

# ALANORI KRÓNIKA

112. szám  
2005.  
április

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Végre itt a tavasz! Legalábbis, amikor e sorokat írom, mert ugye mire ti olvassátok, addigra lehet, visszajön a tél, vagy akár már megérkezik a nyár. Sosem lehet előre tudni ebben felborult időjárásos, cunamis-hurrikános időkben. Csak remélni merem, hogy a jó idő ellenére marad kedvetek az UL íráshoz is. A tavasz egyben az új HKK kiegészítő közeledtét jelzi. Rhatt Fénykora hamarosan tündökölni fog, bár ebben a számban még nem sokat olvashattok róla, de a következőben már lesz egy kis beharangozó cikk. Könnyen megbizonyosodhattok arról, hogy azért a mostani számunk sincs híján HKK-s cikkeknek, elég ha csak átfutjátok a tartalomjegyzéket. Mindenkinek kellemes olvasgatást!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A rókakirály c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

*Dani Dol tán*

## ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 4. (112.) szám (2005. április) – Megjelenik havonta

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

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

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

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

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

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

**Lapzárta:** március 18. **A következő szám lapzárta:** április 12.

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

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

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

A Türelők Földje, az Ósók 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

### KELET ÁRNYAI

2. rész

2

### VARÁZSLÓMESTEREK

Interjú Jámbor Andrással

14

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

16

### KOMBÓK

Paklik mindenkinek

18

### ÚJ VERSENYEK

Áprilisban és májusban

24

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia

31

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

33

### KATONÁK SZINTJE

A 12. szint szörnyei

36

### ÓSÓK VÁROSA

Változások, kérdések

43

### GHALLA NEWS

A TF hírei

44

### A TUDÁS SZENTÉLYE

44

### KALANDOZÓ KALAUZ

46

### TF FEJLESZTÉSEK

51

### KALANDOZÓMESTEREK

52

## 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.

# KELET ÁRNYAI II.

A városban két nyilvános közkórház is üzemel, és az ellátás az állampolgárok részére ingyenes, az állam téríti meg. A kórházakba bekerülni azonban nem jelent életbiztosítást, sok a „gyógyíthatatlan beteg”. De előfordul az is, hogy gyógyíthatatlan betegek épülnek fel meglepő módon. Az orvosképzés a Sóstóhegyi kórházban folyik, a gyógyszereket és a gyógyászati segédeszközöket – melyekről a **Medicorp** gondoskodik – részben a szabolcsi gyárakban állítják elő, és még exportra is jut belőle.

Az ipari termelés egyetlen helyi érdekeltségű vállalat, a **Bélteky Művek** kezében van, amiről azt híresztelik, hogy kizárólagos állami tulajdonban van, de erről még Bocskai legelszántabb hívei sincsenek teljesen meggyőződve. Székhelye a Luther utcában áll, telepei, üzemei pedig szinte a városban és a megyében. A termelés közlekedési műszerekre, mérőműszer nivókra, páncélozott harcjárművekre, lőfegyverekre, fegyveralkatrészekre, műanyag előállításra, lőszerre, gépjárműabroncsokra, homokkvarcból készített csiszolt optikai lencsékre, ipari alkoholra és dúsított földgázra terjed ki. Ezenkívül élelmiszer- és ruhaipari termékek készülnek, amelyben a helyi, szegényes termést dolgozzák fel. Neve van a Szatmári Szilvapálinkának és a Kisüsti Pálinkának is, amely igen nagy népszerűségnek örvend erre felé. Mindezek a termékek a Bélteky Művek jelzésével készülnek. Az export Ukrajnába, Lengyelországba és az Erdélyi államokba irányul, a behozatal főleg nyersanyag keletről, és ipari termékek nyugatról. Néhányan úgy gondolják, hogy az egész Bélteky Művek a multik műve, ők tartják fenn az egészet a Bocskaival kötött megállapodás értelmében, amely szerint a kitűnő személyi képzésben részesült szabolcsiak igen jó fizetésért a cégek nyugati biztonsági szolgálatánál dolgoznak, amely még mindig olcsóbb, mint a nyugati személyzet a Bocska-

inak adott jutalékkal együtt. Bocskai emberei így megismerkedhetnek a legmodernebb technológiákkal is, és ezt kamatoztathatják itthon, már amennyit látnak és értenek belőle.

Ugyanakkor a **Medicorp**, úgy hírlík, szintén komoly pénzeket fizet a metahumán kísérletekért, a génekért és szervekért. Székhelye a Kálvin tér és a Bethlen Gábor utca sarkán álló hatalmas üveg- és plexipalota. A Sóstói és a Jósza András kórház területén állnak kutatóegységei, gyógyszergyári telepe pedig a Jósavárosban és Tiszavasváriban látható. Néhány gyógyszertárt és két gyógyászati segédeszköz boltot is üzemeltet Nyíregyházán. Egyiket az Áfonya, másikat az Újszőlő utcában. Legutóbb az a hír röppent fel, hogy afféle tökéletes katona kitenyészési kísérletek is folyamatban vannak, és a jelentős minő és ogre lakosság is tulajdonképp ennek köszönhető. Árkosklinikát a városban nem sikerült felkutatnom.

A Medicorpon kívül a másik nyilvánosan is jelenlévő nagyvállalat az **EWHiCo**, amely mögött sokan ott sejtik a CEH-et, a Saeder-Kruppot, a Fiat konszertt és a LoFiAs-t (Lombard Vasművek). Az EWHiCo előszeretettel toborozza embereit Szabolcsból, állami engedéllyel persze, így az Ukrajnai sztrádán gyakorta hallani magyar szót a Donyec-medencét és a Transzurált a „Nyugattal” összekötő utakon járó szállítmányok kísérői között. Mindkét cég komoly pénzeket – iparüzési adót – fizet Bocskai kincstárába, és még így is megéri nekik az itteni üzlet. Az EWHiCo székháza a Pazonyi úton áll, kirendeltségei pedig az M3 sztráda mentén.

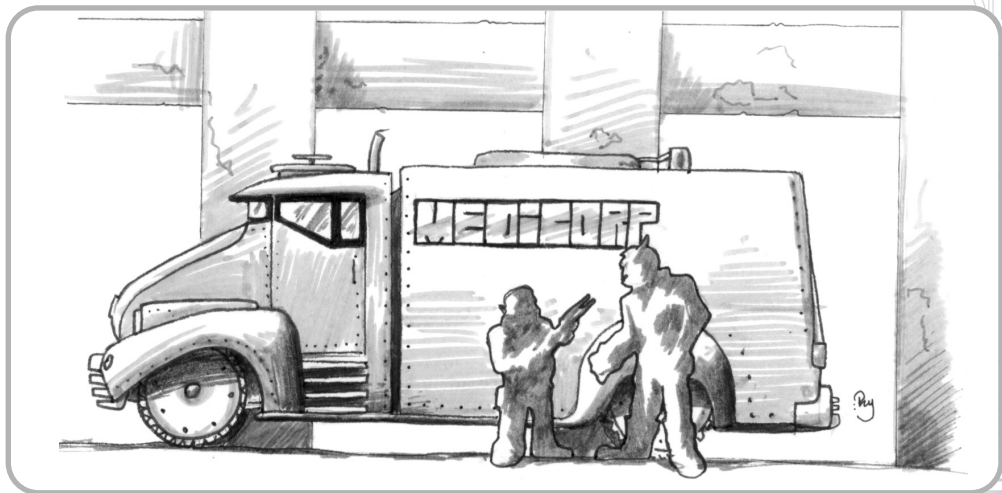
Két bevásárlóközpont is áll Nyíregyházán. A **Prior** a Bujtosi úti Szabadidőközpont közelében, a másik, a **Kossuth**, a Hímesben. Mindkettő állami tulajdon, és sok multicég tart fenn egy

árusítóhelyet, üzletkötő kirendeltséget valamelyikben. Mindkettőben van mozi is, ahol általában lejárt jogdíjas filmeket vetítenek.

Léteznek fegyverboltok is, mivel a fegyvertartáshoz Szabolcsban sem szükséges engedély, mindössze az kell hozzá, hogy ne legyen eltiltás alatt az illető. Legolcsóbb és legkönnyebben beszerezhető a helyi gyártmányú **B10A**, kedvelt nevén Vasököl, de a nagyobb fegyvergyártó cégek is rendelkeznek mintabolttal és lerakattal. Vásárlóik szinte kizárólag a tisztí karból kerülnek ki, akik meg tudják fizetni a hi-tech-et is. Az **Ares** a Hatzel téren, az **Aztechnology** a Prága utcában tart fenn ilyen boltot. A nem sorozatlövő fegyverekre nem kell fegyvertartási engedély, de regisztrációköteles a vétel. Bemutatod a Kék és Zöld lapodat, leadod a rendelést, és három nap múlva mehatsz a fegyveredért. Senki nem hallott olyan esetről, hogy valaki, aki nem állt eltiltás alatt, ne kapta volna meg igényelt fegyverét. Külföldiek – értsd nem szabolcsi állampolgárok – szintén vásárolhatnak fegyvert Nyíregyházán, de számukra az árak lényegesen magasabbak. Kapnak egy igazolást, ún. „fegyverkiviteli engedélyt”, mely tartalmazza a személyi adatokat, a vásárlás tényét és idejét, valamint a vásárolt fegyvert és lőszert. Ezt a határon le kell adni, és onnantól kezdve a szabolcsi hatóságokat nem érdekli tovább a dolog. Megeszik, hogy a sorompó másik oldalán probléma merül fel, ha valakinek fegyver van, de ez már az ő bajuk. Az ország-

ba külföldiek feyyveresen csak a szabolcsi konzulátusokon kapható „belépési engedély” birtokában léphetnek be. Természetesen ez is papírból készült: fémszálás, pecsétetes lap.

A tömegközlekedés lassú, bűdös és borzalmas, de más nincs, taxik nem dolgoznak. Az ütött-kopott buszmatuzsálemek mind magukon viselik az egy-egy húzósabb buli után hazafelé tartó troll fiatalok kézjegyeit. Autókat lehet bérelni, vásárolni azonban a hosszas jogi procedúra és engedélyeztetési eljárás miatt nem érdemes. A helyiek is bérlik őket, amikor nagyritkán szükségük van rá. Elvértve azért látni lehet néhány magánrendszámot viselő autót. A legtöbb a hatalmi elit tagjaié, ezeket kellő tisztelettel kerülnek a helybéliek. A külföldi – értsd akár a Magyar Köztársaságot is ezalatt – rendszámú autókat általában megbámulják, rosszabb esetben kiszedik belőle azt, amit arra érdemesnek tartanak. A rend őrei az ilyesmi fölött általában könnyen szemethunynak. Az utcán nem érdemes őrizetlenül hagyni az autókat. Érdemesebb a céges autótárolókban, autótélepeken parkolni velük. Ilyen központja van a **Saeder-Krupp**nak a Priorban, autótélepe pedig a Keleti Márton utcában. Rajta kívül más autógyárak is képviseltetik magukat egy kis lerakattal és autótárolóval. Az elárusításon, bérbeadáson és autótároláson kívül mással nem igen foglalkoznak, ezért különbözőbb érdeklődésre sem tarthatnak számot.



Az ország hivatalos fizetőeszköze, a „**urul**” árfolyama nem túl stabil, Szabolcson kívül nemigen fogadják el sehol ezt a hagyományos, nyomdai úton előállított papírbankót, a belső forgalomban pedig épp az emiatt érzett sértett büszkeségből nem fogadnak el többnyire másféle fizetőeszközt. Jelenlegi váltóaránya a nujennel körülbelül 100. Beváltani hivatalosan csakis az állami pénzváltóban lehet Nyíregyházán, az Árpád utcában. Az utcán tehát senkit nem érdekes leszólni pénzváltási célból. A turulnak váltópénze nincs, de készülnek alumíniumtantuszok, melyek értéke fél, illetve negyed turul.

Érdekes kérdés, hogy a Társasági Tanács rendelkezik-e befolyással Szabolcsban, vagy csak egyes tagjainak van beleszólása az itt folyó ügyekbe? Esetleg riválisai egymásnak? A nevek mások, de ki tudja, mi áll a háttérben. Az EWHiCo tagja a tanácsnak, de elképzelhető, hogy tulajdonosai között a Tanács több tagját is megtalálhatnánk. A CEH-hel látszólag riválisok, mégsem nyírnák egymást. A Medicorp viszont nem tagja a Társasági Tanácsnak, ellenben Romániában a Duna-deltában, és Dél-Ukrajnában a Krímben komoly érdekeltségei vannak. A Tanács egyik tagja, a Federated Boeing viszont nem kapott engedélyt Bocskaitól, hogy kísérleteket végezhesen a Lápvidéken. Retorzió mégsem történt. Az erőviszonyok még feltárára várnak.

Meg kell említenünk, hogy az EWHiCo, a Medicorp és a Béltéky Művek közösen létrehozták az **Akácvirág Kkt-t**, amely egy nonprofit szerve-

zet – hivatalosan – és a fertőzött, toxikus zónák megtisztítását tűzte ki célul. Nyugati és keleti „természetbarát” tudósok, a helyi lakosság teljes támogatását élvezve küzdenek a környezet-szennyezés visszaszorítása érdekében. A M3-as sztráda nyomvonala mentén és a folyók néhány egyéb szakaszán komoly eredményeket értek el. A legmegdöbbentőbb, hogy a napkori mérregtelepet is sikerült semlegesíteniük. A rosszynyelvek szerint mindössze a mérőműszereket állították el, hogy kedvező eredményeket produkáljanak, és a folyók felső szakasza ugyanolyan szennyezett, a Napkor bomló nehézfémjei pedig egyszerűen felezési időt léptek, ezért csökkent a kibocsátás, és került a majdnem tűrhető szintre. Mások szerint a folyók szennyezettségcsökkenése annak a misztikumnak köszönhető, amely az Ecsedi-lápban rejtezik. Egyesek állítják, hogy egy sárkány lakik ott, de ebben nem sokan hisznek, hiszen a sárkányok már rég megmutatták magukat, ez meg még mindig bujkál. Megint mások szerint a sugárzás nem változott, csak a helybeliek kezdenek el alkalmazkodni a Medicorp által ingyenesen felajánlott – kísérleti – injekciókúra felszedését követően. Jómagam jártam a Kraszna mentén, Mátészalkán, és megdöbbenve tapasztaltam a közel 5 km-es szakaszon a szennyezés nagymértékű csökkenését, és már-már az egészségügyi határértékhez közeledő számokat.

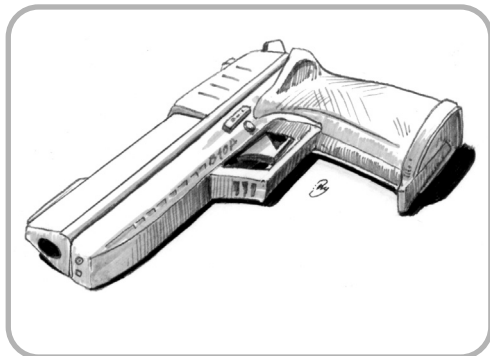
Egy lápvidéken élő emberrel, a tyukodi mocsárral beszélgettem, aki állítása szerint már kétszer is látta a láp lakóját. Ő mesélt nekem arról, hogy az Ecsedi-lápban nagyon sokáig élt egy sárkány, és csak a Báthory család őse pusztította el az 1300-as évek elején. Ezért vannak sárkánykarmok a Báthoryak címerében, de valójában nem ölte meg. Ezt pedig ékesen bizonyítja az, hogy a féreg most is itt van az Ecsedi-lápban, és a Fényi erdő óvja a kíváncsi szemektől. A vadon előretörése is e sárkány műve lehet. Csak az a kérdés, hogy mit akar.

Ezt követően megígérte, hogy másnap magával visz a lápba, de reggelre eltűnt, és azóta sem látta senki.

Mások szerint tulajdonképpen egy nagyhatalmú Földszellem, míg a Jerevánban azt is hallottam, hogy tulajdonképpen a Lúdvércről van szó. A válasz egyelőre ismeretlen.







## FEGYVERES ERŐK

Bocskai hadserege nyugati szemmel nézve nagyrészt elavult technikára épít, ám ezeket gondosan karbantartják, és működőképesek. Az ezen technológiákra alapított helyi fegyvergyártási termékek a leggyakoribbak (lásd alább). Mindamellett léteznek modern, komoly fegyvereik is, de ezeket igyekeznek titokban tartani. Ebben is a jelentéktelenség mögé rejtőznek, nem verik nagy dobra, milyük van. E fegyverek származási helye bizonytalan. Többen az ARES-t sejtik a háttérben, akinek ideális tesztere a militarista Szabolcs. Tőle bérlik, esetleg lízingelik a prototípusokat, illetve már szériagyártás alatt lévő, de csoportos bevetési tapasztalatokkal még nem rendelkező termékeket. A Bélteky Művek őrsege már komolyabb technikával van ellátva, fegyvereik lényegesen jobbak, mint a hadseregé, de az igazi csúcstechnológia a Medicorp és az EWHiCo őrsege kezében van, és innen vándorol a hadsereg raktáiraiba, ha komolyabbakkal szerelik fel őket. A két cégnek van saját, külső származású őrsege is, de csak a központi épületek néhány részén alkalmazzák őket, a többi feladatot szabolcsiak látják el, mint láttuk, az EWHiCo a határokon túl is előszeretettel alkalmazza őket.

Teljes hadállománya a honvédségnek 65.000 fő. Ebből határbiztosítási, rendőri feladatokat 10.000-en látnak el, különböző szerződések révén a cégek külföldi telephelyein, illetve más államok szoldjában 9-13.000 ember áll. A maradék a tényleges, bevethető haderő, bár a kb. 40.000 főből 15.000 teljesít szolgálatot a ténylegesen harcoló alakulatoknál, a többiek szerelők, felcse-

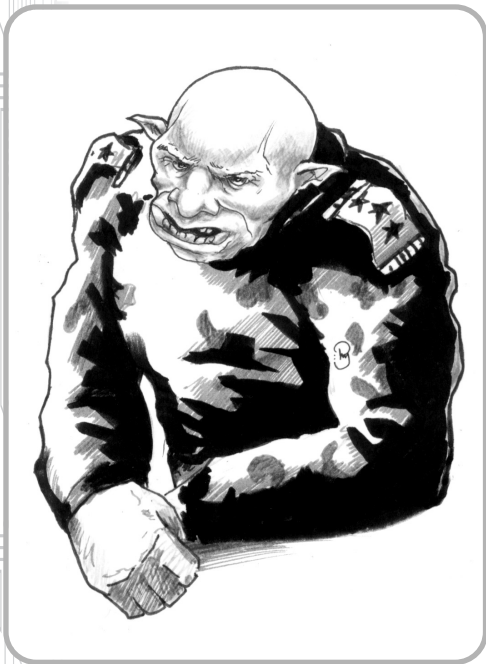
rek, rendfenntartók, illetve egyéb, kisegítő munkát végeznek. Szervezetileg ez öt hadtestet jelent. A Védelmi Hadtest (rendőr-határőr állomány), a Mobil Hadtest – más nevén „Kinizsi Hadtest” (külföldi szolgálatban állók), valamint a három sorállományú, a Szabolcs Vezér; az Árpád Fejedelem és az Esze Tamás Hadtestek. Mindegyik hadtesten belül léteznek páncélosdandárok, amelyek a később ismertetett hadikészségekkel rendelkeznek. A gépesített-páncélosított lövészalakulatokon kívül a Flotilla és a Légierő fegyvernemek is léteznek. A flotilla légpárnás „Vidrák”-ból és páncélosított motorcsónakokból áll, a légierő telepített légvédelmi rendszerekből, önjáró mobil és félmobil légvédelmi ütegekből – utóbbiak bunkerekben állomásoznak, és a taktikai információkat fektetett optikai kábelen keresztül kapják –, V-madarakból (pontos szám nem ismert, de minimum 8 db), 5 db MIG-47 E típusú vadászból és szállítógépekből – elavult helikopterek és két Antonov An 343 Ludmilla – áll. A legfrissebb információ szerint idén tavasszal az Érkávási repülőtér gyors elfoglalásával épen és sértetlenül sikerült megszerezni a Szilágysomlyói Légierő gerincét képező 4 db. Mirage 2049-es vadászbombázót, valamint egy BAe-Vickers Hurricane-2 ECR vadászt. A fegyverzet és a pótalkatrészek szállításáról állítólag most folynak tárgyalások a gyártócégekkel. Egy betintázott troll legény a Jerevánban váltig bizonygatta, hogy ő meg az ezrede épp ennek az ellentételezéseket vonul Dijonba a Mirage biztonsági őrsegeit erősítendő, másfél évre.

## MÁGIKUS KAPACITÁS

Meglehetősen komoly. Többnyire a sámán hagyományok követőire bukkanhatunk, de – érdekes módon – hermetikus képzésben részesültek is felbukkannak, akik mind a nyugati egyetemek ösztöndíjas hallgatói voltak. Felmerül a kérdés, hogyan nyerték el sorozatban a kétségtelenül tehetséges szabolcsi ifjak ezen ösztöndíjakat?

