés, akár tetszik, akár nem – ha pedig a „vevők” részéről erre igény van, akkor annak meg kell felelni.

– **Mi a véleményed a hyperről?**

– Látom, meg akarsz fogni! Nem tudom egyértelműen azt mondani, jó-e vagy rossz. Sok segítséget ad, közben viszont elveszik a legtöbb játékelmény. Szerintem mindenkinek el kell tudnia döntenie, hogy használja-e vagy sem. Aki a fejlődésre hajt, annak kötelező.

– **Mi a helyzet a tápolással (értsd tápsorok végtele mennyiségben pl. csatamezők, thargodan táborok stb.)?**

Én is csináltam, de egyáltalán nem tartom jónak. Ha valamit, akkor ezt változtatnám meg a TF-ben, de ezt gyökeresen: hogy a karakter fejlődése ne attól függjön, mit csinál. Ha egy karakterre valaki nagyon odafigyel, akkor az ugyanannyi idő alatt akár több nagyságrenddel(!) erősebb lehet, mint az, amelyikkel egyáltalán nem optimalizál a tulajdonosa. Úgy veszem észre, manapság nagyon sok mindent azért nem használnak a játékban, mert „nem éri meg”. Alig van tolvaj karakter, az alakváltó képességek elfelejtődtek, a történelmi eseményeknek „kötelező” annyi jutalmat adniuk, hogy oda csábítsák a kalandozókat. Sokkal szabadabb lenne a játék, ha bármit csinálsz, hasonló mértékben fejlődnél, legfeljebb más-más szakértelmeid (persze ez esetben ügyelni kellene arra, minden szakértelem egyforma súlyt kapjon a játékban). Az ÖV-ben ezt tartom jónak, a fejlődési keretet, de én még szorosabbra venném. Szerintem nem lenne baj, ha két 500 fordulós karakter egyforma erős lenne, de képességeikben teljesen különbözőek: az egyik ebben legyen jó, a másik amában. Ha az egyik varázsló, a másik értsen a fegy-

veres harchoz. Ne érts félre, nem kasztokat javaslok, hanem egymástól teljesen eltérő fejlődési lehetőségeket. Sajnos úgy érzem, ez ma már keresztülvihetetlen.

– **Jónak tartod-e a rabszolgázást?**

– Köztudott rólam, hogy nagyon rabszolga ellenes vagyok (Yamamoto ellenére), bár ma ez a kérdés szerintem már teljesen más, mint régebben volt. Aki több karakterrel tud játszani, az lényegesen gyorsabban fejlődik – ha ügyes, akár mindegyik karaktere. Ezt nem tartom jónak, bár üzleti szempontból nyilván más a helyzet.

– **Mit változtatnál a TF-en?**

– Hát, azt hiszem erre a kérdésre már épp eleget válaszoltam az előzőekben.

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

– Na ez az, amire egyrészt nem tudok válaszolni, másrészt ha tudnék konkrét neveket mondani, sem szeretném azt megtenni. Abban biztos vagyok, hogy egy olyan karakter, akivel valamikor valaki játszott valamennyit, utána jött több év pihenő, majd (egy új tulajdonossal, és alapos segítséggel) behozta többszáz fordulós lemaradását azon információk ismeretében, a játék mely részeit érdemes kihagyni.

– **Kikkel készítsünk még interjút?**

– Bevallom, nem tudom, kikkel készítettetek már, de érdeklődéssel olvasnám, hogyan látja a TF életét Miklós vagy Maci (ha nem játszanak már rajta, akkor miért), de az is érdekelne, ha te vagy István válaszolnál a nekem feltett kérdéseidre.

Aztán, hogy adjak még tippeket van néhány játékos, aki úgy tudom, sok karakterrel is játszik, kíváncsi lennék az ő történetükre is – például Nyerges Kristóféra, aki tudomásom szerint már jópárszor abbahagyta, szüneteltette a játékot, de még ma is játszik, szinte a játék kezdetétől fogva.