Az Ecsedi-láp a mágikus aktivitás fő gócpontja, de léte maga is titok, rendkívül kevesen tudnak róla. Vannak olyan vélemények is, hogy az egész Szabolcsi Állam és Bocskai is a Láp Úra befolyása alatt áll. A terjeszkedő politika célja is az volt szerintük, hogy a Szernye mocsárt és az Ecsedi-lápot egyesítse. Bizonyosat nem tudunk.





## MÁTRIX

Ha valahol nem létezik kiépített MÁTRIX, az Szabolcs. Az adatokat elszeparált gépeken kezelik, vagy papíron. Kuznyecov parancsnoktól származik az alábbi anekdota:

„A múlt század hetvenes éveiben az asztronautika úttörői találkoztak a problémával, hogy az űrben, gravitáció híján, nem működik a golyóstoll, és így nem egykönnyű dolog a mérési adatokat rögzíteni, és vázlatokat készíteni. Az amerikaiak dollármilliókat öltek egy projectbe, amely három év alatt előállt a megoldással, egy olyan tollal, amelyre nem volt hatással a gravitáció, a magas, vagy rendkívül alacsony hőmérséklet, törhetetlen volt, könnyen kezelhető, és a tinta sem folyt ki belőle soha... az oroszok pedig ceruzát használtak.”

Szóval az esetleges behatolások ellen úgy védekeznek, hogy nincs hol behatolni. Nyilvántartásaik is kartotékjellegűek, a számítógépeik között pedig nincs összeköttetés. Az adatátvitel szó szerint lábmunkát jelent. Ettől függetlenül létezik MÁTRIX-szolgálatos a lakosság számára,

ellenőrzött és nyilvántartott formában. Az állami gépek nincsenek a rendszerbe léptetve, már ez a nagy titkolózás is kíváncsiságot ébreszthet egyesekben.

A cégek azonban, még a Bélteky Művek is csatlakozik a rendszerhez, a kereskedelem e nélkül lehetetlen. A védelmük azonban elég jó, mivel rendkívül kevés behatolási pontot hagynak, és azok adatátviteli sebessége is alacsony. Oda összpontosítják a figyelmet a behatolások ellen. Dekás ismerőseim szerint ez roppant kellemetlen, mert a HUB-ban ők egy jóval nagyobb sávzélességen tevékenykedő JG, netán rendszergazda ellen kénytelenek harcolni. A két multi tradicionális védelmet alkalmaz. JG-ket a kényes pontokra, és áttekinthető, könnyen követhető és ellenőrizhető rendszerrel. A Bélteky Művek rendszere valamivel bonyolultabb, így könnyebb benne lavírozni, de bejutni nem könnyű a kevés belépési pont miatt. Bent csak olcsóbb, régi típusú Jelenlét Gátlók vannak. Mindez azonban csak álca egy ismerősöm szerint, aki a mesterségesen bonyolult rendszer mögött egy álcázott, titkos rendszert sejt, és ebbe igyekszik bejutni, bár már felfigyeltek rá állítása szerint, és azonnal módosítottak néhány helyen. Több pénz van itt, mint azt gondolnánk.

Az állami gépeken, a B.M.-et nem számítva, nincs MÁTRIX rendszer. Ha azokból akarsz adatokat, akkor magát a gépet kell megszerezned, az meg nem túl könnyű, és elég feltűnő is ráadásul.

A helyi fegyvergyártásról mindenképp szólnunk kell, mivel a Szabolcsi Honvédség gerincét e termékek képezik, továbbá a B.M. szállít belőle Székelyföldre, a Kárpáti grófságba, Karpatszkájába, a sztyeppi nomádoknak, a Krímbe, Ukrajnába, Lengyelországba, Litvániába és Észtszországba is. A helyi fegyvergyártás természetesen a helyi igényekhez igazodik elsősorban. Az alap a múlt század végén nagy piaci sikert arató nyírbátori gyártású és fejlesztésű, nagyteljesítményű lövészfegyvercsalád, a Gepárd gyártása volt. E nagy kaliberű és lőtávolságú fegyvert a Svéd és a Török Hadsereg is rendszeresítette. A törököknél éles bevetésen is kitűnően szerepelt, előbb a kurd felkelés ide-

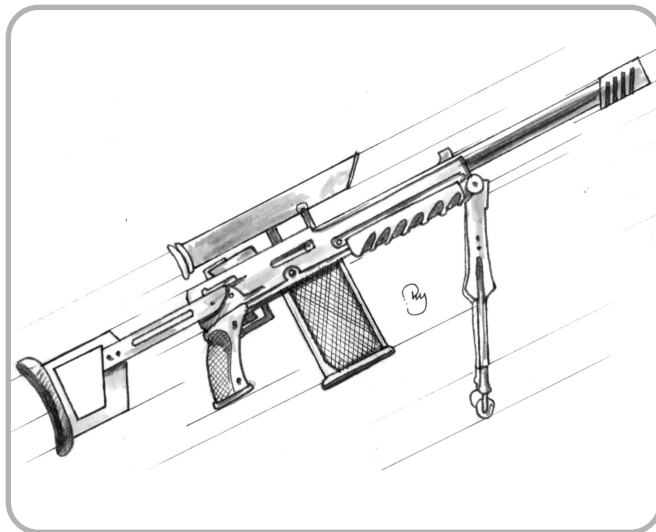
jén, majd az arab támadáskor. A török vereség után több fegyver az arabok kezére került, akik lekoppintották a rettegett fegyvert, aminek lövedékeitől nem sok minden védte meg azt, aki a célkereszt rossz oldalán áll. A muszlim háborúkban az osztrák Steyr is megvásárolta a licenszet és gyártotta a fegyver újabb típusait. Később a Heckler und Koch az egész védjegyet és a termelési jogot megvásárolta, így a termelés helyben egy időre leállt, de a tervezőbrigádót a B.M.-nek sikerült összeszednie, és a jelenlegi szabolcsi lőfegyverek zömét ez az agytröszt tervezte.

## LŐFEGYVEREK

Valamennyi fegyvertípust a helyi adottságoknak megfelelően trollokra tervezték. Humánoknak meglehetősen ormótlanak és nehezek. Mindazonáltal megbízható és igen ellenálló, már-már elpusztíthatatlan fegyverek ezek.

### Nehézpisztolyok:

**B10C „Vasököl”** Nagy és masszív fegyver, trollméretre tervezve. Emiatt visszarúgás-csillapítással bír az alábbi táblázat szerint. 4-es Erő alatt +1 célszám kétkezes tüzeléskor, +2 egy kézzel – a súlya miatt. 4-6-os Erő esetén 0/+1 célszám. Mivel katonai fegyver, tűzmegszakító nincs benne. Rejthetősége – épp mérete miatt:



2. Gyakorlatilag akármilyen kiegészítővel szerelhető, akár elelső pisztolymarkolattal is.

Sebzés: 10K  
Tár: 15-ös

Tűz: FA/S (fázisonként 8 lövés)  
Tömeg: 4,3 kg

Erő:	VCS - egy kézzel	VCS - két kézzel (*)
1-3	+2	+1
4-6	+1	0
7-9	0	-1
10+	-1	-2

(A pozitív szám a célszámnövelést, a negatív a visszarúgáscsillapítást jelenti.)

**B10A „Vasököl”:** A B10C polgári változata, mely nem a hadsereg számára, hanem a B.M. fegyverboltjaiban való értékesítésre készült. Igen nagy tételben szállítják a Krimbe. Statisztikai mint a B10C-nek, de sorozatlövésre nem képes, csak félautomata üzemmódban használható.

### Automata puska:

**B7 „Honvéd-II”** Nagy tömege (8,6 kg) miatt 1 pontnyi visszarúgás-csillapítással rendelkezik. Gumizott műanyag tussal és lángrejtővel szerelt. A 2053-as széria diófa tussal készült, emiatt értékesebb. Rohampuska lőtáv. A lángrejtő esetén csak a „szerencsés” kiválasztott látja a torkolattüzet. Ennek felszereléséhez

minden más csőre szerelhető kiegészítőt le kell róla bontani. 4-es Erő alatt +2 célszám, 6-os alatt +1 célszám. A gyári belövéskor a jó szórás képű darabokat kiválogatják, és ráragznak egy 2x-3x-os távcsővet. Ezt a gyári kód **B7M**-nek nevezi. Fényerősítőre, éjjellátóra a szabolcsi honvédek többségének nincs szüksége, ennek ellenére gyártanak ilyen változatot is, ennek gyári kódja **B7E**. Készül belőle hevederből tüzelni képes, villaállványos golyószóró változat is, a **B7G**. Könnyű úgép-puska lőtáv, puskák skill trollok számára, mindenki másnak nehézfegyver.



Mind a négy széria: 8S sebzés, tár 5-20-40, tűz: EL/FA/S, tömeg 5 kg. Sorozatra csak a B7G képes.

**B7R** Sorozatlövésre alkalmas, 9,2 kg tömegű, hevederből és 40-es tárból tüzelni képes, cserélhető csövű, villaálványos, 3-as csőszájfék-szabványú verzió. Közepes géppuska lőtáv, nehéz-gegyerek skill.

Ebből is készítenek mesterlövész változatot, hasonlóan, mint a B7-ből. Ez a **B7RM** gyári kódú típus, nehéz géppuska lőtávval, EL/FA tűzmóddal, távcsővel, 10S sebzéssel. Megnövelt lőportöltetű, speciális lőszerrel a sebzés 12S, de csak egyes lövésnél javasolt. A normál vagy a B7 verziókba töltve önveszélyes. 3 db 1-es dobása esetén a fegyver javításra szorul, 5+ vagy minden kocka 1-es esetén a zárvatart a lövész arcába robban, 10H sebzést okozva vállból, 10S sebzést csípőből tüzelve.

A **B7R**, **B7RM** és a **B7G** folyamatos tűzmódban is képes tüzelni. A gyakorlati tűzgyorsaságuk ekkor, figyelemmel a helyben rendszeresített 150-es kender hevederre és az újrafűzési időre, 300 lövés/perc.



**B1, „Kavics”** 3x-os tömegű, fele lőtávú 14H sebzésű aerodinamikus kézigránát. Egy kis szalag lóg ki a gömbtestből, aminél fogva meg lehet pörgetni, s úgy eldobni. Ez két egyszerű cselekedetnek számít, viszont ez esetben normál lőtávú aerodinamikus gránátnak számít. 4-es Erő alatt +1 célszám, szóródása 2d6, pörgött esetén 3d6

A nyersanyagok a fegyverekhez részben a Magyar Köztársaságból, a **Hunsteel Rt.** Diósgyőri Acélművéből, részben Drakula Kárpáti grófságának Marossény-Borgói fémüzeméből kerül beszerzésre. Más alkatrészeket helyben gyártanak.

### JELENTŐSEBB SZEMÉLYISÉGEK

Nem sokat tudunk róluk. Életük, múltjuk titok. Bocskai Istvánról több újdonságot nem tudunk mi sem elmondani, mint amit eddig megtettünk, illetve ami a Kisteréz Katalin interjú óta közismert, ezért lássuk a többiekét.

**Kalenyák Gábor:** 42 éves, humán. Bocskai közigazgatási és jogi tanácsadója. Ő a vezérkarban a bürokrata. Kitűnő szakember, úgy hírlík, ő tartja a kapcsolatot Bocskai és a cégek között.

**Bélték István:** 50 éves, troll. Volt ezredes a hadtestben. A Kolozsvári Vasmű teljes gépsorát ő szereltette szét és szállíttatta Szabolcsba, ezzel adva meg a Bélték Művek befektetett eszközalapját. Állítása szerint külkereskedelmi szerződéseivel volt képes fejleszteni vállalkozását, ő maga megelégszik, ha a nevét adhatja, a profitot az államnak ajánlja fel minden évben. A kimutatások szerint ez így igaz. Igaz, a kimutatásokban nem szerepelnek idegen tulajdonosok, csak a Szabolcsi Állam, Bélték István felajánlásából.

**Bagoly:** 29 éves sámán, troll, seattle-i. Emeric S. Drake-vel érkezett Szabolcsba, ahol először eltűnt három hónapra az Ecsedi-lápban, majd visszatért és sámániskolát nyitott a tehetséges tanítványok számára állami fizetésért. Állítása szerint mindezt a sokat szenvedett magyar nép iránti csodálata miatt teszi.

**Emeric S. Drake:** 30 éves humán, fizikai adeptus, seattle-i. Koreai és seattle-i bevetéseket követően egy magyarországi vadászat so-



rán ismerkedett meg magyar rokonaival, így megtudta, hogy ősei Szabolcsból vándoroltak ki. Szentimentális lélek lévén ott is maradt, és Bocskai hadseregében teljesít szolgálatot. Azt beszélük, nem fogja a golyó, és erős szervezete számtalan sebesülésből gyógyította már fel, ami mások számára halálos lett volna. Jelenleg fizikai adeptusokat képez az Elnöki Gárdába, amelynek parancsnoka is egyben.

**Turbucz László:** 52 éves, ork. A szabolcsi hadsereg vezérkari főnöke. Számtalan háborút és csatát megjáró veterán. Az ő engedélyével dolgozhatnak szabolcsiak a cégek nyugati telephelyein. Származására nézve erdélyi magyar.

**Dánffy Donát:** 44 éves ork. Az EWHiCo összekötője a Szabolcsi Kormánnyal, a helybéli sztrádaórság kiképzéséért és a hadsereg, valamint az EWHiCo őrség járművekkel és fegyverrel való felszereléséért felelős.

**Kovács Tímea:** 38 éves nő, tünde. Bocskai pénzügyi tanácsadója, a társadalombiztosítás és az állami hitelalap kezelője. Komoly pénzek forognak a kezén, helybéli mércével mérten persze. Ő tartja a kapcsolatot a világ pénzügyi szerveivel.

**Dr. Szekeres Áron:** 36 éves, tünde. A MEDI-CORP főorvosa a Sóstói kórházban, egyben egészségügyi miniszter. Állítólag nyakig benne van a tökéletes katona projectben.

**Ferenc mágus:** 40 éves, troll. Bocskai mági-kusan aktív környezetvédelmi és nemzeti újjáépítési minisztere. Az Akácvirág Kkt. elnöke. Korábban zsoldosként szolgált nyugaton a baszk és breton lázadás alatt, tudása alapjait ott sajátította el. Ezt követően a Római és Nantesi egyetemen tanult mágiaelméletet alapítványi ösztöndíjjal, majd Karpatszkaiban harcolt, ahol ismét csiszolta tudását. Ezt követően az Ecsedi-láp tájvédelmi körzet létrehozását kapcsolhatjuk a nevéhez. Igen komoly mágikus potenciállal rendelkezik.

**Alekszandr Petrovics Kuznyecov:** 43 éves, troll. Az ukrán hadsereg veteránja, aki felnőtként élte át a goblinizációt és a vele járó társadalmi sokkot. Kitüntetéseitől megfosztották, családjá megtagadta, emiatt az öngyilkosság

gondolatával játszott – meg is kísérelte az örposztton, de nem sikerült neki, túlélte. Mire magához tért, nomád fogságban volt a kivégzés előtt, amit nem is bánt. Ekkor szabadította ki egy szabolcsi portya, amely öntudatos és büszke trollokból és orkokból állt. Kuznyecov ezt követően csatlakozott a hadtesthez, ahol számos kitüntetést követően magas pozícióba került, elvett egy magyar troll nőt, és Bocskai egyik legelszántabb támogatója lett. Jelenleg az operatív hadműveleti egység parancsnoka.

**Beró és Mufe:** Annyit tudtam meg róluk, hogy ők építették ki a Bélteky Művek MÁTRIX-hálózatát, és ma is irányítják azt. Egy informátorom szerint Mufe az EWHiCo-nak is dolgozott/dolgozik. Érdekes, miként az is, hogy erről a két emberről mennyire lehetetlen bármit is megtudni.

## STATISZTIKA

Szabad Szabolcsország

Lakosság 440.000 fő, a visszaszerzett területeken 60.000.

Ork: 34%  
ebből: igazi Ork 25%  
Ogre 9%

Troll: 29%  
ebből: igazi Troll 20%  
Mínó 9%

Humán: 22%  
Tünde: 9%  
Törp: 5%  
Egyéb: 1%

## KÉPVISELT CÉGEK

Bélteky Művek, Medicorp, EWHiCo. E három cég komoly telephelyekkel rendelkezik és fejlesztéssel is foglalkozik. Más cégek jelenléte nem számottevő, részben a multiellenes politika miatt – ami lehet, hogy csak frázis –, de a felvesztőpiac korlátozott volta miatt is. Viszonylag kis forgalmat bonyolítanak le Szabolcsban, ezért nem érdekük a fejlesztés, terjeszkedés. Ilyenek a Saeder-Krupp, az Ares, az Aztechnology, Fiat, Fuchi, Renraku, Mitshuma, Shiawase, SuHoKa, Renault, IEG. Az Ares egyes feltételezések szerint szintén pénzeli a medicorpos tökéletes katona projectet, de erre igazából nincs bizonyíték.

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2005. MÁJUS 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 vásárolhatsz 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

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüstövös (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	25	150	1400	1400
Krondor: Árvulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200

<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom őrnöje I.	12	90	1140	900
A birodalom őrnöje II.	15	120	1430	1130

<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620

<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsolyom Karma	17	170	1620	1450

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – EGÉB REGÉNYEK</b>				
Graham Edwards: Sárkányvihar	10	100	840	600

<b>BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Robin Mash: Cyberkommandó	20	90	850	850
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótlás	19	190	1810	1620

<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosteratu	10	750	990	750

<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVE</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellel átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellel átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A számozott herceg I.	20	200	1900	1700
A számozott herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	20	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszámája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870

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

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

<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		850	800
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		950	850

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

<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testolvaj meséje	12		2850	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérvésény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: Isten ostarói	6		1700	1530
Fonyódi Tibor: A háború művészet	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690
Orson Scott Card: A hetedik fiú	6		1890	1690
Orson Scott Card: A rézbőrű proféta	6		1890	1690

<b>RPG.HU KIADÓ</b>				
Álmodók	4		1400	1300

<b>GOBLIN KIADÓ</b>				
Árnyfal	4		1130	1010

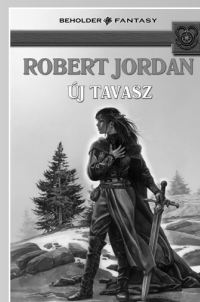
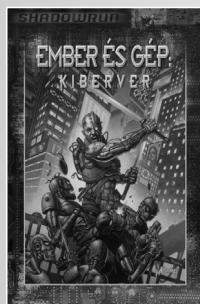
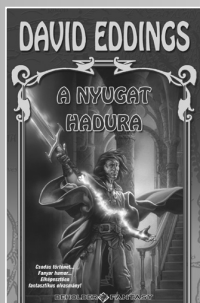
<b>A DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Síkok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		940	840
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		940	840
Gherbod Fleming: Gargrel (Vampire)	4		940	840
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		940	840
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	6		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stefan Petruca: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szelita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		1040	930
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1600
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Árnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elföld	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tövísvar	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1890	1690
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	4		1230	1100
R. A. Salvatore: A karokk tengere	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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	1600
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	6		1890	1690
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	6		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardean: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csóndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1890	1690
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 itélethozó	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		1510	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1600	1440
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Arnyavölgy	6		1800	1600
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Kantáta	4		1040	930

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassicur: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
D&D 3. kiadás Játékosok könyve (magyar)	20	700	5700	5100
D&D 3. kiadás Mesélők könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20	700	6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő				
Vér és varázs	8		2370	2120
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15	480	4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15	450	4270	3820
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	10		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15	400	3790	3390
Útmutató a Szabbathoz (Vampire)	15	500	4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25	800	7590	6990
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Gyűrűk Ura				
Narrátorparaván kalandmodul	4		1420	1270
Középföldé 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 szerepjáték	20		5600	5000
7 tenger Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270



# Varázslómesterek - Jámbor András

Melyikünk ne szeretne híres lenni, valamiben a legjobbak közé tartozni? A HKK-ban is, mint a legtöbb sportban, ahol versenyezni lehet, kialakul a legjobbak mezőnye, az igazi profiké, akik a komoly versenyeket nyerik, és nevük ismert a Hatalom Kártyáit rendszeresen játszó körében. Közülük mutatunk be néhányat Varázslómesterek című sorozatunkban.

Mai interjúalanyom Jámbor András, ismert becenevén Pocok, akit többen is javasoltak beszélgetőpartnernek, úgy tűnik, népszerű a HKK-sok körében, emellett vérbeli profi játékos már évek óta. Az egyszínű verseny egyik szünetében beszélgettünk.

- Szia, hány éves vagy, mivel foglalkozol?
- 18 éves vagyok, egy gimnázium negyedik osztályába járok.
- Mióta HKK-zol?
- A Létsíkok megjelenése előtt mintegy két hónappal kezdtem el.
- Jól látom, hogy a játék kapcsán kialakult egy társaság?
- Igen, gyakran adtam kölcsön lapokat, és kialakult egy haveri társaság. Ezek nem mély barátságok ugyan, de azért ez nagyon jó, sokat játszunk, sealed deckezünk.
- Paklikat szoktál kölcsönadni?
- Igen, kész paklikat, százalék fejében.



– És be is tanítottad az embereket, hogy hogyan kell ezekkel játszani?

– Néha. Általában erre nem volt szükség, de tanácsokat adtam.

– Nekik nem volt elég lapjuk?

– Ez az egyik, másfelől pedig itt inkább amatőrökről volt szó, akiknek tudtam segíteni a pakliösszerakásban is.

– És bejött a dolog?

– Igen, sok amatőr ért el jó helyezést, akit „pártfogoltam”.

– És mentél ilyenkor drukkolni?

– Persze. (Természetesen csak csőndben! – a szerk.)

– Most is megy ez még?

– Jelenleg nem, mert kell olyan amatőr, akit ez érdekel, és van esélye nyerni.

– Meg mostanában könnyebben fel is kerülnek a profiba az amatőrök. Amikor te kezdted játszani, akkor volt már ez a két kategória?

– Nem, akkor még a junior kategória ment, indultam is benne, de túl sok eredményt akkor még nem értem el.

– Hogyan ismerkedtél meg a játékkal?

– Még alsó tagozatban egy osztálytársam hozta be a HKK-t. Ekkor egy jó darabig amatőr szinten műveltük: amikor az első versenyemen indultam, csak 150 lapom volt.

– Viszont ezek szerint elég hamar eljutottál versenyre. Emlékszel, milyen volt az első kedvenc paklid?

– Good stuff jellegű, mindent belepakoltunk, ami jónak tűnt. Az etnikumok akkor annyira nem érdekelték.

– Versenyen valami jó kis paklira emlékszel?

– Egy drafton kalandozókat és kalandozó sikót szedtem össze, és a nyolc fordulóból sikerült 4 győzelmet és 3 döntetlent összeszednem, az volt az első eredményesnek nevezhető versenyem, kb. tizedik lettem.

– Utána rendszeres versenyző lettél?

– Egy fél év kihagyástól eltekintve igen.

– Tudod, hogy hány Beholderes versenyt nyertél?

– Hármat, illetve ha a Nemzeti második napját is beszámítjuk, akkor négyet.

– Van-e kedvenc paklid?

– A mentor, aminek az újabb verzióját én találtam ki. (Gyorsan meg is nyert vele jőpár versenyt. – a szerk.)

– Az első mentor-hullám idején már versenyeztél?

– Igen, de akkor még nem igazán tetszett.

– Azóta is nagy sikerrel használod a mentorpaklit?

– Nem, egy időben nagyon erős volt, de mostanában szerintem már nincs esélye.

– A *Lélekgyűjtő* korlátozása miatt?

– Ez is közrejátszik, de nem kizárólag.

– De most az egyszínű versenyen ezzel indultál, ugye?

– Igen, azért ezen a formátumon nem rossz, a *Nekromanta ítélet* is sokat dob rajta (a versenyen végül ötödik lett, ugyanannyi ponttal, mint a győztes).

– Szerinted érdemes tiltani, korlátozni lapokat?

– Csak ha a versenyzők 90 százaléka egyetért, egyébként nem tartom jónak. Úgyis mindig lesz valami (lap vagy koncepció), ami nagyon erős.

– Mi a kedvenc versenyformád?

– A draft. Ott kevésbé számít a szerencse, jobban lehet paklit összerakni.

– Szerinted érdemes lenne olyan versenyt rendezni, ahol a profiknak booster draft a formátum, az amatőröknek pedig valami más?

– Igen, határozottan örülnék neki.

– Milyen versenyt szeretsz még?

– A hagyományost, mert sokfajta pakli van, bár zavaró kicsit, hogy minden paklimat úgy kell kezdenem, hogy 3 *Cselvetés*, 3 *Méonech fűrkész*, 3 *Az erős ereje*...

– Azért én nem látom, hogy mindenki a 3 *Cselvetéssel* kezdené...

– Pedig úgy kellene!

– Van-e olyan verseny mostanában, amit pedig kimondottan nem szeretsz?

– Az egy lapos, mert oda a legjobb lapokat teszik be, és ez eléggé hasonló paklikat eredményez.

– Van olyan összeállítás, amivel nem szeretsz indulni?

– Nincs. A kombókat azért jobban kedvelem, de bármivel elindulok, amivel nyerni lehet.

– Gyűjteményed van, frissítéd folyamatosan?

– Igen, saját lapokkal indulok szinte kizárólag, és én adok kölcsön lapokat másnak.

– Kedvenc grafikus, illetve lapok?

– Grafikus nincs, nem olyan fejlett az esztétikai érzékem, hogy erről megalapozott véleményem legyen. Lapoknál az említettek: *Az erős ereje*, *Cselvetés*, *Méonech fűrkész*, és persze az *Ördögi mentor*.

– Szoktál kombókon töprengeni, versenyre újfajta paklit összerakni?

– Kimondottan töprengeni nem, új paklikkal kísérletezem, de ezek már általában a tesztelés során elvéreznek, nem elég erősek.

– Mennyit készülsz egy versenyre?

– Az előző héten lemegek játszani, erre a versenyre kb. 5 órát készültem, de azért több is szokott lenni, ha van időm. Más profikkal tesztelek együtt, beleszólunk egymás paklijába, alakítjuk.

– Kivel kellene még interjú készíteni szerinted?

– Csík Janival, Béres Csabival.

– Van értelme ennek a cikksorozatnak, te szoktad olvasni?

– Persze, szerintem minden HKK-s elolvassa.

– Köszönöm az interjút!

Makó Balázs

# ABYSS KLUB

BUDAPEST, VII.  
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

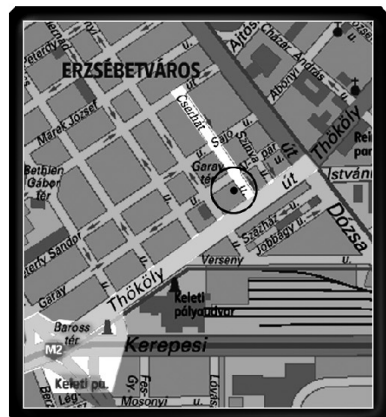
Tel. : 342-3870

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

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

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET



**Rakhatok-e szintlépés jelzőt a kalandozómra az átalakulás kora mellett, amikor az előkészítő fázisban szörnyet áldozok komponensért?**

Természetesen, pontosan úgy, mint a galletkik és torzszülöttések esetében.

**Megmentheti-e a Lélektáncos a saját képességével önmagát?**

Nem. Az éppen gyűjtőbe kerülő, vagy 0 ÉP alatt levő lények képessége nem használható, csak akkor, ha az életmentő hatásként működik magára. Életmentő hatásoknak pedig azokat nevezzük, amik akár közvetett módon is, de ÉP-t növelnek.

**Megvédi Manibus a thargodanjaimat a Tömégatóktól?**

Nem. Egyszer ugyan át tudná irányítani az átok hatását, de az egyből újra létrejön, mivel állandó hatás.

**Olcsóbban játszhatok-e ki egy szkrittert varázslatként, ha van a játékban Hívó kürtöm szkritterre?**

Nem. A Hívó kürt szövege azt mondja, hogy az ilyen altípusú lényeimet játszhatom ki olcsóbban. Amikor viszont varázslatként rakom ki a szkrittert, az nem szkritter típusú lény, csak szkritter típusú lap.

**Tudnak-e KF-elni a Zöldfülű kalandozók (új)?**

Igen, minden kalandozó tud KF-elni.

**Mennyiért hozom vissza a Temetőlédrecet a gyűjtőből három Bűvös erdő mellett?**

Négy varázspontért. Az erdő minden lap kijátszását drágítja, és bármilyen módon történő játékba hozatal kijátszásnak számít. Ha az lenne a Bűvös erdőre írva, hogy minden kézről kijátszott lap drágább, akkor nem vonatkozna a Temetőlédrecre.

**Megnevezhetek-e orkot vagy thargodant a Zöldfülű kalandozók (új) altípusaként?**

Nem. A Zöldfülű kalandozókon (új) az szerepel, hogy nevez meg egy kalandozó altípust. Vannak ugyan olyan altípusok, amikben elvéve akad egy-egy kalandozó (pl. ork, varkaudar stb.), de kalandozó altípusnak a hagyományos kalandozó fajokat nevezük: az embert, elfet, törpét, gnómot, alakváltót, árnymanót, kobudert, trollt és mutánst.

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

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

**Használhatom-e a Tleikan főbira képességét, ha van rajta egy Démonölő, és nincs más lényem játékban?**

Nem. A Tleikan főbira képességének három célpontja van: egy lény vagy játékos, az én egyik lényem és én. Ha ezek közül bármelyik nem célozható, márpedig a jelen esetben a Démonölő célozhatatlanná teszi az én egyetlen lényemet, akkor a képességet nem lehet használni.

**Rakhatok-e életmentő hatásként izomjelzőt egy lényemre, akkor, ha a jelző még nem elég a megmentéséhez?**

Igen. Életmentő hatást mindig lehet használni, ha egy lény sebzéstől hal meg. Minden hatás életmentő hatás, ami növeli a lény ÉP-jét, akkor is, ha maga az a hatás még nem menti meg, hiszen egy másik hatással együtt még akár meg is mentheti a lényt. Valójában sokszor csak azért rakunk rá izomjelzőt, hogy arra lapot húzzunk, de ettől még ezt megtehetjük, hiszen életmentő hatásnak számít.

**Használhatom-e a Tudós teknős lényviszazához képességét az ellenfél körében?**

Igen, mivel ez egy azonnali hatás. Persze a kijátszott teknősöm minden képessége működni fog ekkor is, akár az antimágia, akár mondjuk a Haragos teknős lapleszedése.

**Hány -1 ÉP-s jelzőt rakhatok Phoebiusra, ha van rajta egy Rubintos aura?**

Bármennyi jelzőt rárakhatok, hiszen Phoebius nem halhat meg tőlük.

**Feláldozhatom-e a Hóst (új) szörnykomponensért?**

Nem, az előkészítő fázisban szörnykomponensért csak szörnyet vagy torzszülöttet áldozhatok. Sajnos a múltidézős Hósben egy hiba miatt lett szörnykomponens, azonban ez úgy működik, ahogy anno a Mutáns nevű kalandozó. Ha megölöm, a kapok komponens, de az előkészítőben nem áldozhatom fel érte.

**Helyreigazítás:** Előző számunkban tévesen azt írtuk, hogy antimágiás lényre nem lehet reagálni az Alattomos fekete csáppal. Kiderült, hogy tévedtünk, az antimágia a pontos definíció szerint csak a reakció varázslatokról véd, így a fekete csáp és bármilyen asztalon levő reakció hatás is megakadályozza.







# Dungeon

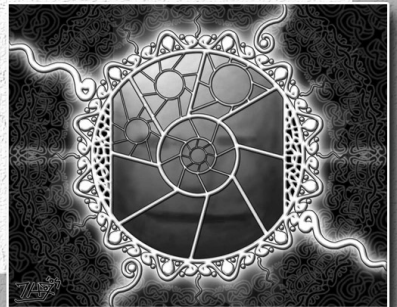
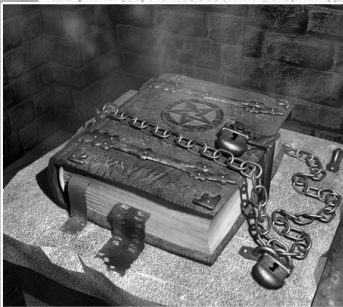
Kártya- és szerepjáték szaküzlet

**Megnyitottuk  
új üzletünket  
Balassagyarmaton!**

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

**Balassagyarmat,  
Rákóczi út 28.  
(az Ipoly áruházszal  
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 május 8-án lesz.)**



# KOMBÓK

## PAKLIK MINDENKINEK

Ezúttal egy kicsit rendhagyó Kombók cikket írtam, hisz nem egy paklit fogok teljes mélységig boncolgatni, hanem több paklit is kifejték, igaz kicsit rövidebben. Természetesen a lényeges dolgokra mindenhol kitérek, de amit egyértelműnek tartok, arról nem értekezek fölöslegesen. A paklik többsége versenyen is megállja a helyét, hiszen nagy része már többször is bizonyított, de baráti játékokban mindenképpen ütőképeseek. Ráadásul mindegyik koncepciónak van jövője, hisz a következő kiegészítőben mindegyikhez jönnek ki igen jó lapok. Ha bárkinek bármilyen kérdése lenne a paklikkal (vagy egyéb) kapcsolatban, az bátran keresse föl az Abyss klubot, ott szívesen segítünk bárkinek.

Jó játékot és sikeres versenyzést kívánok mindenkinek!

### 1. MÉRGEZŐ PAKLI

Kezdjük a leggyengébb paklival, a mérgezővel. Ezzel a paklival ugyan versenyt nem nagyon fogunk nyerni, viszont annál jobb meccseket lehet vele játszani;

főleg mivel nehezebb megverni ezt a paklit mint gondolnánk. A pakli alapja természetesen a *Mérgező rakshalion* (ami szerintem az egyik legerősebb követő, csak a hozzá való lapok nagyrészt gyengécskék), a drágítása egyenesen gusztustalan, a plusz mérgezés meg nagyon is jól fog jönni. Azt viszont igyekezzünk észben tartani, hogy a lényeink nem veszthetik el a mérgezésüket, mert így *Tömegátok* mellett is simán aprítanak.

A követőnk után a legfontosabb lapjaink a *Méregfélelem* és a *Gyilkos mérge(új)*, ezekkel fogunk nyerni, ezek nélkül csak az egy-kettőket ütő lényeinkre hagyatkozhatunk, ami bizony elég karcsú. Ezeket a lapokat mindenképpen ki kell rakni, ezért *Apró kívánság* és *Méregkutatás* fog segíteni abban, hogy biztosan kint legyenek. Ezekkel persze szükséges esetben mást is kikereshetünk.

A harmadik kulcslapunk, a *Rothadó borzalom*. Roppant kegyetlen egy jószág, annyi bizonyos, minden ellenfél ezt akarja először leszedni majd. Ha tehetjük, akkor ezt rakjuk le először.

Innentől kezdve nagyjából csak lényekre lesz szükségünk, én ezeket találtam a legjobbnak: *Acéldarázs (új)*, *Surranó kígyó (új)*, *Óriáspók (új)*, *Kristálynyálka*, *Őspók*, *Éjpók* és jobb híján még a *Szárnyas pók* (hogy legyen benne elég lény). Ha már lilát használom még 3 *Orgling haszonállatot* is beraktam, mert mindig jól jön egy kis plusz varázspont a gyors kezdéshez. A maradék helyekre még 3 *Ösztönt* és 2 *Élet és halál kupáját (új)* raktam. Az előbbi a gyorsabb győzelem kedvéért került be a pakliba, míg a másik pedig lényirtásként jöhet jól.

A paklit nem nehéz kezelni, a kulcslapjainkat rakjuk ki minél hama-



rabb, majd ontsuk a lényeket ezerral, és nyerünk. Ha esetleg valaki lenne olyan botor, hogy leszedi a követőnket, akkor az *Óriáspókokat (új)* elpárbaozva, és egy-kettőt beütve könnyűszerrel nyerhetünk.

Countereket direkt nem raktam bele, egyszerűen jó néha nélkülük játszani, védelemnek pedig a követőnk nagyon hatékony.

Követő: Mérgező rakshallion	2 Szárnyas pók
Szabálylap: -	2 Élet és halál kupája (új)
	3 Kígyóméreg
3 Rothadó borzalom	3 Óriáspók (új)
3 Méregkutatás	3 Kristálynyálka
3 Gyilkos mérge (új)	3 Ösztön
3 Mérgefélelem	2 Öspók
3 Apró kívánság	3 Éjpek
3 Acéldarázs (új)	3 Orgling haszonállat
3 Surranó kígyó (új)	45 lap

## 2. ZARKNOD KOVÁCSA PAKLI

A második pakli már kicsit keményebb, de még ez is inkább a móka kategóriába tartozik. Gyorsabb és ütőképesebb, mint az előző deck, viszont védtelenebb a counterekkel szemben. A követőnk meglehetősen erős, egyért minden KF-es tárgy jó, ráadásul a lapelőnyt is biztosítja.

A paklihoz szükségünk van minél több, lehetőleg olcsó KF-es lényre. Ezek közül a legjobbnak a kalandozók bizonyultak, egyrészt mert sok közülük repül (és olcsó), másrészt, mert néhány tárgyunk szintlépést is fog adni.

Ezeket találtam a legjobbnak: *Ahriman*, *Tibbah*, *Khirr a barbár*, *Borax király (új)*, *Rundhal*, a *gyűjtőgető*, *Törpe hős*, *Togya-ork*. Ezek közül egyedül a *Togya-ork* nem kalandozó, de nem baj, ő jól fog jönni, hisz ingyen kapja az *Ork lángvetőt* (ami az egyik legjobb tárgyunk), a *Varkaudar pálinkát (új)* (ami lényirtásként és tápolásként is igen jó), ráadásul ha felgyűlik a manánk, akkor jó nagy lehet (ekkor már az anti-mágiája is elég komoly), de inkább 0-ért érdemes lehozni.

*Ahrimant*, *Tibbahot*, *Rundhalt* és a *Törpe hőst* azt hiszem nem kell magyarázni, de a *Khirr a barbár* és a *Borax király (új)* már nem annyira egyértelmű, de ha megnézzük, hogy sok tárgy sebzést vagy szintet ad, így már egyértelműbb a szerepük.

Tárgyak közül én az *Ork lángvetőt*, *Gyilkos pörölyt*, *Varkaudar pálinkát (új)*, *Királyi palástot*, *Nehéz harci kesztyűt*, *Démonölőt*, *Tharr keresztjét* és *Vlagyimir szekercéjét* használtam sebzés növelőnek, amelyek közül a pálinka és a palást irtásként is funkcionálhat. Ami nem mindig elég, ezért még *Izzó lemezpáncélt* is tegyünk a pakliba.

Figyeljünk arra, hogy a megfelelő lényekre a pálinkát, a lángvetőt és a palástot ingyen is kirakhatjuk, így spórolva az értékes manával. Azt is érdemes észben tartani, hogy az *Ahriman* ütőskor -1 ÉP-t kap, tehát adjunk neki +ÉP-t adó tárgyat. Arra az apróságra is figyeljünk, hogy egy lényen egyszerre csak egy fegyver, páncél, stb. lehet.

A követő leszedése nem olyan nagy katasztrófa, hisz a tárgyaink egy részét ki tudjuk játszani ingyen is, illetve *Tibbah* is segíthet ez ügyben. Ha versenyen akarunk indulni vele, akkor préseljünk bele 0 VP-s *countereket* (Az erős ereje, A gyenge ereje, Majd legközelebb), legalább hatot.

Követő: Zarknod kovácsa	3 Ork lángvető
Szabálylap: -	3 Izzó lemezpáncél
	3 Tharr keresztje
3 Ahriman	3 Gyilkos pöröly
3 Tibbah	3 Királyi palást
3 Togya-ork	3 Varkaudar pálinka (új)
2 Borax király (új)	3 Nehéz harci kesztyű
3 Khirr, a barbár	1 Vlagyimir szekercéje
3 Rundhal, a gyűjtőgető	3 Démonölő
3 Törpe hős	45 lap

## 3. MÁGIKUS VÉDELMŰ PAKLI





A következő lépcsőfok már egy versenypaklit takar, mégpedig a *Kragoru familiárisára* épülőt. Ennek a paklinak a jelentős része ritka, többségében igen értékes ritka (ez mondjuk a versenypakli többségére igaz), viszont megéri a befektetést. A vezetőnk igazi ingyenség: olcsóbbítja a lényeinket, drágítja az ellenfél ellenlapjait (ezt már sajnos csak egygel) és megáldja lényeinket a lapleszedés képességével.

Innentől kezdve nincs nehéz dolgunk, csak meg kell találnunk a legjobb mágikus védelmű lényeket, és azt némi védelemmel kiegészítjük. A „hegy csúcsa” az *Árnyéksárkány (új)*, páratlan jószág, igyekezzünk mihamarabb kirakni. A *Kyorg szolgasárkány* a paklit gyorsítja, őt is érdemes mihamarabb kirakni. A *Ragadozó (új)* is fejedelmi bestia, őt viszont okosabban kell használni, nem szabad elsi-etni a lerakását, hisz 7 EP nem kevés, ráadásul könnyen lehet, hogy az ellenfélnél lesz két lény. *T. Vlagymir (új)* kicsit drágának tűnhet a többihez képest, viszont mindenért kárpótol a képessége és az élete. Belőle viszont kettő is elég, hisz nem minden pakli ellen szükséges. A sorban kicsit hátul kullog az *Éjpók*, ami elsősorban lények ellen lesz hasznos. Végül, de nem utolsó sorban A *védelem parancsnoka* maradt, amit szinte csak lapleszedésként fogunk használni.