– **Van még valami, ami el szeretnél mondani?**

– Igen. A TF életem meghatározó része lett, tíz éven keresztül töltötte ki napjaimat hol szórakozásként, hol munkaként (és most is fordulót várok). Nagyon sok minden köszönhetek neki, olyan dolgokat, amelyek örökre velem maradnak (és persze olyanokat is, amelyeket szívesen elfelejtenék). Szeretném megköszönni Miklósnak és Macinak a játék megalkotását, volt kollégáimnak az együtt töltött dolgos éveket, a játékosoknak pedig, hogy hosszabb-rövidebb ideig együtt kalandozhattunk ebben a világban. További jó játékot!



# Trollkien: A Kalózherceg legendája

1.

A lány hajnali szél belesimpaszkodott a vitorlákba, és a hajó olyan könnyedén, olyan csendben siklott a vízen, ahogyan csak egy háromröbocos kalóz-karavella képes haladni. A legénység lélegzetviasszafojtva várakozott, egy pillanatra sem fordítva el tekintetüket a némán himbálódzó dzsunkáról. Az alacsony oldalfalú, kismereülésű bárkát partközeli utakra tervezték, és a csíkos vitorlák egy gazdag kereskedőcéhet sejtettek az ismeretlen, kacifántos mintázatú zászló mögött. A pislogó lampionok megbocsáthatatlan óvatlanságról árulkodtak, és elbizakodottságról is talán. A dzsunkán nem állítottak őrköt.

A kapitány intésére a kormányos ügyesen oldalszélbe fordította a hajót, a keresztárbcokon pedig azonnal munkába álltak az ügyes kezű matrózok. Néhány perc elteltével a karavellát már csak a gyenge tengeri áramlatok sodorták az igazak álmát alvó dzsunka irányába.

Újabb kézzel, s a marcona legények előkészítették a vetőhorgokat, és hosszú csákyáikat. Már csak tíz méter... már csak nyolc...

A dzsunkán hirtelen mozgolódás támadt. Úgy tűnik, mégis állítottak őrszemet, s csupán a pirkadattal együtt érkező ködlepel rejtette eladdig a *Hajóadászt* előle. A hallgatás, és a feszült csend egy csapásra feleslegessé vált, és a kalózok üvöltésébe beleborzongott az óceán! A horgok a

bárka húsába vájtak, és az acélos izmok ellenállhatatlan erővel húzták, vonszolták egyre közelebb a prédát.

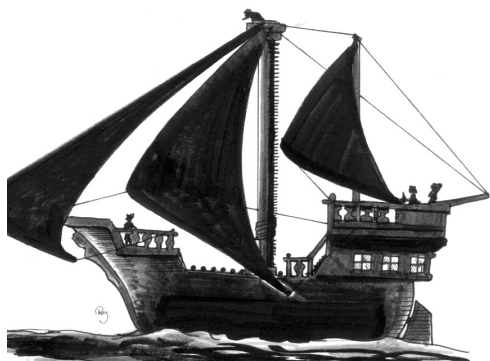
Egy bérmágus botladozott elő valahonnan még félálomban, s előbb gyorsan fényt idézett, majd pusztítóbb mágia formálásába fogott. A harmadik mondatot egy jól célzott dobótőr forrasztotta a torkára. A pánik hullámokban tört a kereskedőhajó utasaira. Sikítás, és hisztérikus fohászok hangjai keveredtek a kétségbeesett kiáltások közé, de mindhiába. A kéttucatnyi gyilkos immár megfelelő távolságba ért. A bárka fedélzete majd' három méterrel esett lentebb, mint a karavella oldalkorlátja, és fentről úgy potyogtak a kalózok, mint a fáról az érett mingókörte. Mozgásuk az éhes ragadozóké. Fegyvereik, mint karmok, csőrök, és agyarak csapkodnak a védekezésre képtelen utasok között. Mire a kapitány széles karimájú, tollas kalapjában, halálfejes köpönyegében a megcsákyázott hajó fedélzetére huppant, a csatának vége lett. A négy zöldfőlű, ryuku zsoldos-kalandornak sem volt esélye. Holtan feküdtek az összeretelt, cifraruhás kereskedők lábainál.