Egy kis erőforrást nyugodt szívvel használhatunk, mert mindig jól jön egy kis extra mana és lap. Én A *múlt tükrét* és az *Orgling használatot* ajánlom.

Védelemként a jó öreg counterek kerülnek előtérbe, A *gyenge ereje*, *Zu'lit kísérlete*, A *hatalom szava*, *Majd legközelebb* kötelező, *Az erős gyengéje* már opcionális, de sok pakli ellen jól jöhet (főleg *Morq Fan Gor* ellen). Természetesen a *Méonech fűrkészt* se hagyjuk ki, hatalmas spoiler. Ha már ennyire sok lényünk van, akkor vétek lenne kihagyni a *Dj'arekh tárcsát*, főleg mivel valamivel meg kell oldanunk a *Tömegátkot* is. Az *Ósi béklyóval* a kombó paklikat tudjuk könnyedén megfogni, ezért ne restelljük használni. Így össze is jött a 45 lap. Én még egy *Tiltott könyvet* is beleraknék, de nem muszáj.

A side-ba érdemes készülni a *Morq Fan Gor* és *Manafónal* ellen (előbbi ellen a *Cselvetés* és a *Csöppnyi nyugalom*, utóbbi ellen *Őrült varázsló (új)* a megfelelő lap). A *Fekete lyukat*, *Dermesztést*, *Pihenőt* és a



*Tömegátkot* mindenképpen használjuk, de még némi dobotás is jól jöhet (igen, a *Tudatfagyasztásra* gondoltam), vagy esetleg az *Élőholt mágus (új)*.

Követő: Kragoru familiárisa	3 Dj'arekh tárcsa
Szabálylap: -	3 Ragadozó (új)
3 Ósi béklyó	2 A védelem parancsnoka
3 A gyenge ereje	3 Méonech fűrkész
3 Zu'lit kísérlete	3 Kyorg szolgasárkány
3 A hatalom szava	3 Majd legközelebb
3 Árnyéksárkány (új)	3 Orgling használat
3 A múlt tükre	3 Az erős gyengéje
3 Éjpók	1 A tiltott könyv
2 T. Vlagymir (új)	46 lap

#### 4. TEKNÓS PAKLI

A negyedik deck leírása sokak kedvencét fogja taglalni, a „jó öreg” teknős paklit. Maga a pakli talán az egyik legegyszerűbb koncepció, amivel találkoztam. Sok anti-mágiás lény, amik hamar legyalulják az ellent.

Hogy ne legyen túl bonyolult a helyzetünk, elég elővenni az összes, károsztatlan teknős lapot, és bele-szórni őket a pakliba (persze az *Idéző teknős* nem fog kelleni és a *Teknős mágiapáncél* meg csak side-ba, de a többi jöhet). Ha már ennyi sok teknős összejött, akkor vétek lenne kihagyni a pakliból a *Magzatot*, ami egyrészt lényként se olyan rossz (ingyen *Hegyi rák*), de főleg akkor hasznos, ha *Kölyökteknős* mellé tudjuk lerakni, mert akkor szkritterként lehozva gyorsan eldobathatjuk az ellenfelet.

Természetesen a pakliból nem hagyhatjuk ki a *Hívó kürtöt*, ami minden etnikum pakli alapja. Ha húzunk



egy-két kürtöt és *Ifjú teknőst*, szinte nyert ügyünk van, kis szerencsével néhány kör alatt ledarálhatjuk tisztelt ellenlábásunkat.

Az anti-mágia egyik legnagyobb baja, hogy hiába dobhatjuk el az ellenfelet, ha a körében húz mondjuk egy *Mentális robbanást*, vagy *Nagyobb életszívást* (vagy bármilyen zavaró varázslatot) és azt kijátssza. Ezért használunk a pakliba *A csend tornyát* is, ami megóv minket az ilyesfajta bal esetektől, hisz a behúzott varázslatot a körünkben úgyis kénytelen lesz eldobni...

Már csak egy lap van hátra, ami a „muzáj” kategóriába tartozik: a *Dj'arekh tárcsa*. Lények ellen optimális, néha a sajátjainkat is tápolni fogjuk vele, de elsősorban a zavaró nem-lény lapok ellen szükséges, mert gyakran semmit se tudunk kezdeni egy *Ósi béklyóval*, vagy *Tömegátokkal*. Annyira kell ez a lap, hogy én még egy *Tiltott könyvet* is megajánlok a pakliba, hogy jó sok kinn lehessen az asztalon. Csak arra figyeljünk, hogyha kinn van egy *Teknős csapdánk*, akkor nem tudjuk a saját lényeinket tápolni a tárcsával.

Ha már látat használnunk, és amúgy is hordaszerű paklival játszunk, akkor vétek lenne kihagyni az *Orgling haszonállatot*. Kellemes egy manatermelés, annyi bizonyos.

A maradék néhány helyre igen sok lap kívánczik: *Meonech fürkész*, *Lidércszellem*, *Munkagép*, *Ősztön*, *Jáde szkarabeusz*, *Élőholt mágus (új)* és még ezer egyéb lap. Én végül a mágusoknál és egy *Ősztönnél* maradtam, de bármelyik másik is jó döntés lett volna. Ha a *Munkagép* mellett döntünk, akkor érdekes lehet a pakliba egy-két *Építész* is, ami kiválóan kombózik mind a géppel, mind *A csend tornyával*, ráadásul még élő is lehet keresni *Hívó kürttel*.

A side-ba mindenképpen készülni kell a *Bűvös erdő* ellen, ami nehéz feladat lesz, hisz a legjobb ellenlapok (a *Tömegátok* és a *Pihenő*) varázslatok, így kicsit anti-kombót fog alkotni. Ami még jól jöhet erdő ellen: *Élőholt mágus (új)*, *Chosuga*. A többi pakli közül még a mágikus védelmű deck, ami még erősen megszorongathat, de az ellen már könnyebb a helyzetünk (főleg mivel nem túl népszerű pakli). Ellene is hasznos az *Élőholt mágus (új)*, *Chosuga*, *Tömegátok*, főleg ha leszedjük a követőjét. Természetesen hasz-



nálunk mindenképpen valamilyen semmiző lapot is a side-ba, sok pakli ellen jól jöhet (*Átokeltávolító* és *Fekete lyuk* a legjobb fegyverünk).

Követő: Teknősök öregapja	3 Terrorteknős
Szabálylap: -	3 Hebrencs teknős
5 Ifjú teknős	3 A csend tornya
3 Kőlyökteknős	3 Dj'arekh tárcsa
3 Magzat	2 Élőholt mágus (új)
3 Tudós teknős	1 A tiltott könyv
3 Teknős vezér	1 Ősztön
3 Haragos teknős	3 Orgling haszonállat
3 Teknős csapda	3 Hívó kürt
	45 lap

## 5. MORQ FAN GOR PAKLI

Immáron elérkeztünk a legkeményebb paklik egyikehez, a *Morq Fan Gorhoz*. Pofátlanul gyors és erős pakli, ráadásul annyi counter fér el benne, hogy az már-már felháborítónak tekinthető. A paklink arcátlanul kihasználja a HKK egyik broken (vagyis túl erős) kombóját (a *Teljes front (új)* + *Morq Fan Gort*), két varázspontért új kört kapni és még ütni is minimum egyet, enyhén szólva is erős.

A paklinknak természetesen a *Teljes front (új)* az egyik alapja, a másik a *Morq Fan Gor*. A front fixen kinn van az asztalon, rá számíthatunk, de Morqot már koránt sem biztos, hogy felhúzzuk (főleg mivel szeretnénk minél többet húzni belőle), ezért kiadós mennyiségű keresést rakunk a pakliba. Az *Apró kívánság*, az *Ósi hívás* és az *Előzőnlés* bizonyult a legjobbnak, az első kettővel akár a második körben is lerakhatunk egy Morqot. Az *Előzőnléssel* viszont két-három Morqot is kiszedhetünk. Ez azonban még kevés az

üdvösséghez, ezért még *Klónozással (új)* is másolhatjuk kedvenc barátunkat.

Hiába a sok-sok Morq, nyerni még nem fogunk tudni vele, de kétféle módon is hozzásegíthet a nyereséghez. Kicsit agyatlan megoldás, ha a Morq(ok) mellett még néhány természetes lény is ütlegeti az ellent. *Piromenyét (új)* igen kellemes lap *Teljes front (új)* mellett, garantáltan szétcincál bármit, akár magát az ellenfelet is. Még néhány kósza *Tudatfaló (új)* is besegíthet a melóban, igaz ő nem olyan nagy legény, mikor harcról van szó, viszont megszabadíthat minket egy őrsosztban ücsörgő lénytől, ami miatt esetleg nem tud ütni Morq (ami ugye kulcsfontosságú).

A másik megoldás pedig Morq végtelenítése (vagyis minden körben való visszavétele és újbóli lerakása). Erre igen sok lap lehet jó: *Vészkijárat, Lipkin, Élőholt mágus (új), Gakk, az észak ura*. Mint láthatjuk mindegyik különböző színű, ezért meghatározzák a paklink harmadik színét (a negyedik Fairlight lesz a sok counter miatt). Én a fehéret találtam a legjobbnak, *Az erős ereje* miatt, ami még azért is kárpótol, hogy a *Lipkin* a legdrágább visszavenni Morq-ot, de legalább *Ősi hívással* ki lehet keresni.

Immáron össze is állt a pakli tengelye, a többi helyre már csak countereket kell szórni, *Cselvetéssel* és *Méonech fűrkéssel* megfűszerezni.

A pakli side-ja nagyon kényes dolog, hisz van egy-két dolog ami élből megveri a paklit. Az egyik az *Ősi rúna*, a másik a *Bűvös erdő*. Mindkettő ellen a *Pihenő* a legjobb megoldás, de sajnos ez nem mindig elég. A rúna ellen még a *Kronopók* is szóba jöhet, jobb mint

a semmi, ráadásul a rúna ellen még alpból is van valamennyi esélyünk. Az erdő viszont nehezebb falat, alpból szinte biztos, hogy kikapunk, side után igazából csak imádkozhatunk, hogy behúzzuk a *Pihenőket*.

De nem kell aggódni, egyszerűen csak mázlisan ki kell kerülni ezeket a pakliakat (a többi pakli viszont összezúródik a paklink csapásaitól).

Követő: -	3 Zu'lit kísérlete
Szabálylap: Teljes front	3 Cselvetés
	3 Piromenyét (új)
3 Morq Fan Gor	2 Az erős gyengéje
3 Klónozás (új)	3 Méonech fűrkész
3 Apró kívánság	3 Majd legközelebb
3 Ősi hívás	3 Tudatfaló (új)
2 Előzőnlés	1 Malfunkcionálás
3 Lipkin	1 Varázslatlopás (új)
3 Az erős ereje	45 lap
3 A gyenge ereje	

## 6. MANAFONALAS PAKLI

Elérkeztünk a kedvenc paklimhoz. Rendkívül sokszínű koncepció, szinte minden színt tudnánk hasznosítani a pakliban, és ha minden lapot beleraknánk, ami jó a pakliba, kb. 100 lapos lenne. Ez a pakli a kísérletezésről szól, ráadásul annyira változatos, hogy szinte sose nyerünk kétszer ugyanúgy. Én rendkívül élvezem ezzel a paklival a játékot, főleg mivel kellemesen hosszú meccseket lehet vele játszani, és ráadásul komoly odafigyelést és játéktudást igényel.

A pakli alapja a *Manafonál*. Irreálisan nagy varázspont mennyiséget szabadít mindkét játékosra, amit mi könnyedén ki tudunk használni (hisz erről szól a pakli), de az ellenfélnél valószínűleg hirtelen fog herverni a sok mana, főleg mivel *Ősi béklyóval* fogjuk hátrátlatni.

A *Manafonál* annyira fontos, hogy még *Apró kívánságot* is használni kell, hogy mindig kinn legyen a fonál (olyan is volt már, hogy még *Ferwagor kincsével* is játszottam, hogy még biztosabban *Apró kívánhassak*). Ráadásul az *Apró kívánság* másra is jó lesz. Ennyi a koncepció: *Manafonál*. Már csak megfelelő lapokat kell találni ehhez a sok varázspontozhoz.

Talán legjobb lap a fonállal a *Nuk uzsorája*, ami igencsak megdagasztja a manahullámokat, ráadásul még nem is lehet rá vissza counterelni. Egy másik hasznos lap a *Fizetett te-*







*hetség*, sok VP mellett nagyon hatékony, de kevés VP mellett is jó, mert kikapcsolja a 0 VP-s varázslatokat. A *tiltott könyvet* is szeretni fogjuk, rengeteg jó lila lap van, ráadásul sok lapból a könyv miatt elég egyet használni, hisz a szükséges pillanatban majd úgyis előkereshetjük. A *Vészkijárat* is kellemes, akár használhatjuk arra, hogy 3 VP-ért egy lapot húzzunk, de sok lapunkkal is kombózik; *Ósi béklyóval* különösen kellemes.

Már csak az ölésről kell gondoskodnunk, ami szintén igen sokszínű lesz. Az *Orzag bilincse* adja magát, de tapasztalatom szerint kettő elég is belőle. Ha kedvünk van még egy *Asztrális hullámmal* is játszhatunk, de csak egyvel, hisz a könyvvel ki tudjuk keresni. Ez még nem lesz elég a nyéréshez, ezért játszottunk *Villámhárítókkal*, amihez egy *Rundhal* is kell. Gondolom mindenkinek feltűnt már, hogy rengeteg asztalon maradó lapunk van, amiből egy pár biztos, hogy parlagon fog heverni, de őket a *Pokol szemével* tehetjük hasznossá.

A pakli eddigre már elég konkrét formát öltött, már csak védelemről kell gondoskodnunk. A szokásos spoilerok (*A gyenge ereje*, *A hatalom szava*, *Zu'lit kísérlete*, *Méonech fürkésze*) mellett szükségünk lesz néhány lapra a lények ellen is, mert néhány kőszala első látásra gyengének tűnik, de kipróbálva alaplapnak bizonyult, annyira, hogy *A tiltott könyvvel* szinte mindig ezt fogjuk keresni. Ez már elég lenne, de én még két *Ragadozót* (új) is teszek a pakliba, mert lények ellen nagyon erős, másrészt még nyerni is lehet vele.

A pakli már majdnem teljesen kész, még néhány lila lapból érdemes egyet-egyét használni *A tiltott könyv* miatt. Itt nagyon széles a skála, rengeteg lap tud jól jönni néha: *Tömégátok*, *Tudatfagyasztás*, *Chara-din óhaja*, *Okulúpaj kacagása* (ez Apró kívánsággal is jó), *Talbot szava*, *Dj'arekh tárcsa*, *Asztrális hullám*, *Glu'gliv a megsemmisítő*... Igazából mindegyik jól jön néha, igen nehéz dönteni közülük.

A pakli kész van, bár rengeteg a pakliba kívánczó lap nincs benne (mert már túl nagy lenne a pakli), de érdemes sokat kísérletezgetni vele, mert én is rengeteg próbálkozás után jutottam ehhez a verzióhoz, és még így is van jó pár lap, amit fájó szívvel, de kihagytam.

Hátra van még a szabálylap és a követő kérdése. Ezeknek a használata nem szükséges, de ha mégis használnánk, akkor igen sok lap közül válogathatunk: *Manafamiliáris*, *Gyógyító rakshalion*, *Felkészülés*, *Ósi rúna*, *Ósi bölcsesség*. Az, hogy igazából melyikre van szükségünk ezek közül, a pakli összetételétől függ. Nagyon apró dolgokon múlik, hogy melyik a leghatékonyabb a paklinkhoz, ezért csak tapasztalati úton jöhetünk erre rá. Valószínűleg az *Ósi rúna* a leghatékonyabb, hisz a *Morq Fan Gort* és a *Bűvös erdőt* jó eséllyel megverjük vele.

Végezetül már csak a side van hátra, *Pihenő*, *Őrült varázsló* (új), *Fekete lyuk*, *Tömégátok*, kötelező, de az alap paklihoz hasonlóan ide is rengeteg lap elfér. Elsősorban a gyors, lerohanó paklik ellen kell felkészülni, pl. *Az erős gyengéjével*. Ha nem használunk rúnát, akkor az erdő és *Morq Fan Gor* ellen is készülnünk kell.

Követő: Manafamiliáris/Gyógyító rakshalion/-	2 Vészkijárat
Szabálylap: Felkészülés/Ósi rúna/Ósi bölcsesség /-	3 Villámhárító
	3 Zu'lit kísérlete
	3 A gyenge ereje
	3 A hatalom szava
	3 Nuk uzsorája
3 Manafonál	1 Rundhal a gyűjtőgető
3 Apró kívánság	3 A tiltott könyv
2 Fizetett tehetség	1 Talbot szava
3 Ósi béklyó	1 Tömégátok
2 Orzag bilincse	1 Dj'arekh tárcsa
3 Méonech fürkésze	1 Okulúpaj kacagása
2 Ragadozó	48 lap
3 Ósi praktika	
2 A pokol szeme	

## 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 Kártyavár, Kísasszony 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, Hódító  
u. 77.  
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky  
u. 50.  
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvarpark 2. emeletén  
MSZP IRÓDA – Budapest, Lónyai u. 22., a  
Kálvín tértől 3 percre.  
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegefü u.  
75.  
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt  
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.  
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi  
buszmegállótól 100 méterre, a városközpont  
felé, a lámpás keresztződés sarkán  
található a Turul mozi előtt.  
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyak-  
lub, Kálmán Lajos utca 30.  
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák  
Bolt, Távirda u. 2/a.  
SZENTES – Deákpince,  
Kossuth u. 8.  
SZOB – Vasútállomás kultúrhelyisége  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,  
Táncsics M. u. 5-7.  
TÓTVÁZSONY – Tótvázszyoni Ifjúsági Klub  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kínizsi 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,

üdtővel, édességekkel!

#### Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő

Népszínház utcából induló

99-es busszal.

A Kós Károly térnél kell leszállni.

2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya

városközponttól, vagy

Kőbánya-Kispesttől. Áchim András

utcánál vagy a Hunyadi

térenél kell leszállni.

# ÚJ VERSENYEK

## ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** április 30., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

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

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** április 30., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

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

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** április 30., 11 óra, nevezés 10-11.

**Helyszín:** New Ork.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** április 30., 10 óra, nevezés 9-11.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltott a Gyógyító rakshallion és a Manafamiláris is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Teleki Zoltán, dexkill@freemail.hu, 70-293-6226.

### EGYEDI VERSENY

**Időpont:** május 1., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Egyedi verseny. Minden nevezőnek hoznia kell magával 25 különböző lény és 25 különböző nem lény lapot. Ezután az összes lapot összekeverjük, és mindenki kap 25 lény és 25 nem lény lapot. Ebből kell egy minimum 30 lapos paklit összezerakni.

**Nevezési díj:** 100 Ft.

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

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** április 30., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan pakli és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-9666.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** április 30., 11 óra (nevezés 10-11).

**Helyszín:** Abysx Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abysx klub, www.abysx-klub.hu, abysx-klub@freemail.hu, 342-3870.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** április 30., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltottak az ultraritkák.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** május 7., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett az ultraritkák és a Gyógyító rakshallion is.

**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak 400 Ft.

A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

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

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** május 7., nevezés 9-11, kezdés 10-11.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft, lányoknak ingyenes.

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

**Érdeklődni lehet:** Veres Zsolt, 70-612-9787.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 7., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszatlan paklik és ultraritka.

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



## HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 7., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20-360-9023.

## FRISSEN BONTVA

**Időpont:** május 7., 11 óra (nevezés 10-  
01).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye, egy-egy csomag Káoszkatlanból, Múlt-idézéskor és Ébredésből.

**Nevezési díj:** 3400 Ft.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és 15 000 FT pénzdíj.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 7., 11 óra, nevezés 10-01.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokásokkal mellett tiltottak az ultraritikák is. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak. A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod. Ajánlott elnevezni, hogy a helyed biztos legyen.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka. Az első 16 kap díjat.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 8., 11 óra, nevezés 10-01.

**Helyszín:** Balassagyarmat.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A szokásokkal mellett tiltottak az ultraritikák is. A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

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

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka. Az első 16 kap díjat.

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

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** május 14., 11 óra.

**Helyszín:** Nyírbátor.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása. Tiltott a szokásokkal mellett minden szabálylap, követő, a Vadítás és az Idegösszeomlás.

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

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka.

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

## VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** május 15., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Varázslat nélkül.

**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.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** május 14., 11 óra (nevezés 10-01).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Egyszínű 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.

## EGYEDI VERSENY

**Időpont:** május 29., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Egyedi verseny. Csak az Ébredés, a Múltidézéskor és a Káoszkatlan lapjait lehet használni. Tiltott lap a Númak 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 28., 11 óra (nevezés 10-01).

**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 29., Nevezés 9-01, 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.

# SZABÁLYOK

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

**EYGYSZÍNŰ VERSENY:** A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, 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 kártyák árát is.

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

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

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, 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 pakliértésre 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 azzel 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, Inváziós, Invázios, AK-s lapok, és más szám, Szerencsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-negriával 50 ÉP-ről indultok.

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

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

Tiltott lap még az Örgönög szímlil és az Idegösszeomlás is.

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

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

**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.

## Figyelem!

A versenyen 140 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660 számon és e-mailben a [tf@beholder.hu](mailto:tf@beholder.hu) címen BEMUTATO subjecttel. A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

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

**Érdeklődni lehet:** Beholder Kft. 1680 Pf. 134, [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu)

# ISTENI SZÖVETSÉG ÉS VÁLOGATÓS VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

MEGEMELT DÍJAZÁS!  
42000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Káoszkatlan az amatőr kategóriában!

**Időpont:** május 21., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Szabályok:** Az amatőr kategóriában Isteni Szövetség, a profiknál válogatós verseny a helyszínen kapott két csomag Káoszkatlanból és egy csomag Multidézóból.

**Nevezési díj:** Amatőröknek 600 Ft, profiknak 3300 Ft. Hatalom Szövetsége tagoknak 100 Ft kedvezmény.

**Díjak:** Káoszkatlan paklik és ultraritka lapok az amatőröknek. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

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

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2005. május 20.



Februári feladványunkra elég kevés megfejtés érkezett, pedig igazán nem volt nehéz. Nézzük, hogyan is lehetett megoldani!

1. Kirakom a *Kölyökteknőst*, az ellenfél eldobja az egyik varázslatát. (-1 = 16 VP)
2. Kijátszom az *Ifjú teknőst*. Ha az ellenfelem nem lőtte le előtte a *Kölyökteknőst*, akkor itt áldozok 2 ÉP-t, és így kettőt anti-mágiázok. Mostantól minden teknősöm eggyel olcsóbb. (-1 = 15 VP)
3. Lejön a *Teknős vezér*, így eszentül minden teknősöm repülni fog. (Azért, amikor elképzelek egy repülő teknőst, mindig nevetek rajta...) (-3 = 12 VP)
4. Megérkezik a *Tudós teknős*, egyből kikeresi nekem haragos társát. (-2 = 10 VP)
5. A *Haragos teknős* mérgeiben elpusztítja a *Közűzöt*. (-2 = 8 VP)
6. Kirakom a *Teknős mágiapancélt*, áldozom hozzá haragos barátunkat.
7. Tudós barátunk lemegy passzívba, és haragos társa feltámad, dühében elpusztítván a *Fanatikus haragost*. (-2 = 6 VP)

8. Teknőseim *Teknős csapdát* állítanak, amibe szegény *Szkritter esélyeső* simán beleesik. (-2 = 4 VP)
9. Eljött a terror ideje a *Terror teknős* formájában. (-2 = 2 VP)
10. *Hebrencs teknős* barátunk eddig csak mókázott, most viszont a feladatára összpontosít, így ő is eljön segíteni a társainak. (-2 = 0 VP)
11. Hebrencs, haragos a vezér vezetésével felmennek az örposztba, és 18-t zúznak az ellenfél arcába. Győztem!

Egy apró baki azért akadt a feladványban, amit egyedül Urbán Attila vett észre. Nevezetesen, hogy a követő büntetést ad a teknősöknek, így ha az ellenfél lelövi az *Ifjú teknőst* az *Ölésszettel*, akkor egyet sebződik a büntetéstől, kettőt gyógyul az *Ölésszettől*, így 19 ÉP-je lesz. Én pedig csak 18-at tudok sebezni. (Ejnye Balázs, ejnye Zoli!) Ennek ellenére a fent leírt megoldást is elfogadtuk, de természetesen Attila mindenképpen a nyertesek között volt.

**Szerencsés nyerteseink:** Urbán Attila Lőrinciből, Túri István Jászladányból és Laczkovszki Ádám Bánkról. Nyeményük egy-egy csomag *Kaoszkatlan*. Gratulálunk!

**Új feladványunkat Makó Balázs készítette:** Neked 9 életpontod, 15 varázspontod és 20 max. varázspontod, az ellenfelednek 14 életpontja, 20 max. életpontja és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
2005. május 20.

## SZABÁLYLAPOD:

- Birtoklás (-)

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Varkaudar tűzmágus (D)
- Kisebb Zan (D)
- Rúnacsapás (D)
- Békegalamb (S)
- A halál nem válogat (L)
- A tiltott könyv (C)

## PAKLIDBAN LEVŐ LAPOK:

- 10 lap, ebből kettő Chara-din:
- Dúvad (C)
- Káoszurna (C)

Nincs lapod az asztalon, a gyűjtőd üres.

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Rúnacsapás (D)
- Pozitív robbanás (R)

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Viharidéző (F)
- Opprenten (R)

## ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Tisztiszolga (R)

## ELLENFELED PAKLIJA:

5 lap van benne

Mindkét lénye az örposztban van.

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

**Beholder Kft.,**  
1680 Budapest Pf. 134

E-mailben NEM lehet megfejtést beküldeni.



# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 14 ÉP, 20 MAX.ÉP, 5 VP, 0 SZK

## Ellenfeled kézben lévő lapjai



## Ellenfeled gyűjtője

## Ellenfeled örposztja

## Ellenfeled paklija





# A TE ÁLLASOD: 9 ÉP, 15 VP, 20 MAX.VP, 0 SZK

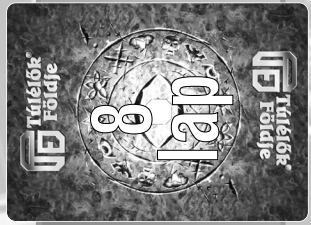
2005.



## Szabálylapod



## Kézben lévő lapaid



## Pakliban lévő lapok

4.

Számiaszám: Név: Karakteraszám: A kért tárgy neve: TF  ÖV  KF 

# JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

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

## A beküldés feltételei:

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

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

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

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

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

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

## TÚLÉLŐK FÖLDJE

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

## ŐSÖK VÁROSA

1 kupon	10 safránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, 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 újrakezdés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5% TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végítélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## TILTOTT MÁGIA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét március 19-én rendezték, munkanaphoz képest meglehetősen sok résztvevővel: 32 amatőr és 31 profi indult. A játékkörnyezetben ki voltak tiltva a legnagyobb spoilerok, a játékosok kreatívan fejleszthették ki paklijaikat, megtalálták a legjobb lapokat és kombókat. Nagyon sok lényes pakli szerepelt, ennek megfelelően felértékelődtek az ezek ellen jól működő lapok, pl. a *Szikrázó manahal*, a *harag manifesztációja* vagy a *Fehér manó*. Láthattunk sok pici lényt épületekkel és/vagy *A tizennegyedikkel*, quwargokat, kalandozókat, teknősöket, galetkiket, hordát, mérgező, bűbáj, tárgyas, 4 VP-s és kontroll paklit is a profik között. Érdekes, hogy végül az amatőr és a profi kategóriában is kontroll jellegű pakli diadalmaskodott, méghozzá pontvesztés nélkül, bár nem sokan próbálkoztak ilyenekkel. Nagy szerepe lehetett ebben az univerzális, lények ellen erős lapoknak.

A profik között Jámbor András győzedelmeskedett, a második, meglepetésre, Kövér Attila lett, a harmadik Baross Ferenc, a negyedik Panyik Zoltán, az ötödik pedig Bolyóczki Máté, víziópaklival. Kövér Attila jó helyezése is mutatja, hogy azoknak, akik amatőrökből profikká válnak, semmi okuk a szomorkodásra, hiszen gyorsan be lehet robbanni a profik közé egy jól összerakott paklival és remek játékkal.

A legjobb paklilistáját szokás szerint oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknél Bakos Attila szerezte meg az első helyet, a második Nagy Dániel lett, kontroll jellegű paklival, a harmadik Szabó Tamás, sok pici lény + épületek + *A tizennegyedikkel*, a negyedik pedig Korbel Dániel, *Kirurgusra* épülő összeállítással.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinke!

Makó Balázs

### Jámbor András győztes paklija:

- 3 Szikrázó manahal
- 3 DEM (új)
- 3 Timera trükkje
- 2 Negatív energia
- 3 Kontármunka (új)
- 2 Bri'hung, a tolvaj
- 3 Örök dilemma
- 3 A pokol szeme
- 3 Rothadó borzalom
- 3 Fehér manó
- 3 Árnyéksárkány (új)
- 2 Jégoszlop
- 3 Björtauk tréfája
- 3 Fegyverkovács (új)
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Hadicsel

#### Kiegészítő pakli

- 3 A bosszú lángja
- 3 Fekete lyuk
- 3 Varázslatlopás (új)
- 3 Dermesztés
- 3 Manatúz
- 3 Gigaököl
- 3 A harag manifesztációja (új)
- 2 Taposás
- 2 Végső halál

### Kövér Attila paklija:

- 1 Kínzókamra (új)
- 1 Dornodon visszavág (új)
- 1 Könyvtár
- 2 A tizennegyedik
- 3 Szílmill spórák
- 3 Cseppfolyós idő
- 3 Kárpótlás
- 3 Szílmill fejedelmé
- 3 Az élet ereje
- 3 Fluxuskamra
- 3 A halál nem válogat
- 3 Sheran küldetése
- 3 Zöldfülü kalandozók (új)
- 3 A pokol szeme
- 3 Ősi rítus
- 3 Kémmadarak
- 2 Quwarg tojásgondozó
- 2 Az élettelenesség megsűfömlása

### Baross Ferenc paklija:

- 1 Zoregblum professzor
- 2 Selyemgubó
- 3 Galetki lárvá
- 3 Démonölő
- 3 Vadóc
- 3 Tüske
- 3 Megsemmisítő lehelet
- 3 Transzformáló szív
- 3 Deego
- 3 Csáp entitás
- 3 Kronoteus
- 3 Gáncsoló farok
- 3 Galetki szanitéc
- 2 DEM (új)
- 3 Varázslatos Mirella
- 2 Tonyók, a gazda
- 3 Sog
- 3 Tisztiszolga

### Panyik Zoltán paklija:

- 5 Ifjú teknős
- 3 Kölyökteknős
- 3 Terror teknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Haragos teknős
- 3 Hebrencs teknős
- 3 Teknős csapda
- 3 Teknős vezér
- 3 A pokol szeme
- 3 Lávacsgiga
- 3 Cheotox
- 3 Átokmurgattyú (új)
- 2 Planetáris ördémon (új)
- 2 Bri'hung, a tolvaj
- 1 Khirr, a barbár
- 2 Deego

### Bakos Attila győztes paklija:

- 3 Björtauk tréfája
- 3 Fehér manó
- 3 Örök dilemma
- 2 Bársony gyilkos
- 3 Deego
- 2 Bri'hung, a tolvaj
- 3 Jégoszlop
- 3 Fegyverkovács (új)
- 3 A pokol szeme
- 3 Rothadó borzalom
- 2 Negatív energia
- 3 A harag manifesztációja (új)
- 1 Az Ellenség támadása
- 3 DEM (új)
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Kontármunka (új)
- 3 Szikrázó manahal
- 2 Jáde szkarabeusz

## ÉRDEKESSEGEK A VERSENYRŐL:

- Bolyóczki Máté *Elveszett kincsei* segítségével 92 ÉP-ben volt.



# XXIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel várnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.  
Időpont: 2005. június 11. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rózsnyai 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, íjászok, 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

Csapátversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára nihetetlen 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 találkozhatasz játékostársaidal és a játékevetőkkel.

### Vetélkedők

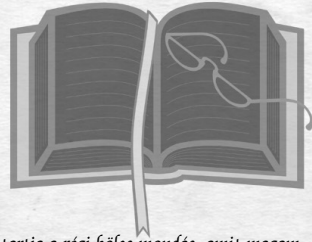
Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Meglepetés



# Leanthil naplója

16.



Ne térj le a jó útról szeszélyből, de tudj rosszat cselekedni szükségből – tartja a régi bölcs mondás, amit magam is igyekszem mindig betartani. Ez lehetne a mottója a mostani naplőbejegyzéseimnek, hiszen az utóbbi időben volt alkalmam gondolkodni a múltamon, a jelenemen és a jövőmön, és volt alkalmam elmélkedni kicsinyre szűkült világunk dolgain. Ez a lehetőség azért teremtődött, mert lényegében már sehol nem akarnak nekem újabb feladatot adni, leszámítva a remetét, mert ő legalább rendes, és szóba áll még korunk egyik legnagyobb hőisével, azaz velem (Hrangrag legyőzése óta azt hiszem ez nem túlzás tőlem). A helytartóságnál ugyan közöltek, hogy egy bizonyos feltétel teljesítése esetén adnának még egy feladatot, de azt nem voltak hajlandóak elárulni, hogy mi az a feltétel, én meg annyira azért nem firtattam. Marad tehát a csatornaszint zég-zugainak átkutatása különféle eldugott kincsek és használható szolgálak után, valamint az óriás rákok utáni hajszja. Ez utóbbit azért teszem, mert szegény Ka-Boom barátom is azt a feladatot kapta a klánunktól, hogy vigyen nekik egy ősgyémántot. Ez a tárgy állítólag minden huszadik óriás rák szervezetében képződik (mint gyöngy a kagylókban), de mi együtt már vagy százat leöltünk, és eddig még csak én találtam egyet, amit annak idején le is adtam, mivel ilyen feladatom nekem is volt. Csakhogy azóta már rengeteg idő telt el, szegény Ka-Boom pedig – bár mindent elkövet az ügy érdekében – azóta sem tud ősgyémántot szerezni. És ha nem volna eléggé cifra az ügy, azt a küldetést is megkaptam, hogy tizenöt héten keresztül nem járhat vadászni, tehát a feladata teljesítési esélyei a minimumra csökkentek, így aztán ha én nem segítke neki, akkor sosem érhet a nyomomba a klánon belül.

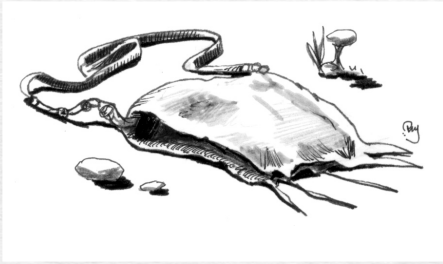
Szóval mostanában nem túl akciódúsak a mindennapjaim, de hát nem is lehet elvárni, hogy a galetki örökké felisteni hatalmú lényekkel hadakozzon vagy, hogy az egész népet megmentse mondjuk egy rettegett elmanakhtól – amint azt nemrég megtettem. Na és persze az is előfordul, hogy mint egy közösség és mint egy nép tagja, az egyre újabb építményekkel bővülő szövetségi barlangunkon kívül máshol is igyekszem galetkikkal találkozni. Kell az a kis kapcsolattartás a külvilággal (már annyira ez a szó jelen körülmények között még értelmes). A többi galetki számára a legkevésbé káros tevékenységem az, amikor kiülök a központi csarnokba, és a molitár dobomon rázendítek egy jó kis dobszólóra, ez ugyanis csak a hallásukat és a józtlést károsítja. El lehet képzelni, milyen az, amikor egyszerre négy manccsal verem. Zeng az egész Hegy, az biztos. Ennek ellenére inkább jutalmazni szoktak, feddést csak azért kapok, mert „Hogy lehet ilyen haszontalansággal tölteni a drága időt?” – ahogy az okosok kérdik válaszra sem várva. Arra már nem kíváncsiak, mert úgyis csak az lehet a hasznos, amit ők annak tartanak. Még a zenelésnél is kevésbé örülnek a velem egy szinten lakók, amikor portyázni indulok, mert annak gyakran a szomszédaim felszerelése és lélekenergiája látja a kárát, ritkábban pedig én. Na ezért a mottó a bejegyzés elején. Eddig el voltam foglalva a Hatalmasok kéréseinek teljesítésével, hiszen nekem is valahogy el kell lavíroznom a mindennapokban, nekem is szükségem van a feladatok teljesítéséért odavetett alamizsnára, különben rend-





gyen az igazság számára. Ezért kell tudni rosszat cselekedni szükségből. Hogy a jövőben mivel látjam fel magunkra a figyelmet, még nem találtam ki, de amint eszembe jut valami jó ötlet, lejegyzem majd ide, hogy nyoma maradjon az utókor számára. Nem hagyhatom, hogy a folyamatosan félrevezetett, és hazugságokkal traktált fajtársaim a tudatlanság posványában dagonyázzanak, és ezzel az egész nép – mindössze általunk képviselt – ügyét hátráltassák. Persze azért jót cselekedni is tudok, hiszen éppen most segítettem két fajtársamnak a remete egyik küldetésének megoldásában. (Zárójelben jegyezném meg, hogy a fenti cselekedetek is jók, csak éppen a szenvedő alanyok és a tudatlanok szemében számítanak gonoszszágnak.) Szóval nemrég Ka-Boom barátommal és egy Raistlin nevű tévelygővel (ti. aki nem követi a tanainkat) karöltve elvállaltuk, hogy megoldjuk a remete egyik problémáját. A szerencsétlen meggondolatlanul kötött fogadást egy arénaharcosra, nekünk meg az volt a feladatunk, hogy eleve megakadályozzuk azt a harcot, amin ő nyilvánvalóan bukna. Így hát elmentünk, hogy kiirtsuk a nyálkásfejű-pöfeteg triót, ami a következő ellenfél lenne. Mondanom sem kell, hogy harmadik társunk segítségére nem nagyon számíthattunk, mindent Ka-Boomnak kellett megcsinálnia. Na jó, talán azoknál az akadályoknál, ahol mindnyájunk tudására szükség volt, meg a végső harcnál láttuk valami hasznát, de az nem sok volt. Mindég, végül is elnyertük a remete hátlját és vele együtt azt a három romfosztogató karkötőt, ami a jutalom részét képezte. Először ugyan próbálkozott a vén gazember, hogy fejenként háromszáz arannyal szúrja ki a szemünket, de amikor rávilágtottunk, hogy ez azért egy kissé kevés volna ennyi veszély ellenében, mindjárt hangnemet váltott, és azzal védekezett, hogy ez a gyenge trükk is a próba részét képezte. Na persze, legközelebb meg majd ingyen csinálunk mindent, nem? Mellesleg ez a karkötő igen jól jött. Bár még nem használtam, de a remete elmondta, mire jó (ha hinni lehet a szavának). A klánom most úgyis azt kötötte nekem ki, hogy tizenöt hétig (ez most a mániájuk) nem tehetek semmi megerőltető dolgot. Minden élethelyzetben, legyen az egy zár kinyitása vagy egy egyszerű erőpróba, nem próbálhatom meg erőmön felül leküzdeni az adott akadályt, hanem csak úgy, ahogy első nekifutásra sikerül. Maximum nem sikerül. Mint ahogy előfordult már azóta, hogy egy különösen meredek falat kellett volna megmásznom, de túl messze volt a következő lépés. Gondoltam, egy nagyobb rugaszködással megoldom a kérést, de aztán eszembe jutott a klánom tiltása, így letettem erről. Miután magamhoz tértem az esés okozta kábulatból, mindennek elmondtam a Halhatatlanokat, meg azokat, akik ezeket a feladatokat kitalálták, aztán szépen hazamentem. Elég siralmas így az élet, de az egyharmadán már túl vagyok. Ugyanezen okból voltam kénytelen magam is

kívül lemaradnék a többi galetkitől, és így sosem érhetném el a céljaimat. Most viszont itt az idő, hogy újra belevessem magam a hittértés fáradalmas munkájába. Az a probléma, hogy míg régen emiatt az egész Hegy őrjögött, majd később attól rettegtek a velem egy szinten élők, hogy nehogy éppen hozzájuk tévedjek be, addig manapság már egyszerűen belenyugszanak abba, ha véletlenül éppen ők a szerencsétlen áldozatok. Néha még üzennek, hogy egy-egy megmozdulásom mekkora kárt okozott nekik, meg hogy mennyire tönkretettem a napjukat, de általában ennyiben marad az egész. Semmi bosszúhadjárat, semmi megtorlás, semmi fogadkozás, fenyegetőzés, kés a hátamba, semmi. Maximum erőtlen próbálkozás gyanánt küldenek egy-két átkozott tárgyat, de azokat meg ügyis rögtön vissza- vagy továbbküldöm. Pedig annak idején – ha nehéz szívvel is, de – azt a taktikát határoztam meg a magam és az Apostolok számára, hogy ha a tévelygők maguktól nem képesek felfogni a tanításainkat, akkor kénytelenek leszünk egy kissé felrázni őket, hogy az agyuk (már amelyiknek van olyan) befogadóbb le-



hagyni, hogy a remete kérésének teljesítésekor mindent a barátom oldjon meg. Úgy hallottam ugyanis, hogy aki csak egyszer is megszegi ezt a feladatot, az kezdheti előlről az egészét. Feltételezem, hogy az ilyen botlásról a helytartó lelekeenergia-gátló aurájához hasonlóan működő varázslattal szereznek tudomást, amit már nyilván rám is bocsátottak, csak nem vettem észre. A romfosztogató karkötőmmel viszont a mászás, a záruk kinyitása és a csapdák észrevétele terén egy kissé hatékonyabbá válhatok, így talán legközelebb megúszom a fenthez

hasonló eséseket, amikhez hasonló mellekesen évek óta nem fordult velem elő. Volt egyszer egy emlékezetes esetem, amikor is egy torony ablakából kidobott tojást kellett elkapnom úgy, hogy utána kellett ugranom. Na, az egy emlékezetes esés volt, viszont éppen ezért semmi másra nem is emlékszem.