– Ezt a hajót Őfelsége oltalomjegye védelmezi! És... és céhünk kifizette a sarcot a Halbárónak, és... és a *Kérlelhetetlen* kapitányának is! – hebegett a kövér kufár. – Nincs jogod megtámadni minket!

– Nincs... jogom? – mosolyodott el a fiatal, pengebajuszú férfi. – Hallottátok? Az úr szerint nincs jogom megtámadni!

A rablók borízú kacagása harsogó hahotába csapott, a kalmárok mégsem találták túl humorosnak a helyzetet, és egyre idegesebben pislogtak hol egymásra, hol a nekik szegezett fegyverekre.

– Nos, jogom az valóban nincs, és Őfelsége oltalomjegye láttán is erős rettegés költözött a szívembe. Igen, a törvények tiltják, amit tettem, és bármint számon-bánom, bizonytal bítón végzem majd... – A kapitány vártatlanul elkomorult, és egészen közel hajolt a félelmében nagyon kicsire zsugorodni vágyó kereskedőhöz. – Csakhogy Őfelsége nincs itt, és nincs a drágalátos Gyémántflotta sem, sőt a légiósokat sem látom sehol... és legfőképp nincs itt a hájas seggű tartománybíró sem, hogy ítélkezhesen felettem, barátom. Itt és most én ítélkezem! A rakományt elkobozom, ti pedig könyöröghettek a nyavalvás életetekért!



A maroknyi kereskedő térdre borult, egy kivételével, aki megkövülten álva maradt. Míg társai hajbókolva, sírtak-ritak, ő csak bámult a kapitányra.

– Ismerlek! – kiáltott fel, és ujjával vádlón a keskeny arcú férfire mutatott. – Te Xhe-po-khai vagy, Hwui-fex Nagyherceg kuzinja!

A kapitány ismét elmosolyodott, miközben nyugodt mozdulattal előhúzta szablyáját.

– Minden bizonnyal megkíméltem volna az életed, ha megőrzöd magadban e szavakat – mondta, és mélyen a kufár szemébe nézett. – Őszintén sajnálom, barátom...

Az egyetlen suhintással elmeszett torokból permetező vér betेरítette a földhöz lapuló kalmárokat, és a csikos káftánú, kövér kereskedő halott volt, mire némán hápgova a padlóra hanyatlott.

– Őljétek meg mindet! – parancsolta a kapitány, aztán maga köré kanyarította köpönyegét, és elsutogott két furcsa varázsszót. A megidézett, nyers mana lassan a levegőbe emelte őt, és úgy libbent át a karavella palánkján, mint egy hatalmas, néma denevér.

## 2.

Mire a nap felkelt, és aranyló orcáját a meredek sziklafal felé fordította, a *Hajóvadász* már rég elrejtőzött a kíváncsi szemek elől. A szirtek fölé magasodó, négytornyú várkastély büszkén uralta nemcsak a közelben elterülő, gazdagon termő földeket, de a bástyáktól a horizontig hullámozó, gyönyörű tengert is. A tornyok felett a Xhe-po család kék-arany zászlókígyói vonaglottak a sosem csillapodó szélben, a gyilokjárókon pedig fekete vértés zsoldosok strázsáltak, éber tekintetüket az égbolttal összeragadt vizen, és a méregzöld erdőségbe furakodó kocsúton tartva.

Odalenn, mélyen a szikla méhében, szorgos kezek az éjszakai zsákmányt szortírozták. A barlang száját átlátszatlan illúzió fedte, és a kalózhajó gőgösen ringott a titkos kikötő vizén. Az egyik matróz épp az utolsó selyembálával lavírozott át a partra, az ívben meghajló, négyméteres pallón, mikor a kapitány visszatért, hogy ellenőrizze legényeit.

– Jól van, elégedett vagyok – mondta Xhe-po-khai, de arcát, mint egy konok felhő, szomorúság takarta. – Hordjatok be mindent a raktárba, annak a ládának a kivételével, ott. Azt hozzám vigyétek, a szobámba. Ha végeztetek, négy nap pihenőt tarthatok, a Virágünnepig nem futunk ki. Hatfős csoportokban addig ellátogathatok Lekhioméba, de ha megint rendbontásról hallok, istenemre mondom, véresre korbácsoltatlak benneteket. Világos?

A csillogó szemű, vigyorgó fickók nem válaszoltak. Már az esti tivornyát tervezgették, no meg a sorshúzást, hogy vajon kik lesznek az első csoportban, akik zsoldosnak öltözve végre kitombolhatják maguk a kikötő örömlányival, és kik lesznek, aki újabb napokra a sziklába vájt hálótermek foglyai maradnak.



A herceg fáradt volt, még ha nem is mutatta. Persze nem fizikailag, hisz az eddig megélt harminckét év alatt tán még sosem volt jobb kondícióban. A lelke volt fáradt. Néha fájt minden mozdulat, és minden gondolat. Mintha egész élete egyetlen összefüggő, folytonos gyötrelemmé változna ilyenkor. Pihenésre vágyott, és magányra, de ugyanakkor tudta, hogy ezen az éjjelen estély várja. Egy bál, amit a tartományurak, és a Nagyhercegi család tagjai számára, maga rendezett. A kastély nagytermét, odafenn, azóta már szolgák díszítik, a szakácsok zsirral locsolgatják a sültetket, és ott minden, de minden a színpalak előtti életéről szól majd. Arról az életről, amit egyre elviselhetetlenebbnek érzett.

Ezen rágódott, míg a vésővel mélyített alagutakon keresztül lakosztálya felé lépkedett. Ösztönösen nyúlt a falakhoz, és a hűvös szikla érintéséből nyugalmat merített. Felidézte magában az első éveket, amikor még...

A tágas, szőnyeggel fedett padlójú szobába lépve Doappy rikkantása riasztotta elmékedéséből. A vörös tollú méregzsák, azonnal gazdája lábánál termett, amint az ajtó feltárult. Vaskos csőrét a kalózherceg lábához dörgölte, és folyamatos krakkogással, prütyögéssel, sipolással adta tudtára szeretetét.

– Hisz csak egy perce, hogy itt hagytalak, Doappy – paskolta meg a kutya méretű madár buksiját a férfi, és a vaskos íróasztalt megkerülve a szoba hátsó végébe vonult. *Hgoomlh* nagyisten kőbe faragott arcmását lepel fedte, ami mögül csak vörös szemei látszódtak ki. Az aprócska oltár



márványlapjának két oldalát pedig a Voltak Ura tartotta kezével. A kő már tükörsimára kopott a fohászzkodó herceg tapátása nyomán...

– Uram! Nem jártam sikerrel ma éjjel sem, és parancsolatodnak újfent nem tudtam eleget tenni. A dzsunkán most sem utazott *Téritő* – súgta, miközben letérdelt, és kezét a nagyisten faragott karjára fektette. – Nem tudom, mit tegyek, uram. Segíts nekem, kérlek! Segíts, mert parancsaid túl szűkszavúak korlátolt elmémnek. Már mindent megpróbáltam...

A férfi szavai motyogásba fúltak, s így maradt aztán, térdelve, homlokát a hideg kőhöz szorítva, görcsösen markolva a ryuku halálisten karjait. Egyszer csak csattanás hallatszott odakintről, mintha valami igen nehéz dolgot ejtettek volna a padlóra. A herceg feleszmélt.

– Bejöhettek! – kiáltotta. Gyorsan felállt, kihúzta magát, és elrendezte vonásait. Nem mutatkozhatott kalózái előtt sem gyengének, sem megtörtnek. – Jól van, tegyétek oda, a sarokba, és küldjétek be hozzám Kakas Zhexet! Beszédem van vele.

Mikor a két kalózkendős, napcserzett bőrű fickó kisietett, a kapitány lecsatolta fegyverövét, megropogatta ujjait, és az asztalfiókból elővette sokat próbált zárnító-készletét.

– No lássuk, mennyit felejtettem a mestervizsga óta...