Legutóbb egyébként a remete azt kérte tőlem, hogy néhány segítő közreműködésével mentsem meg a galetki népet a legendás torzszülöttek inváziójától, és rögtön az első lépés gyanánt pusztítsam el Monukonstrumatik Abarunt, az ósörög gnóm mágust. Először én lepődtem meg, hogy az még mindig él, aztán pedig ő, amikor a jutalomért nyújtottam a mancsomat. „Egyszer már elpusztítottam” – mondtam, de ez nem különösebben hatotta meg, mondhatni semennyire sem, így aztán kénytelen leszek megint helybenhagyni azt a ráncos kis mágusocskát. Na hiszen emnyi pihenés után itt az idő, hogy újra az első számú hőssé váljak, aki nemcsak legendás hírű, ósörög torzszülötteket tesz helyre, hanem befejezi a többi pancser által felbengyelt munkát, azaz (néhány társ közreműködésével) végre leveri a még mindig élő xenó-királynőt. Ideje most már a nyugodt alvásnak. Én már nem is várom meg, hogy az újabb és újabb xenó-petém kikeljenek, nem érdekelnek. Inkább rögtön széttrancsírozom őket, és csak akkor vagyok hajlandó a xenókkal bajlódni, ha azok néha napján betörnek a barlangomba. Több rögtönzött csapat támadt már a királynőre, akik csak a felelmetes hírű és erejű testőreit intézték le, és néhány szövetség már magát a királynőt is helybenhagyta, de úgy látszik, amíg én is közbe nem avatkozom, addig ennek nem lesz vége.

Nemrég, amikor éppen Ka-Boom számára próbáltam óriás rákot levadászni, összeakadtam egy tomboló mame-lukkal (naná, hogy nem rákkal...). Ebben eddig semmi érdekes nincs, ilyen bármikor mások megtörténi, sőt, az is előfordul, hogy egyszerre két ilyen bestiával akadok össze. Ezúttal azonban a torzszülött legyőzése után egy érdekes csomagocskát találtam nála, ami igencsak bűzlött. Óvatosan belenéztem, de nem találtam benne semmi érdekeset, csak rothadó növényesomókat, meg valami beszáradt sárfélet. Gyanús volt nekem a dolog, ezért nem hajítottam el, bár megfordult a fejemben a gondolat, hogy esetleg ez egy újabb átkozott tárgy. Ennek ellenére magamnál tartottam, azonban mielőtt hazavitettem volna, még tettem egy kis kitérőt a mostanában oly gyakran meglátogatott remeténél. Mivel nem mertem betenni a batyumba, nehogy összepiszkolja a dolgaimat, a remete rögtön ki is szúrta, és elkérte, hogy megvizsgálhassa. Legnagyobb meglepetésemre felkiáltott (ezek szerint ő is meglepődött), hogy ez Tieme batyuja, egy rég elveszettnek hitt, hihetetlen erejű varázstárgy. Természetesen ő ezt kapásból tudta... na hiszen az egyedüllett magányos óráiban nyilván rengeteget olvas, így minden létező tudás a fejében van. Haha. Mindenesetre elég önzetlen módon rögtön el is mesélte, hogy ha három mágikus erejű tárgyat, meg egy drágakövet beleteszek, akkor egy negyedik mágikus tárgyat találok majd a három helyén. Állítólag a batyu valamilyen szisztéma szerint működik, de ezt majd magamnak kell megfejtenem. Otthon persze rögtön ki is próbáltam, de az eredmény nem volt túl kecsegtető, mert bár a dolog valóban működik, minden várakozásom ellenére a három kísérleti példányt a batyu nem gyúrta egyetlen felületi hatalmú relikviává, csak egy vacak méretegől védő köpennyé. Egyébként most készült el a második kísérletem, úgyhogy mindjárt meg is nézem az eredményt. Majd legközelebb erről is beszámolok.

Leanthil

## ŐSÖK VÁROSA – KATONÁK SZINTJE

*Sziasztok! 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 irtam a szintleírásokat, fordulóköböl kiszedett információk alapján, mostantól azonban mint játékező fogom, minden titkos tudással felvértezve. Ebben a részben a szörnyek lesznek terítéken, mégpedig minden titkos adatukkal együtt.*

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

Na tessék! Még csak egy perce ígértem nektek valamit (szörnyek lesznek), és máris megszegem. Na szép! Szóval igen, tényleg szoktam előtte a szint újdonságairól is mesélni pár szót, szóval előbb ez lesz mégis, bocsi! (Kivéve, ha hazudtam ismét, hehel!)

Természetesen megmaradtak az előző szinten bejött új dolgok, azaz az Ősök Csarnokának többszöri bejárhatósága, a KF parancs TVP költsége, a szolgákra vonatkozó új dolgok, stb. Újdonság ezúttal csak a kalandokban, szörnyekben, na meg persze új varázslatokban jelentkezik. Lássuk őket fordított sorrendben, ime:

**Nagyobb életszívás (#202):** A nekromanta út követői számára készített fejlesztés, amely nagyban megfelel a sima élet-szívás varázslatnak, csak éppen területre hat! Egy adott mezőn minden ellenfelünk sebződik, mi pedig annyit gyógyulunk, amennyit ők összesen sebződtek! Érdekeség, hogy a szinten csak ez az egy új, nagyobb varázslat tanulható, az összes többi bárki elsajátíthatja.

**Ősi immunitás (#209):** Ez egy kisebb varázslat, tehát mindhárom út követői használhatják. A varázslat a harc időtartamára minden immunitásodat megnöveli, szintenként 5%-kal. Ha például a tűzimmunitásod 8 (15), és az ősi immunitást 20-as szinten ismered, akkor a csata időtartamára +100%, azaz +15 tűzimmunitást kapsz. Az elemi pajzs varázslatokkal ellentétben, ez a varázslat annál hatékonyabb, minél magasabbak az elemi immunitásaid. Nagy előnye velük szemben, hogy az összes immunitást növeli, nem csak egyet. Az ősi immunitás hatása nem adódik össze az elemi pajzsokéval és az elemi védelemmel (nem is mondható el mindkettőt egyszerűen).

**Jégfal (#217):** Ez a varázslat többeknek már ismerős lehet az előző szintről, ugyanis az egyik kalandban meg lehetett

tanulni jutalmul. Aki ott mégis lemaradt volna róla, most pótolhatja a hiányosságát, amit érdemes is megtenni, hiszen az összes többi fal varázslattal ellentétben a jégfal nem szintenként 3, hanem szintenként 6 sebzést okoz mindenkinek, aki áthatol rajta!

**Hősi ének (#222):** Hősiesség pont hiánnyal küszködő galetkik megmentője ez a varázslat. Amikor ugyanis a V parancs elvarázsolod, hősiesség pontot kapsz, hogy mennyit, az pedig ezen varázslat alapértékétől függ! 1-es szinten 1 hősiesség pont jár, 5-ös szinten már kettő, 9-esen három stb., de például ha a varázslatot 5 (25) szinten ismered, akkor is csak kettő hősiesség pontot kapsz, hiszen az alapérték számít! Természetesen ezt a varázslatot csak körönként maximum egy alkalommal lehet elmondani, de azért így is elég hatékony hősiességpont forrásként szolgál a rászorulóknak!

Nos, úgy látom ezúttal elég gyorsan végeztünk a bevezetővel, ami nem is baj, hiszen most aztán jönnek a szörnyek szép számmal, ráadásul egyből elfajzott példányaik ismertetőjével együtt! A szokásos köszönetnyilvánítás most elmarad, hiszen mint a cikk elején említettem, már nem Pöttyös auraélező programjának köszönhetőek az alábbi torzszülött adatok, hanem a belső adatbázisnak.

**Fungoid vadász (#326):** Elég gyatra kis szörnyeteg meg valamikor évekkel ezelőtt volt a torzszülött aréna új slágere. Most már tudjuk, honnan szerezte be anno az arénamester, hát erről a szintről. Nem hiszem, hogy bármely 12. szinten élő galetkinek egy kis gyakorlatnál többet jelentene a legyőzése. Egyébként varázslók ellen megszakítással, végtagsok ellen sötétség varázslattal harcol, utána meg lélekfacsar és szellemkalapál, már ha megéri élvezni ezeket a köröket!



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

### Fungoid vadász (#326) adatai:

méret: 410-450	
erő: 12	IQ: 41
ügyesség: 26	egészség: 12
mágia: 35	gyorsaság: 26
regeneráció: 15	tűzimmunitás: 50
hidegimmunitás: 50	savimmunitás: 50
elkt.immunitás: 50	imm.mérg.gázra: 50
imm.ktk.méreg: 15	rezisztencia: 30
imm. mérege: 25	áttörés: 20
auraészlelés: 5	
gránitbőr: 30	sötétség: 30
lélekfacsarás: 25	megszakítás: 30
szellemkalapács: 35	
Étkezés:	
- puhány	
- vegetáriánus	

**2 db óriás szőjer (#362):** Na ez kicsit csúnya dolog, az előző szinten már megismerhettünk egy darabot, most meg kettő jön belőlük. Viszonylag magas védelme, és két tárgyirtó végtagja van, melyekkel azonban a csata előtt már rajta lévő fűgülés varázslata segítségével összesen négyszer támad körönként. Ha csak nem eszelünk ki ellene valamit, szép kis tárgyullásra lehet számítani. A legbiztosabb megoldás a szolgák rászabadítása, róluk úgysem tud tárgyat törni. Persze a magas nagyobb tárgyvédelem varázslat, vagy a magas védelem is sokat segíthet ellene, végső esetben pedig marad a javítás!

### Óriás szőjer (#362) adatai:

méret: 400-440	
erő: 40	IQ: 10
ügyesség: 20	egészség: 40
mágia: 40	gyorsaság: 25
regeneráció: 20	vastag bőr: 20
rezisztencia: 20	bűzimmunitás
méregelnyelés: 30	auraészlelés: 6
csáprágó (méret: 22, szakértelem: 24, tárgyirtás: 18)	
csáprágó (méret: 16, szakértelem: 24, tárgyirtás: 18)	
Csata előtt rajta lévő varázslatok:	
- fűgülés (20. szint)	
Nála található tárgyak	
- 1 szőjer csáprágó (#231)	
Étkezés:	
- rovarevő	
- kőevő	

**Mutáns yeti (#374):** A fungoid vadászhoz hasonlóan vele kapcsolatban sem kell nagyon sok mindenre felkészülnünk,

éleg könnyű ellenfél. Bűztámadása mellett jeget lehel, illetve két végtaggal (roncsolóval és rothasztóval) harcol, attól függően, hogy van-e magas hidegimmunitásunk. Egyedül a végtaggal harcoló galetkik szomorkodhatnak kicsit a yeti 25-ös szintű, roncsolhatatlan hidegaurája miatt.

### Mutáns yeti (#374) adatai:

méret: 390-410	
erő: 24	IQ: 12
ügyesség: 16	egészség: 24
mágia: 10	gyorsaság: 12
jéglehel: 50	tűskés bőr: 25
vastag bőr: 15	hidegimmunitás: 60
imm.ktk.méreg: 30	rezisztencia: 15
bűz: 12	méregelnyelés: 65
jobb karom (méret: 11, szakértelem: 20, roncsolás: 12)	
bal karom (méret: 9, szakértelem: 20, rothasztás: 12)	
Speciális képességek:	
- roncsolásra immúnis	
Nála található tárgyak	
- 1 yeti csont (#160)	
Étkezés:	
- kőevő	
- micinista	

**2 db quwarg testőr (#377):** Két bénító méreggel ellátott végtaggal harcoló kis bogárról van szó, akik ráadásul jó vastag bőrrel rendelkeznek, nem olyan könnyű hát eltaposni őket. Nem ütnek túl nagyokat, nem túl nehéz legyőzni őket, de azért kellemes kis testmozgás a velük való csata. A végtagos galetkik számára külön öröm, hogy a quwargok minden bevitt támadásnál jelentősen csökkentik támadás bónuszukat, bénító mérgeiknek köszönhetően.

### Quwarg testőr (#377) adatai:

méret: 360-396	
erő: 20	IQ: 12
ügyesség: 24	egészség: 36
mágia: 12	gyorsaság: 26
vastag bőr: 40	imm.ktk.méreg: 20
rezisztencia: 15	imm. mérege: 30
méregelnyelés: 30	
csáprágó (méret: 20, szakértelem: 24, bénító méreg: 15)	
csáprágó (méret: 16, szakértelem: 20, bénító méreg: 14)	
Étkezés:	
- rovarevő	
- micinista	

**Ében morf (#378):** Az ében morf támadásként csupán savlehelét tudja felvonultatni, tehát védekezni könnyű ellene. A gond csak az, hogy mivel galetki nem tudja megsebezni,

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

csupán szolgálkban bízhatunk, akik viszont nem biztos, hogy elég képzettek egy ilyen csúnya szörnyeteg kivégzéséhez. Vagy a BA parancs, vagy szolgálk megfelelő képzése (pl. a torzszülött arénában) lehet a megoldás.

### Ében morf (#378) adatai:

méret: 350-383	IQ: 22
erő: 17	egészség: 19
ügyesség: 21	gyorsaság: 24
mágia: 23	vastag bőr: 5
savlehellet: 50	imm. méregre: 20
imm.ktk.méreg: 20	szívósság: 10
méregelnyelés: 40	
auraészlelés: 10	
Speciális képességek:	
- galetki nem sebezheti	
Étkezés:	
- kőevő	
- piromád	

Éjfekete morf lord (#413): Meg is van első nyertesünk... khm, akarom mondani első elfajzott szörnyünk. Az ében morf elfajzott változata nagyobb, szívósabb, még immúnisabb a méregre, és még puszttöbb a savlehellete. Persze őt is csak a szolgálk képesek megsebezni, a baj csak az, hogy ő az első körben egy annihiláció varázslattal lep meg minket, így aztán valószínűsíthetően egyik szolgálkntól el kell búcsúznunk már a harc legelső körében. Több szolgálk kell tehát ellene, vagy olyan, aki bírja az annihilációt (magas a gyorsasága, vagy rezisztenciája). Aztán meg még le is kell ám győzni a morf lordot, ami bizony nem egyszerű, de akinek mégis sikerül, egy morf köpenyt (#474) találhat nála, mely +25 méretet, +5 védelmet és +3 vastag bőrt ad viselőjének.

### Éjfekete morf lord (#413) adatai:

méret: 420	IQ: 42
erő: 22	egészség: 35
ügyesség: 34	gyorsaság: 39
mágia: 46	vastag bőr: 12
savlehellet: 65	imm. méregre: 50
imm.ktk.méreg: 35	
méregelnyelés: 75	
auraészlelés: 10	szívósság: 30
annihiláció: 35	
Speciális képességek:	
- galetki nem sebezheti	
Nála található tárgyak	
- 1 morf köpeny (#474)	
Étkezés:	
- kőevő	
- piromád	

Tőzegelementál (#382): Magas méreglehellettel támadós, ám semmi különösét felvonultatni nem tudós, tőzege torzszülöttes. Egy jó kis gázpajzs, ősi immunitás, vagy elemi védelem, esetleg csak magas gázimmunitás szakértelem, és máris hozzánk sem tud érni ez a szörny. Kiemekedő a védelme a sav, mérges gázok és bűz, valamint mérgek ellen. A legyőzésekor nála található tőzeg semmire nem jó.

### Tőzegelementál (#382) adatai:

méret: 400-440	IQ: 14
erő: 32	egészség: 36
ügyesség: 26	gyorsaság: 25
mágia: 32	savimmunitás: 99
mérg. lehellet: 50	imm.ktk.méreg: 50
imm.mérg.gázra: 99	bűzimmunitás
rezisztencia: 10	
imm. méregre: 100	
Nála található tárgyak	
- 1 tőzeg (#468)	
Étkezés:	
- piromád	
- kőevő	

Lávacsiga (#383): Csúnya egy lény a lávacsiga, különlegesége tűzlehellete, bűzgyullasztása, tűzimmunitása, no meg az a tény, hogy halálakor úgy felrobban, hogy csak na. Nem ritka, hogy 80-100 életpont sebzést okoz mindenkinek, aki a közelében tartózkodik, úgyhogy ne menjünk hozzá túl közel!

### Lávacsiga (#383) adatai:

méret: 450-495	IQ: 6
erő: 24	egészség: 45
ügyesség: 6	gyorsaság: 6
mágia: 36	tűzimmunitás: 99
tűzlehellet: 46	bűzgyullasztás
rezisztencia: 20	
méregelnyelés: 50	
Speciális képességek:	
- robban	
Nála található tárgyak	
- 1 pírgamit (#152)	
Étkezés:	
- piromád	
- puhány	

Kristálypók (#384): Na a kristálypók szintén gonosz egy dög, ugyanis kontaktmérgével támad ránk, ami valljuk be, aljas egy dolog. Az már csak ráadás, hogy meglepetésből támad, tehát még csak le sem lőhetjük messziről, hogy ne kelljen félünk tőle. Annyi mázlink van mindössze, hogy a kristálypók a harc első körében teljes sötétség varázslatot va-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

rázsol, és nem méregtől csöpögő csáprágójával esik nekünk. Áttörése, manaformálása nincsen, tehát ez ráadásul fennakad remélhetőleg magas rezisztenciánkon. Utána már sajnos út a kristálypók, tehát vagy győzzük le az első körben, vagy a második kör elején, mielőtt ő ütné ránk, vagy legyen magas kontaktméreg immunitásunk, illetve magas védekezésünk.

### Kristálypók (#384) adatai:

méret: 345-379  
erő: 24 IQ: 42  
ügyesség: 35 egészség: 29  
mágia: 38 gyorsaság: 40  
vastag bőr: 10 imm.ktk.méreg: 70  
rezisztencia: 50 bűzimmunitás  
imm. méregre: 100  
csáprágó (méret: 30, szakértelem: 50, kontaktméreg: 35)  
teljes sötétség: 30  
Speciális képességek:  
- meglepetésből támad  
Nála található tárgyak  
- 1 nordkristály (#146)  
Étkezés:  
- rovarrevő  
- kőevő

Crouveaux (#410): Ő nem más, mint a kristálypók elfajzott variációja, magasabb kontaktméregzéssel, szakértelmekkel támogatva. Sajnálatos módon neki már van áttörése, mégpedig igen magas, tehát aki támadásában bízik, az nagyot fog csalódní, hacsak nincs nagyon magas rezisztenciája. Támadási szokásaiban teljesen megegyezik elfajulatlan társával, csak persze a magasabb tulajdonságok, szakértelmek, kontaktméregzés miatt legyőzni is nehezebb. Akinek mégis sikerül, az viszont egy Crouveaux gyűrűjét (#473) találhat nála, mely 10-zel növeli viselője méregimmunitását és 8-cal kontaktméreg immunitását.



### Crouveaux (#410) adatai:

méret: 525  
erő: 42 IQ: 68  
ügyesség: 42 egészség: 41  
mágia: 43 gyorsaság: 56  
vastag bőr: 20 imm.ktk.méreg: 100  
rezisztencia: 50 bűzimmunitás  
imm. méregre: 100 áttörés: 35  
szívósság: 20  
csáprágó (méret: 35, szakértelem: 50, kontaktméreg: 42)  
teljes sötétség: 42  
Speciális képességek:  
- meglepetésből támad  
Nála található tárgyak  
- 1 nordkristály (#146)  
- 1 Crouveaux gyűrűje (#473)  
Étkezés:  
- rovarrevő  
- kőevő

Átlátszó nyúlvány (#385): A villámvarázslatok nagymestere az első kört mindig elektromos fállal nyitja, utána pedig a villámsújtás és elektromos kéz közül választja azt, amelyiket hatékonyabbnak gondolja. Elektromos és hidegimmunitása az, ami még említésre méltó, illetve manaformálás szakértelme, amivel a magas rezisztenciájú galetkiknek is szomorú perceket képes szerezni...

### Átlátszó nyúlvány (#385) adatai:

méret: 330-363  
erő: 12 IQ: 50  
ügyesség: 27 egészség: 18  
mágia: 46 gyorsaság: 35  
hidegimmunitás: 70 elkt.immunitás: 70  
imm.ktk.méreg: 15 imm. méregre: 20  
mérgegyelés: 30 manaformálás: 30  
elektromos kéz: 40 villámsújtás: 35  
elektromos fal: 40  
Csata előtt rajta levő varázslatok:  
- gránitbőr (5. szint)  
- szélpajzs (16. szint)  
Étkezés:  
- mágiafaló  
- puhány

Árnyhajcsár (#386) + éjben surranó (#387): Az éjben surranó egy standard, végtagos szörnyeteg, aki a varázsló árnyhajcsár blokkoló szolgája, az árnyhajcsár pedig egy halál csókjára alapozó, jó kis manaformázással ellátott nekromanta. Hát bizony, aki végtagokkal harcol, és nincs magas ereje a

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

halál csókja elleni mentődobásra, az néha igen komoly meg-  
lepetésekre készülhet.

### Árnyhajcsár (#386) adatai:

méret: 395-434

erő: 22

ügyesség: 31

mágia: 29

vastag bőr: 10

savimmunitás: 65

halál csókja: 56

Étkezés:

- zöldvérű

- tejívó

IQ: 34

egészség: 20

gyorsaság: 32

tűzimmunitás: 65

manaformálás: 40

gyógyító szellő: 35

### Éjben surranó (#387) adatai:

méret: 250-275

erő: 0

ügyesség: 0

mágia: 0

tűskés bőr: 20

fog (méret: 25, szakértelem: 25, sebző méreg: 16)

nyelv (méret: 15, szakértelem: 25, paraliz.méreg: 16)

Étkezés:

- tejívó

IQ: 0

egészség: 0

gyorsaság: 0

vastag bőr: 20

**3 db szőrös wobramung (#388):** A szint egyik legtöbb lé-  
lekenergiát érő, és mégis talán egyik legkönnyebben legyőz-  
hető torzszülött bandája. Ezen szőrös izék egyedüli támadási  
módszere savlehető, úgyhogy egy kis savimmunitással,  
savpajzzsal készülve ellenük nullára csökkenthetjük a harc  
kockázatát, és elhalálozási esélyünket. Legyőzésük sem fog  
semmilyen akadályba ütközni, mivel a védekezésre is képtele-  
nek, és életerejük is igen alacsony!

### Szőrös wobramung (#388) adatai:

méret: 200-212

erő: 21

ügyesség: 29

mágia: 15

savlehető: 27

méregelnyelés: 10

Nála található tárgyak

- 1 wobramung szív (#469)

Étkezés:

- tejívó

- micinista

IQ: 18

egészség: 24

gyorsaság: 33

vastag bőr: 25

sok esélye van a győzelemre. Mindössze savlehetőjét tudja  
felmutatni ellenünk, semmi más, úgyhogy nem is szaporítom  
a szót, üssük le, hogy puffanjon! Legyőzésekor minden eset-  
ben egy Tyrex obszidián karkötőjét (#37245) találhatunk ná-  
la.

### Wobramung császársz (#412) adatai:

méret: 670

erő: 36

ügyesség: 44

mágia: 24

savlehető: 76

rezisztencia: 15

szívósság: 20

Nála található tárgyak

- 1 wobramung szív (#469)

- 1 Tyrex obszidián karkötője (#-37245)

Étkezés:

- tejívó

- micinista

IQ: 32

egészség: 31

gyorsaság: 43

vastag bőr: 35

méregelnyelés: 70

**Burjánzó ocsmányosság (#389):** Ez az ocsmány torzszülött  
nyilván végtagjairól kapta nevét, amiken a legocsmányabb  
szakértelmek kaptak helyet: tárgyirtás, rothasztás, krono-érin-  
tés, öregítés. Mindezek mellett az első körben, 50-es mana-  
formálással támogatva ellőtt mágiatörés, és több mint ezer  
életpont biztosítja az ocsmányosság minél későbbi elpusztulá-  
sát!

### Burjánzó ocsmányosság (#389) adatai:

méret: 1100

erő: 42

ügyesség: 8

mágia: 20

tűskés bőr: 10

manaformálás: 50

szívósság: 40

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

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

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

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

mágiatörés: 30

Étkezés:

- puhány

- tejívó

- zöldvérű

IQ: 10

egészség: 24

gyorsaság: 7

méregelnyelés: 70



# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

gránitbőr, meg mérgezemlegesítés, vagy nagy védelem, és kész!

### Szilmill zombi (#390) adatai:

méret: 420-444  
 erő: 18 IQ: 1  
 ügyesség: 16 egészség: 1  
 mágia: 16 gyorsaság: 12  
 imm.mérg.gázra: 99 imm.ktk.méreg: 99  
 bűzimmunitás imm. mérege: 100  
 jobb karom (méret: 27, szakértelem: 28, paraliz.méreg: 25)  
 bal karom (méret: 25, szakértelem: 27, bénító méreg: 25)  
 fog (méret: 23, szakértelem: 25, bénító méreg: 23)

2 db méonech számúzótt (#391): Gonosz módon az első kört egyből parancs varázslattal kezdik a méonechek. Mivel van kis áttörésük, és ami szomorúbb, manaformázásuk is, bajban vagyunk, hacsak nincs magas IQ-nk. Persze azért lehet szerencsénk, és akkor elkerüljük a varázslatot, de például a szellemi mágusoknak érdemes hatalomvarázssal növelniük intelligenciájukat a csata időtartamára. Mivel a számúzóttek csak villámlehelni képesek, egy kis elektromos immunitás és villámpajzs sokat segít az ellenük való harcban. Mivel parancs varázslatot csak az első és harmadik körben lőnek, végül is az sem nagy baj, ha bejön nekik, majd elintézzük őket a második, negyedik meg utána következő körökben.

### Méonech számúzótt (#391) adatai:

méret: 311-342  
 erő: 12 IQ: 21  
 ügyesség: 28 egészség: 21  
 mágia: 23 gyorsaság: 36  
 elektr.lehelet: 40 elkt.immunitás: 50  
 rezisztencia: 15 áttörés: 15  
 manaformálás: 25  
 parancs: 37  
 Nála található tárgyak  
 - 1 szkritter kítinpáncél (#467)  
 Étkezés:  
 - rovarévő  
 - tejvő

Rücskös látógömb (#392): A szint egyik legjobb varázshasználó torzszülöttje ő, harc előtti gránitbőrrel, áttöréssel, manaformázással és mindenféle csúnya varázslattal támogatva. Szerencsére elég konzekvensen használja varázslatait, első körben mindig tűzgolyót, másodikban (ha tud) savcsapást, a harmadik körben pedig halál szavát használ. Negyedik körtől, illetve, ha a második körben nem tud savcsapni, akkor pedig annihilációt lő, ha azt sem tud (mivel ga-

letkire ugyebár ez nem hat), akkor pedig halál szavát varázsol ekkor is. A tűzgolyó persze nem túl nagy gond, a savcsapás és a halál szava már annál inkább, főleg a manaformázás miatt. Érdemes az első körben közeledni hozzá, hogy ne tudjon savcsapni, és magas egészséggel védeni magunkat a halál szavató!

### Rücskös látógömb (#392) adatai:

méret: 425-467  
 erő: 8 IQ: 52  
 ügyesség: 10 egészség: 16  
 mágia: 55 gyorsaság: 24  
 tuskés bőr: 25 vastag bőr: 20  
 rezisztencia: 25 áttörés: 25  
 mérgegyelés: 35 manaformálás: 25  
 annihiláció: 35 tűzgolyó: 35  
 halál szava: 43 savcsapás: 40  
 Csata előtt rajta levő varázslatok:  
 - gránitbőr (10. szint)  
 Nála található tárgyak  
 - 2 smaragd esszencia (#229)  
 Étkezés:  
 - mágiafaló  
 - puhány

Zoehan, a látógömb (#411): A szint talán legnehezebb elfajzott lény, ami persze nem őt, sokkal inkább a másikat minősíti. Mindenben ugyanolyan mint elfajzatlan társa, csak éppen fejlettebb, azaz nagyobbak a tulajdonságai, varázslatai, mérete, szakértelemei... és halála után mindig elpottyant egy Elenios fekete maszkját (#41595).

### Zoehan, a látógömb (#411) adatai:

méret: 622  
 erő: 14 IQ: 79  
 ügyesség: 14 egészség: 30  
 mágia: 78 gyorsaság: 32  
 tuskés bőr: 40 vastag bőr: 35  
 rezisztencia: 35 áttörés: 35  
 mérgegyelés: 35 manaformálás: 40  
 szívósság: 20  
 annihiláció: 40 tűzgolyó: 35  
 halál szava: 45 savcsapás: 43  
 Csata előtt rajta levő varázslatok:  
 - gránitbőr (16. szint)  
 Nála található tárgyak  
 - 5 smaragd esszencia (#229)  
 - 1 Elenios fekete maszkja (#-41595)  
 Étkezés:  
 - mágiafaló  
 - puhány

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

**Tűhátú gootarg (#424):** Végtagosok reszkesettek, itt a tuskés rém, aki jól kicsinál benneteket! Ez lehetne eme szörny jelmondata, ha tudna beszélni. Szerencsére nem tud. Ez persze nem akadályozza meg abban, hogy hatalmas, roncsolhatatlan tuskéire felszúrjon mindenkit, aki megüti őt! Vagy ne végtagokkal támadjunk rá, vagy vegyünk fegyvereket végtagjainkba, vagy alkalmazzuk az ilyen esetekre fenntartott, tuskés bőr sebzést felező tombolás varázslatot. Persze ha a tuskés bőrt megúsztuk, még nem vagyunk meg mindennel, fel kell készülnünk a gootarg három végtagjára, melyeken szerencsére semmi komoly szivatas nincs, így a gránitbőr jó védelem ellene.

### **Tűhátú gootarg (#424) adatai:**

méret: 455-500  
 erő: 38 IQ: 10  
 ügyesség: 25 egészség: 36  
 mágia: 10 gyorsaság: 22  
 tuskés bőr: 56 imm.ktkt.méreg: 25  
 imm. méregre: 35 méregelnyelés: 60  
 fog (méret: 30, szakértelem: 25, roncsolás: 25)  
 farok (méret: 20, szakértelem: 24, bénító méreg: 15)  
 farok (méret: 20, szakértelem: 23, manaszívás: 15)  
 Speciális képességek:  
 - roncsolásra immúnis  
 Nála található tárgyak  
 - 3 gootarg tüske (#494) - 1/3 eséllyel  
 Étkezés:  
 - kőevő  
 - tejívő  
 - micinista

Asztrális torzszülőttek: Nos, mint az megszokhattátok, hogy nektek is jusson egy kis felfedeznivaló, a szint asztrális teremtményeiről nem írok minden részletre kiterjedően. Ezáltal is csak encyclopediájuk, és képességeik lesznek terítéken. Lássuk:

**Csápos lebernység (#405):** Amikor először megpillantod a fehér, felhőszerű alakzatot az asztrálterben, azt hiszed, hogy csak egyike a szokásos furcsa képződményeknek. De aztán a felhő szélei megmozdulnak... láthatóvá válik egy hatalmas, sárga szem, ami pislant egyet, és egyenesen rád néz! Pont úgy, mint ahogy a zsákmányra szokás nézni. Ennek fele se tréfa! Menekülés vagy harc? Gyorsan kell döntened!

Pszí támadás: 25 Pszi energia: 27  
 Agyvihar: 20 Szürkeállomány roncsolása: 20  
 Pszi csáp: 20 Mentális robbanás: 20  
 Nála található tárgyak:  
 - asztrálesszencia (#154) – 100% eséllyel

**Asztrálherceg (#406):** A szionikus tér pökhendi teremtményei az asztrálhercegek. Magas intelligenciával rendelkező, félelmetes pszi használók. Ha túl gyengének látszol, vagy egyszerűen csak nem tetszik neki az aurád, rádmozdul, hogy kiszípkázza belőled a lélekegyed utolsó cseppjét is, és elszakítva az asztrálfonaladtól, üres héjad örökre az asztrálterben ragadjon...

Pszí támadás: 28 Pszi energia: 23  
 Agyvihar: 21 Szürkeállomány roncsolása: 22  
 Pszi csáp: 20 Mentális robbanás: 23  
 Pszi acéltorony: 20  
 Nála található tárgyak:  
 - asztrálgöngy (#233) – 100% eséllyel  
 - asztrális lepedék (#495) – 33% eséllyel

**Füstkobra (#407):** A füstkobra ijesztő élősködője az asztrálternek. Észrevétlenül a gazdaállathoz csapódik, asztrális fogaival „belecsimpszkodik” az asztrálfonalába, és azon keresztül szép lassan elszívja életenergiáját. Persze ha tapasztalt asztrális utazó vagy, fel tudod ismerni a jelenlétét, és idejében meg tudod semmisíteni.

Pszí támadás: 25 Pszi energia: 27  
 Tudati méreg: 20 Pszi acéltorony: 19  
 Pszi csáp: 21

Végeztünk is az összes torzzal, ugye nem is voltak olyan nehéz ellenfelek! Azért majd a szint épületes kalandjai tartogatnak egy-két új szörnyeteget is, de persze mint mindig, most is az épületes kalandok részletes leírása lesz a fő attrakció a következő kronikában!

Szeitz Gábor



# ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Bekerült a játékba a **Remény Küldöttei (#15024) szövetség** egyedi varázstárgya, melyet a varázssüllővel készítettek el maguknak.
- ❖ A szörnykomponens termelő **Zu'lit csodatarsolya** már nem termel hangszereket.
- ❖ Beállítás fordulóban már nem lehet **felszíni tárgy kutatás** parancsot használni.
- ❖ A 12. szint 25. kalandja DK-zható lett.

## KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

**Miért használtam savcsapást a harcban, amikor a harci programom szerint nem kellett volna?**

Az esetek 99%-ában ilyenkor végül kiderül, hogy bizony a harci program jól működött. Miről is van szó: a harci program 15-ös feltétele, hogy „...ha ellenfelem xy” a közhiedelemmel ellentétben nem azt jelenti, hogy csak xy ellen használom azt a varázslatot, hanem pontosan azt jelenti, amit jelent: Ha ellenfelem egy adott lény, akkor például savcsapást fogok használni. Tehát ha a harcban két ellenfél is van, egy orgling disznó és egy orgling varázsló, és nekem van „savcsapás, ha ellenfelem orgling disznó” harci programom, akkor ameddig az orgling disznó él, addig én savcsapást fogok használni. Akkor is, ha az orgling disznó már közel jött hozzám, ezért rá nem lőhetek savcsapást. Ilyenkor értelemszerűen a másik lehetséges ellenfél, a varázsló ellen fogok savcsapást használni.

**Ha valakinek egy káosztárgyból két darabja van (azonos sorszám), akkor mindkettő ugyanazt tudja?**

Igen, sőt, ha a lakószinteden valaki másnak is van ugyanilyen sorszámú káosztárgya, az is ugyanazokkal a képességekkel rendelkezik. A káosztárgyak csak különbö-

ző lakószinteken kapnak más és más képességeket.

**Ha egy bárd felszíni tárgy kutatásnál torzszülött vadászatra megy, elveszíti-e kör végi bárd-bónuszát?**

Nem, a bárdok csak a VD parancs kiadásakor vadászat alkalmával veszítik el a bónuszt.

**Klánküldetésem, hogy idézzek manát 5 alkalommal. A legutóbb a nekrofun trónban ülve idéztem manát, mégsem növekedett a számláló. Miért van ez?**

Mert ilyenkor nem idézel manát! Ebben az esetben a nekrofun trón „adja” neked a varázsenergiát, nem pedig te idézed.

**Régebben játszottam az Ősök Városával, és most szeretném folytatni. Meg van még a számlaszámom, és a karakterem?**

Igen, minden megvan! Ezt soha nem kell megkérdezni, hiszen minden karaktert és számlaszámot megőrünk, mindig újra lehet kezdeni a játékot.

**Hogyan lehet egy utasításból többféle varázslalt meginni?**

Ezt sajnos nem tudod megoldani, egy H paranccsal csak egy féle italt ihatsz, igaz, abból többet is tudsz inni, ha a H parancs második paraméterének megadod, mennyit szeretnél belőle elfogyasztani.

## EGY KIS ÉRDEKESÉG

A játékosok szerint az egyik legerősebb eddig ismert felszíni varázstárgy Ur-god kémszeme, mely az Ősök Csarnokába való jobb belátást biztosítja.

Szeitz Gábor

# ŐSÖK VÁROSA

# 136 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. április



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

## Hogyan is működik a malom?

A malom egy tereptárgy, mellyel a Túlélők Földje pusztaságain találkozhatnak a karakterek. Működését a legegyszerűbb úgy megérteni, ha teljesen lecsupaszítjuk a vele kapcsolatos eseményeket, s csupán a kézzel fogható történésekre figyelünk oda.

Két lehetőség maradt: vagy tárgyat kapunk a molnártól, vagy nem történik semmi.

Ha valakivel az előbbi történik, a molnár egy ideig senkinek nem tud újabb tárgyat adományozni, hiszen mindenét odaadta. A letelt idő után érkező első karakter újra tárgyat kap, a többiek egy ideig újra nem, s így tovább... Ha épp ez a célunk (mondjuk istenünk ezt kívánja), célszerű tehát a ritkán látogatott malmokat járnunk, ott gyakoribb az esélyünk a sikerre. Hogy mennyi az az idő, aminek el kell itt telnie, azt inkább nem áruljuk el, biztosak vagyunk benne, hogy a fent leírt információk birtokában a TF-es társadalom ezt gyorsan ki fogja deríteni.

**Igaz-e, hogy ha egy boltban egy áruból sokat eladnak, akkor onnantól az a bolt végtelen mennyiséget árul a termékből?**

Igen. A Túlélők Földje boltjaiban a 9000 jelen-ti a végtelent. Ha ennyi darab kerül egy tárgyból a boltba, onnantól ezek száma nem csökkenhet. (Épp az előző számunkban találhattatok egy táblázatot arról, hogy jelenleg mik kaphatók végtelen mennyiségben a boltokban.)

**Agresszívkodtam a cirkuszi fősátorban, illetve a pszit oktató Mardegath barlangjában, nincs lehetőség a visszacsinálására?**

Tetteidnek vállalnod kell a következményét. Egy-egy épületnél tíz-tíz agresszort tartunk nyilván, két külön listán, az egyikben azok szerepelnek, akik sikeresen legyűrték a bentlakót, a másikon, akik megtámadták ugyan, de aztán sikertelenül elmenekültek. Ha valamelyik listára egy új karakter kerül, a legrégebbi törlődik onnan.

Ha rákerültél erre a listára a cirkuszi fősátornál vagy az érdekes sárkánybarlangnál, csupán két dolgot tehetsz: vagy megvárod, hogy még 10 ember ugyanezt tegye utánad, és akkor tiszta lappal léphetsz be újra a barlangba, vagy – mivel ezekből az épületekből több is van – keresel egy másikat, és ott próbálsz. Amikor ezek az épületek bekerültek, a könnyebb megtalálás végett a városokban egy-egy táblát is elhelyez-



tünk. Ezen a legközelebbi ilyen épület koordinátái is megtalálhatók. (A vándorcirkusz például a fogadók előtt leszúrt táblákon keresi támogatóit.)

### Mi az esszenciakristály pontos sebzése?

Erről az enciklopédia sem beszél, így mi sem áruljuk el. Legyen annyi elég, hogy jelenleg ez a messze legtöbbet sebző dobóegyver (amilyen nehéz összerakni, érthető is), de annyira, hogy még a ryuku kontinens berkeiben sem lehet majd jobbat találni.

### Ha ryuku vadászang van rajtam táborozáskor, akkor mekkora eséllyel jön második szörny a forduló eleji szörnykeresésre?

Először is nézzük, az első szörnyre az esély hogyan alakul ki (vadászangban vagy anélkül egyformán).

Alapnak a 8 + szörnyismeret szakértelem + a nyomkövetés és a felderítés szakértelem ötöde értékét vesszük. Ez 33%-nál nem lehet több. Ehhez a nyomkereső talizmán birtoklása 13%-ot adhat, valamint a szörnycsábítás varázslat is megnövelheti 16%-kal. Ezenkívül léteznek KT képességek (pl. Beszéd az állatokkal), amik még befolyásolhatják a kijött értéket, de ezekre itt most nem térünk ki.

Ha az adott mezőn épp ott tanyázik egy a keresett szörnyből (szörnyfészek formájában, vagy mert korábban valakinek odagenerálódott, aki nem győzte le), akkor a kijött esély az első szörny esetén nem is érdekes.

A második szörnyre az esély pont az első esélyének 75%-a.

### Milyen kulcsok vannak, s ezek milyen zárnyitással helyettesíthetők?

Álljon itt egy lista a zárnyitással helyettesíthető kulcsokról. Ezek az értékek az ajtók és a ládák kinyitására egyaránt vonatkoznak. A táblázatban szereplő zárnyitás érték az a szint, amivel a zár biztosan kinyitható – mint a harmadik oszlopban láthatjátok, az ősi birodalmak területén valamennyivel nehezebb a zárnyitás. (Elvételre előfordulhat olyan labirintus, ahol ezeket a zárat egyáltalán nem lehet tolvajmódszerrel kinyitni.) Az ónixkulcsokhoz hasonlatos speciális kulcsok, melyekhez tartozó zárat egyáltalán nem nyithatók más módon, nem szerepelnek a táblázatban.

A \*-gal jelölt kulcsok mágikus kulcsok, azaz elvesznek használat után.