### 3.

A bál jól sikerült, talán túlon túl jól. A dúskeblű arisztokrata dámák hangját és kedvét hamar meghozta a vérbor, az udvari kényelemhez szokott, páváskodó ficsúrok pedig elemükben érezték magukat a közelükben. A Nagyherceg testvérei, és oldalági kuzinjai finnyáskodó arckifejezéssel pusmogtak, és jól láthatóan tartották a távolságot a „lecsúszott

vidéki rokon” köreiben mozgó vendégektől. Őh, hogy utálta őket Khai! Legszívesebben csizmában, kalapban, és meztelen pengével lépett volna elébük, hogy egymás után küldje őket, az Ő magasságába, a lelkiüket ajánlva csemegének a Holtúr számára...

Aztán mégis eltelt valahogyan az est. Fogcsikorgatva, erőtetett, mesterkélten mosollyal az arcon, kemény görcsrel a gyomorban, és a vendégek elszállingóztak. Mire a pirkadat elérkezett, már csak a szolgák szorgoskodtak, azon fáradozva, hogy eltüntessék az estély nyomait.

A herceg selyemmel bélelt, illatos szobájába vonult, és elküldte ágyasát, aki pedig készségesnek mutatkozott. Nem volt kedve semmihez. Ezek a falak... a festmények, és az aranyfuttatás a stukkókon. Olyan giccses minden, olyan hivalkodó, és felesleges... A fáradt zenészek még mindig cincognak odaát a nagyteremben... Őh a protokoll, és etikett! Csak azért nem hagyják abba, mert elfeledte megparancsolni nekik! Xhe-po-khai üvöltöni tudott volna a feszült ségtől.

Ledobta magát a habselyem ágyra, és dühét, fáradtságát álomtalan alvásba fojtotta.

– Uram! Ébredj! Gyorsan!

– Mi a... – A herceg csak nehezen tudta kipislogni álmát a szeméből. Testőre, és egyben a zsoldosok védkapitánya rázta a vállát. – Hogy merészelsz?! Veszed le rólam a kezdet!

– Uram, bocsáss meg, de a tartománybíró áll osztaggal kapuid előtt, és azonnali bebocsátást követel!

### 4.

A tartománybíró mogorva ember volt, és mind a külsőségekben, mint az általa beszélt nyelvjárással a hagyományokhoz való ragaszkodású hangsúlyozta. Körmeit a régi szokásai szerint hosszúra hagyta, és vérrrel színezte, szakála szálai közé pedig arany- és ezüstszálakat szőtt. Mikor a kapu feltárult, ő hordszéken haladéktalanul bemasírozott rajta, és katonái szorosan a nyomában vonultak. Sokan voltak, túl sokan. Egy udvariassági látogatáshoz képest mindenképp.

A herceg az udvaron fél térdre ereszkedve, és fejét lehajtva várta Őfelsége teljhatalmú különmegebíztottját. Engedelmség, és behódolás. A bástyákon rejtőző íjászok azonban csak Khai kézjelére vártak.

– Emelkedj fel, Xhe-po-khai, és nézz a szemembe! – rendelkezett a tartománybíró, sokkalta erősebb hangsúllyal, mint az indokolt lett volna.

A kalózherceg felemelkedett, és ahogy látogatója szemébe nézett, hirtelen megértett mindent: „Tudja!”

– Nos, minek köszönhetem, fényességed megtisztelő látogatását? Tán valamelyik zsoldosom némileg felöntött a garatra odalenn a kikötőben? – Arcátlan sértés volt a városi bírak apró-cseprő dolgaival kapcsolatba hozni Őfelsége

Személyes Akaratát, de e pillanatban épp megfelelt, mivel a tartománybíró tudtára adta: „Tudom, hogy tudod, de bizonyítsd!”

A kövér hivatalnok aranyviasz pecséttel ellátott tekercset varázsolt elő a tunikájából, és Xhe-po-khai-nak vetette. A herceg elkapta, és úgy vizsgálgatta, olyan kifejezéssel az arcán, mintha nem tudná pontosan, mi áll benne.

– Haldd meg Őfelsége, Huszonkettedik Tgeh-ghjonqu Nagycsászár akaratát! Kalózkodás vádjával várad általam átkutatattik, szolgálid mindegyike kivallattatik, tenmagad pedig meghajolsz az Akarat előtt, és istenedhez rimáncodsz, hogy a vád alaptalannak bizonyuljon! Ha ellenkezel, eltörölöm ezt a helyet a föld színéről!

– Húhá! Ez igazán szép! A tartományurat, Hwui-fex Nagyherceget bizonynyal örömmel tölti majd el, hogy kuzinját ilyen átlátszó és légből kapott váddal illeted, nagyuram, de én, lásd engedelmes szolgád vagyok, nem ellenkezem – apró kézjel a védkapitánynak –, tégy, ahogy jónak látod, ház-am mostantól a tiéd! – mondta Khai, és hirtelen elvetődve félrehemperedett a nyílzápor útjából.

A lövések félelmetes kavardást okoztak. A hordárok szinte azonnal elejtették a tartománybíró, aki azonban időben kapcsolt és igéjével pajzsot vont maga köré, s lebege maradt a levegőben. Megállás nélkül varázsolt, mint ahogyan ezt tették a herceg bér mágusai is. A gárdisták azonban védtelenek voltak. A várudvar könyörtelen kőfalai körülrzárták, csapdába ejtették őket, és nem volt hová fedezékbe húzódni. A vastag oldalajtók zárva maradtak előttük. Úgy hullottak, mint az őszi legyek, az első hajnali fagyban.

Néhány perc elteltével minden elcsendesült. A herceg zsoldosai közt alig-alig esett veszteség, de a gárdisták halomra nyilazva feküdtek a kövön. A mágust ezidáig megvédtek erőteljes igéi, de forrásai kiapadni látszottak, mert lassan a földre ereszkedett.



– Xhe-po-khai! – Kiáltása olybá tűnt, mintha egy tál vízbe üvöltött volna, az erőter elvette az élet. – Ezzel aláírtad halálos ítéleted! Őfelsége le fog rád csapni, és koszlott fészkedre! Örökre kitöröljük családod nevét a Nagykönyvből, mintha soha meg sem született volna!

– Már alig várom, nagyuram! – rikkantotta Khai, aztán odasúgott néhány szót a védkapitánynak. A zsoldosok egyesével kezdtek elszivárogni a fedezékek mögül, miközben a két bérvarázsló újabb és újabb *energiacsapokat* indított útjára, hogy elszipolyozzák a mágus pajzsába zárt manáját. A herceg tudta, hogy már csak idő kérdése, mikor tehet pontot a gyűlölt hivatalnok élete végére. – Csak az bánt, hogy te mindezt már nem fogod megérni...

A védőmező halk pukkanással megsemmisült, és az íjások, mintegy parancsszóra, megtűzdelték a kövér, méregdrága tunikájú férfit vesszeikkel.

– Kapitány, mindenkit vezényelj azonnal a hátsó felvonókhöz! – rendelkezett a herceg. – A szolgákat szélinek ereszted, aztán csatlakozol hozzánk! Semmit nem viszünk magunkkal! Nincs idő pakolni. A zsoldosok közül, aki menni akar, mehet. Fizess ki mindenkit! Aki viszont hajlandó felesküdni nekem, azt szívesen magammal viszem.

## 5.

Csak két óra telt el azután, hogy a *Hajóvadász* kifutott a tengerre, de máris megérkezett a Császári Megtorló. A kapu sercegve hasított lyukat a térbe, s a villódzásból páncélos lovasok, és mágusok sorjáztak elő. Talán tudták, hogy nem kell ellenállásra számítaniuk, talán csak bíztak az erőben, amit együtt képviseltek, mindenesetre nem harci alakzatban közelítették a Xhe-po várkastélyhoz. Úgy meneteltek, ahogyan egy megtorló ezrednek menetelni illik. Némán, és rettenetesen.

Amikor a mágusok munkára fogták az őselemeket a tengerpart felnyögött, megrázkódott, és vonaglani kezdett. A földrengések sorozatai nyomán előbb a tornyok omlottak le, aztán beszakadt a nagyterem kupolája is, és mázsás terméskövek záporoztak az alant háborgó tengerbe. A varázslók azonban még akkor is egyre idézték az újabb, és újabb rengéseket, mikor már a falak is ledőltek, mindaddig, amíg a meg nem rogyott az egész sziklaszirt.

A környék fölé magasodó földnyúlvány egyszer csak megrogyott, és méteres repedést szakítva a földbe, mindenestül a tengerbe csúszott. Aztán ott maradt állva, harminc méteres mélységben, mint a csúnyán helyben hagyott, szipogó kigyerek a dorgálás után. Az összeroskadó üregek maguk alá temették mindazokat a titkokat, miket egy fiatal, kalandvágyó herceg halmozott fel a szívében.

A csapatok elvonultak, és a várrmot csend lepte be. Már csak egyetlen ember figyelte, leste a halálra sebzett szirt testét... Aztán Xhe-po-khai kalózherceg eltette a távcsövét, megigazította kalapját, és jelt adott a halálfejes lobogó kibontására.



# NEVES SZÖRNY-TERVEZŐ PÁLYÁZAT



Folytatjuk a hagyományt, hogy a Túlélők Földje találkozóihoz fűződve tervező versenyt hirdetünk. A pályamunkákat idén is személyesen, kinyomtatva, aláírva lehet leadni a 2005. június 11-i rendezvényen. Egy évvel ezelőtt a Közös Tudatok tervezhetek épületeket, a tavaly őszi találkozón feltalálható és más tárgyakból összerakható tárgyterveiteket adhattátok le, s örömmel láttuk, hogy mindkettő nagy sikernek örvendett. Bizva a kreativitásotokban idén neves szörnyeket, s azok kincseit tervezhetitek meg.

S hogy mely szörnyekből viselne el a TF neves verziót is? Elsősorban a 220+ fejlesztése előtti területeket szeretnénk e különleges bestiákkal benépesíteni, nyugatot, a félsziget keleti oldalát, és a Sötét Földet. Az ősi birodalmak területét azért zártuk ki ebből a felsorolásból, mert ott jelenleg is hemzsegnek a neves szörnyek (de persze, ha valaki nagyon ötletes pályázatot ad le erre a részre, nem fogunk elzárkózni a megvalósítása elől).

Szóval ezekről a területekről válasszatok alanyt a megnevesítésre, kóbor szörnyeket, csatamező, illetve csatamező jellegű építményekben, másznilalókban jövő szörnyek képében. Fontos, hogy csak labirintusban előforduló szörnyet ne válasszatok célpontként, hiszen azok korlátozott mennyiségben fordulnak elő jelenleg is a játékokban, s egyiket sem szándékozunk lecserélni közülük.

A neves szörny kb. hasonló képességekkel fog rendelkezni, mint elődje, csak izmosabb kivitelben, s kis eséllyel a kiválasztott szörny helyett jön majd.

Ha megvan a szörny, jöhet a kincstervezés: jelenleg a legtöbb neves szörny egy gyakori és egy ritka kincssel rendelkezik. Ettől csak igazán indokolt esetben térünk majd el. Persze biztosabb, ha ennél több tárgyat írtok (mert esetleg kiderül, hogy programozásilag megoldhatatlan, a ryukuknál készült tárggyal összeegyeztethetetlen, vagy nekünk nem tetszik közülük valamelyik, amit írtatok), mi majd kiválasztjuk közülük azt, amely tényleg megfelel.

Fantáziátoknak nem szabunk itt határt: tervezhetek olyasmit is, hogy a neves szörnyből valamilyen szörnykomponens nyerhető ki, amely önmagában nem tud semmit, de más, már létező tárgyakkal összerakva egy másik tárgy készíthető belőle.

Összefoglalva, hogy mit kell beküldenedek:

- az alapszörny neve, amiből az új lényt teremtették
- neves szörny neve, enciklopédiája
- neves szörny tárgyainak enciklopédiája, mellette írjátok le sallangmentesen, hogy a tárgy mit csinál.
- a pályázó neve, aláírása.

Amit még feltétlen megjegyzünk mindig az elbírálás szempontjairól:

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

A kiválasztott pályázatok a TF találkozó után záros határidőn belül megvalósulnak, s a játékba kerülnek.

Mindenkinek jó tervezést kívánunk!