A roxati zárfalóval próbálkozás eggyel csökkenti a szükséges zárnyitás szintet.

A kis vaskulcstól a nagy aranykulcsig mindegyik kulcs helyettesíthető kulcskarikával.

Zár szintje	Kulcs	Szükséges zárnyitás	220+-on
1	kis vaskulcs	3	3
2	csontkulcs	4	4
3	rézkulcs	5	5
4	bronzkulcs	6	7
5	vaskulcs	7	8
6	ezüst kulcs	8	9
7	nagy bronzkulcs	9	10
8	nagy vaskulcs	10	11
9	kis aranykulcs	11	12
10	smaragd kulcs	12	13
11	márványkulcs	13	14
12	nagy aranykulcs	14	16
13	kholden kulcs*	15	17
14	norgat kulcs*	16	18
15	dizen kulcs*	17	19
16	drakolder kulcs*	18	20
17	amul kulcs*	19	21
18	árnyékkulcs*	20	22
19	lélekkulcs* (kij formázó mintából)	21	23
20	halgar kulcs*	22	25
21	káosz kulcs*	23	26
22	brill aztart kulcs* (kulcsszilánkból)	24	27

### Hány ember működteti a Túlélők Földjét?

Hát nézzük csak:

\* Kati és Maci – ők végzik a mindennapi letöltéseket, kezelik a TF programot.

\* Zoli, azaz a játékvezető – hozzá érkeznek töltek a levelek: kérdések, kérések, ötletek, problémák, Közös Tudati képességekkel kapcsolatos dolgok stb. Ezenkívül az Aukciós Ház működését is ő irányítja.

\* Miklós és jómagam – mi vagyunk a programozók, s egyben ötletgyárosok is. Mi vagyunk felelősek az új fejlesztésekért, illetve a korábbiakban talált hibák kijavításáért is.

Az itt felsoroltakon kívül azonban mindannyiunknak más teendői is akadnak, alaposan belefolyunk a Beholder Kft. más tevékenységi körébe: Ősök Városa, Hatalom Kartyái, könyvkiadás, honlap, vagy akár az ehhez hasonló Alanori Krónika cikkek írásába.

Farkas Zsolt

# KALANDOZÓ KALAUZ

## Emlékek a magasból

Soha nem voltam bajnoka a különféle eszközökkel történő le- vagy felmászásnak. Ugyanakkor el kell ismernem, a szükség belőlem is kihozta azt, amit mindenkiből: féltettem büszkeségemet, és vadabbnál-vadabb eszközöket gyűjtöttem össze arra a célra, hogy a kalandozásaim során utamba kerülő, mélybenyúló, vagy fellegekgig érő objektumokat megmászhasssam.

A félszigeten (és persze később más létsíkok kies pusztáin) eltöltött, immár valamivel több mint 12 év nem érlelt ugyan a *mászás szakértelem* bajnokává, de némi ízelítő megírására még is veszem a bátorságot.

Több oldalról meg lehet közelíteni ezt a kérdést, ezért részekre osztva fogom elmondani azokat a tudnivalókat, melyekkel számolnod kell, ha súlyt kívánsz fektetni erre a tevékenységre. Előbb általánosságban számolok be olyan megfigyelésekről, melyeket a kalandozók tapasztalatai alapján állítottam össze, majd az egyes másznivalók részletezése következik a hozzájuk szükséges eszközzel, szörnyekkel és az ott található esetleges kincsekkel.

Erdauinra érkezésemtől még csak nem is sejtettem, hogy valaha mászni fogok. Ám, amikor találtam a pusztában egy korongfát (kerestem azt, mert ekkoriban határoztam el, hogy Fa-irlight híve leszek), fel kellett másznom rá a terméséért. [A szakértelem az első sikeres mászás alkalmával „nő” ki.]

Megfigyeltem, és később, társaim véleménye alapján csak erősödött a gyanúm, hogy egymás után hiába ereszkedek le többször ugyanabba a mély kútba, újabb kincseket vagy szörnyet nem találok ott, ugyanakkor a mászástechnikám fejlődik. [Egy fordulóban csak egyszer lehet egy bizonyos másznivalót kikutatni, de az újabb próbálkozás azért a szakértelmet fejleszti.]

A kezdeti időszakban találkoztam azokkal a mára már gyerekjátéknak tűnő tereptárgyakkal, ahová meg sem próbáltam lemászni, mert eh-

hez nem éreztem magamban elegendő bátorságot. [Minden mászható tereptárgyhoz tartozik egy szakértelem szint, aminek minimálisan meg kell felelned, ha sikert szeretnél. Ahová nem elég a tudásod, oda meg sem próbálsz le- vagy felmászni.] Mindig kétszer is meggondoltam, hogy hová kukkantsak be, még akkor is, ha hasonló helyeken már jártam korábban. Később, mikor már bátrabb lettem és megszoktam Erdauin vad világát, nem teketóriáztam annyit. Ha ismerős másznivalóra bukkantam, már csomagoltam is elő a megfelelő felszerelésemet. [3-as mászás szakértelem elérésekor a forduló végén megkapod az FM (feltételes mászás) parancsot. A parancs maximális paramétere nem ismert, de 400 TVP-ig még biztosan működik. Lényege, hogy nem kell külön parancssal mászni. Ha van nálad megfelelő eszköz, elég TVP és rámozgatsz egy mászható tereptárgy mezejére, már be is surrantál. A fordulód során az FM parancsban megadott TVP-ből mindig levonódik a mászáshoz elhasznált mennyiség, és mindaddig, míg abból futja, mindenhová be fogsz mászni.]

Kalandozásaim során két olyan tárgyról hallottam, amelyek a mászást segítik. Az egyik ilyen tárgy a *Bufa páncélja* (#538) nevet viseli. Ezt az ősi relikviát mágia itatja át, minek köszönhetően, ha ebben mászol, szakértelmed jobbnak bizonyul. Elkészítése rendkívül bonyolult és költséges, ám idővel magad is legyárthatod majd. A másik tárgyat elmésen mászógépnak nevezték el a szerkezetet kitaláló tyrkiaiak (#365). Beszerzése nem egyszerű, azonban ha ilyenhez jutsz, nem lesz szükséged semmilyen segédeszközre, mert a gép az összes, ismert mászóeszközt helyettesíti. [Az egyéb tulajdonságaik mellett mindkét tárgy ad +2-t a mászásodra.]

Az alábbiakban tételesen felsorolt eszközök egyikére sem lesz szükséged, ha olyan Közös Tudat tagja vagy, akik kifejlesztettek egy ezek kiváltására kitalált képességet. További megfigye-

lés, hogy a mászható tereptárgyakban tanyázó szörnyekre ugyanúgy használod a távfegyvered, mint a szabadban, kivéve, ha az általad látogatott hely sűrű erdőben található, vagy az adott szörny ezt a támadási formát valamilyen trüffel ki tudja kerülni.

Most már igazán ideje szót ejteni az egyes másznivalókról, hiszen ezért fogtam tollat. Remélem, az alábbiak felkeltik majd benned a mászás vágyát!

### **Korongfa (#79) és rát-fa (#77)** **[8 TVP/db és 10 TVP/db]**

Két olyan másznivaló, amellyel a kezdetekben találkozhatasz. Megmászásuk nem igényel semmilyen előképzettséget [1-es szakértelem is elegendő], de ezért cserébe nem is fogsz vagyont érő kincset találni. A lapkorong korlátlanul szedhető bármelyik korongfáról a KT 80 <db> parancssal, de egy rát-fáról mindössze öt szárnyas hernyót (#69) szedhetsz le hasonló módon. Alacsony szinten mindkét fa megmászása jól fejleszti a szakértelmedet [de kb. az 5. szinttől már csak fix 1%-ot fejleszt egy ilyen mászás]. Nem a leszakított termés mennyisége határozza meg a fejlődés mértéket, hanem a mászás parancsok mennyisége. [Tehát 2x1 db hernyószedés jobban fejleszt, mint 1x2 db leszedése.] A fák megmászásához szükséges egy mászókarom (#78) is, amit 6 tigroszlánfog felhasználásával tudsz elkészíteni.

### **Mély kút (#93) [14 TVP]**

Az első olyan tereptárgy, ami szinthez kötött [hiszen a leereszkedéshez 2-es mászás szükséges], és ahol már a harctudásodat is próbára teheted. Volt olyan, hogy a kút lakóját nem találtam otthon, de kincset mégis tudtam szerezni. Ez a szerencsésebb eset, mert bizony úgy is jártam, hogy megküzdöttem egy fenevaddal és kincset nem találtam. A kútba mászáshoz a manillafa (#91) terméséből sodort kötelet (#92) kell használni, a H 92 parancssal. A kútnak minden esetben magányos lakója van: *topránypolip* (#86), *százfogú* (#53), *mérges nyukmár* (#95) a kínálat. Trükkök tárházát fel nem vonultató szörnyek ezek. Egyedül a nyukmár mérgezésétől kell tartani egy kicsit.

A föllelhető kincsek csak kis túlzással nevezhetők annak. Ámbár anno nagyra becsültem az

így lelt rézsisakot... Szóval csontok, tüskék, gyengébb kulcsok és védelmi eszközök azok, amiket a lakó felhalmozhatott.

### **Grok-képződmény (#149) [16 TVP]**

Itt legalább nem a föld alá kell leereszkedni! A képződmény tulajdonképpen egy fészek, ahová mászókarom használatával lehet feljutni a H 78 parancs kiadásával [ehhez min. 3-as szakértelem szükséges]. Ezen a helyen is előfordulhat, hogy nem találsz szörnyet, vagy kincset. Mindenesetre az itt lakó *légi rozmár* (#94), *drasmólyom* (#60) vagy *bundás csirmáz* (#93) legyőzése tán még annyi felkészülést sem igényel, mint a mély kút esetében. A kincsekben viszont már mutatkozik némi különbség! Itt már találhatsz aranyat, ezüst ékszert, madártollat, szent jogart, hogy csak az értékeesebbeket említsem.

### **Mély szakadék (#154) [20 TVP]**

Kelebre haladtomban újfajta kihívással kellett szembenéznem. A szakadék, aminek a szélén álltam, szinte sugallta felém, hogy mélye a hozzám hasonló kalandorok számára új kihívásokat tartogat. Kipróbáltam, hogy mászókarommal le tudok-e mászni, de a szikla keménynek bizonyult, úgyhogy inkább kötélén ereszkedtem le [min. 5-ös szakértelem szükséges]. Az új kihívásokban nem kellett csalódnom. Soha nem fordult még elő, hogy kettőnél kevesebb szörnyet találjak a szakadék alján, sőt egy idő után már három ellenfelem is akadt. [Legalább 9-es szakértelemnél már nem kettő, hanem három ellenféllel találkozhatasz.] A *púpos burástya* (#92) és a *téfea magoflux* (#98) még csak ismerős volt korábbról, de a *mosolygó rettenet* (#97) újdonság volt számomra. A későbbiek során harmadik ellenfelemként mindig *mutáns pók* (#117), *ragyás burástya* (#111) vagy *quwarg felderítő* (#299) jött. Ezekre a szörnyekre leginkább jellemző, hogy mérgeznek, de előfordul félelemaura, VP-szívás és a burástyák közismert szaporodási módja, a petézés is. Ide érdemes volt lemászni! DEM, távcső, ékszerek, különféle nyílvesztők és még számtalan, hasznos dolog várja itt, hogy a felszínre hozd.

### **Sziklafészek (#167) [24 TVP]**

A mély szakadékok felfedezésével egy időben találtam rá a hegycsúcsokon terpeszkedő fész-

kekre is, ám mégis jóval később tudtam csak a tartalmukat megcsodálni. Ennek az oka nem bátorságom hiányában keresendő [hiszen a feljutáshoz a 6-os mászás elengedő], inkább tudom be a dolgot elf mivoltomnak. Sokáig próbáltam ellenállni a fém megmunkálásával járó alantas csábításnak (hisz nem vagyok én földtúró törpel), de az eddig ismert eszközeim a csúcsok meghódításánál folyamatosan kudarcot vallottak, mígnem valahol hallottam a *mászókampó* (#165) nevű dologról, amelyet némi bányászati szakismerettel, egy kötél segítségével lehet előállítani egy kohónál (#155) vasból (#152), és pirkítből (#153). És valóban! Büszkeség ide vagy oda, a dolog működött. Használd a kampót a H 165 paranccsal! A sziklafészek lakói griffek, akik magányosan élnek, és kis szerencsével nem lesznek otthon a látogatásod során. Később, ha már rutinosan mászol a sziklafészekbe, ki tudod várni azt a ritka pillanatot, amikor a fészekben egyszerre két griff tartózkodik [ez 10-es mászástól várható]. Az eddigi mászni-valókból ismert kincseket javarészt itt hiába keresed, ám van valami, ami miatt feltétlenül mássz fel a fészkekbe, ha lehetőség nyílik rá. Ez pedig a *grifftojás* (#179). Ha szerencsés vagy és találsz belőle, az aukción keresztül add el, és gazdag leszel. A *griffónix* (#106) tűzlehelete, a *fekete griff* (#107) bénító mérge és az *óriás griff* (#105) elszántsága elbátortalaníthat, de szedd össze magad! *Aranygriffel* eddig még csak második szörnyként találkoztam, és ő kevésbé veszélyes, mint inkább lenyűgöző szép-ségű.

### **Márványtorony (#175) [28 TVP]**

Nem volt hiábavaló félretenni a büszkeséget a fémmegmunkálás tekintetében, mert a mászókampóra újfent szükségem volt. Mikor az első márványtornyot megláttam, el sem tudtam képzelni ennél magasabb, kecsesebb építményt. Ügyességem éppen elérte azt a szintet, hogy próbát tegyek a torony megmászására. [min. 8-as szakértelem szükséges ehhez.] A *ragyás burástya* ekkorra már nem számított ellenfélnek. A *nyuhaj karbin* (#110) ellen kitűnően működött a *tulajdonságpajzs* (#26), a *kőkorszaki szakit* (#109) pedig ekkoriban ismertem meg, és csak a szerencsémbe bízhattam, hogy kővéváltoztató pillantása nem lesz hatással rám. [A sikeres kővéváltoztatás tevékenységpont

veszteséggel, és bukott harccal jár. Ha nagyon alacsony a szerencséd, használj *tűkörpajzsot* (#101) ellene!] Aztán később itt sem csak egy szörnyet találtam, hanem akadtak párjaik is [12-es szakértelemtől]. A mérgező *óriáspók* (#303) és gyerekes varázslataikkal parádézó *sötét gnómok* (#132) és *főgnómok* (#136) nem riasztottak el a csillogó aranypénzek, ékszerek és vasból kovácsolt pajzsok, páncélok iránti vágyakozásomtól.

### **Quwarg boly (#359) [35 TVP]**

Nem gondoltam volna, hogy a mászókaromra még egyszer szükségem lehet, de mert szeretem felhalmozni a lomjaimat, nem ért meglepetés. Az első (és nyilvánvalóan nem utolsó) quwarg invázió alkalmával sokfelé megjelent quwarg bolyokat ugyanis a karommal lehet megmászni. Közös Tudatom szellemének eleget téve a mai napig keresem a bolyokat, hogy irtani tudjam ezeket a kártevőket. A bolyok megjelenésekor még tudatom segítségét kellett kérnem a megmászásukhoz [hisz 11-es mászás szükséges], de hamarosan rájöttem a megfelelő technikára, és már itt is legalább két kártevőt találtam [ez 15-ös szakértelem szinttől várható]. Hosszasan tudnék beszélni a quwargok anatómiájáról, de elégedjetek meg néhány tényszerű felsorolással. A *quwarg harcos* (#201), a *királynő* (#153), az *előholt* (#202) és a *nagymester* (#214) csak apró, jelentéktelen trükköt tud felsorakoztatni a hústépéssel kezdve, félelem aurán át a mérgezésegig. Akkor nem mondhatod szerencsésnek magad, ha egy valódi *kisebb quwarg istenséggel* (#213) akadsz össze. Varázslatai mellett tüzet lehel, és igen életerős legyél, ha állni akarod a csapásait. Ha esetleg mégis legyőzöd, akár *psi követ* (#248) is találhatsz nála. Másodikként a tárgyaidat tönkretévő *parafenomén* (#248), az antimágikus aurával rendelkező *ósmágus* (#302) és a jó hatásfokkal lőtt vérbeli borzongást használó *szabotőr* (#301) ronthat még rád, hogy megakadályozza néhány jelentéktelen varázstárgy elragadását, amit már a következő inváziójukhoz gyűjtögettek össze. Ha *quwarg tojást* (#360) találsz, mindenképpen tedd el, nehogy újabb kártevők keljenek ki belőlük. Azt csak mellékesen jegyzem meg, hogy az aukción igen magas árat fizetnek érte magasabb rangú mágusok.



## Kristálypalota (#401) [40 TVP]

Ez az építmény jellegét tekintve hasonlatos a márványtoronyhoz, de még annál is lenyűgözőbb látvány. Megmászása mászókampóval nem lehetséges, mert nincs hová beakasztani azt. Ha a megfelelő eszközt el akarod készíteni, egy kisebb összeget kell rááldoznod, vagy szerezz jártasságot a víziharc tudományában! A *mászó karperec (#392)* ugyanis *polip szívókákból (#391)* áll, mégpedig 60 darabból! Nem haszontalan tárgy, mert a későbbiekben is kell még használnod. Használni a többi mászóeszközhöz hasonlóan a H, vagy az FM parancs aktiválódása estén automatikusan tudod. A kristálypalota megmászása a bolygokon fényezett tudományom számára már nem volt kihívás [minimális követelmény a 14-es mászás], ám arra még várnom kellett, hogy a megszokott két ellenfél helyett három csatát tudjak vívni [ez ugyanis 18-as szakértelemtől várható]. Itt már komoly dolgokat találtam. Kvazár darab, pszi-és varázskő, gyógykenőcs, ezüstollú nyíl, csak hogy a fontosabbjait említsem. A szörnyekre már nem emlékszem ennyire szívesen. A mágiikusan védett *gránitelementál (#205)*, a kővéváltoztató pillantásával riogató *halálosztó káin (#168)* és a jellem-purifikáló *aurapollátor (#222)* még nem jelentettek komoly kihívást, ám a *nanda (#224)* méregfelhőbe burkolt, és még a tárgyaimat is megpróbálta elbűvölni tőlem. A *szub-reális vámpírral (#223)* is többször meggyűlt a bajom, aki nem elég, hogy a szintszívás mellett egy csomó más trükkel tört az életemre, de még *fokhagyma (#403)* is kellett a legyőzéséhez. Ha a felsoroltak közül kettővel megküzdöttél, és még maradt benned elég erő, egy *Mnebolath (#237)*, egy *varkaudar varázsló (#271)* vagy egy *kronokukac (#285)* fog véget vetni életednek. Talán még a kronokukac a legkönnyebb ellenfél, „időt” szívó képességével, de a másik kettő (elektromos pajzs mögé bújva) varázslatok egész kavalkádját bocsáthatja rád. Kristálypalotát csak az Alanori Csatornától keletre eső területeken fogsz találni.

## Ében sziklatorony (#589) [40 TVP]

Ha elegend volt Erdauin mozgalmas világából, és más létsíkokra vágysz (mint tettem azt én is), látogass el a Sötét Földre. Garantáltan újra tetszeni fog Erdauin. És ha már itt vagy, semmi

esetre se hagyj ki egy ében sziklatornyot! Ilyen tereptárgyat csak ezen a kietlen vidéken találsz. Ha megmászad az elsőt, mássz meg még egyet, még egyet, és így tovább. Ében sziklatornyot mászni több okból is jó. Először is a három lény, amivel megküzdesz, rengeteg kincset tartalmaz magánál (hiába, a Thargodanok már csak ilyenek) és akkor még ott a torony kincse is! (Sajnos háromnál több bestiával még sohasem találkoztam odafenn). Másodsorban pedig, ha elmerészkedsz a Borzalom Fellegvárába, és kűdetéseket hajtasz végre a leghatalmasabb Thargodan Herceg szolgálatában (persze csakis kalandvágyból), előbb-utóbb egy ilyen toronyban fogsz kikötni, keresve a Nothermanti bárókat és az egyikük által elloptott istenverte koponyát... Ahhoz, hogy ide felmássz, hozd magaddal a mászó karperecedet, és azt a tudományt, amit már-már tökéletesre csiszoltál odaát, Ghallán. [Legalább 17-es szakértelem legyen a sikerhez.] A csillogó aranykupacok, angyali gyűrűk, pszi kövek, manakristályok és más kincsek jócskán megérik a fáradozásodat. Az első két szörny, amit le kell győzned, a savat használó és tűztől védett *ében hadúr (#294)*, az antimágikus aurával rendelkező *ében halálhajcsár (#295)*, a félelemaurás *káosz bajnok (#293)*, és a varázshasználó *márvány (#322)* és *smaragd drakón (#321)*. A *taalru herceg (#307)* és a *Sötétség Hercege (#296)* könnyű fő-ellenfélnek számítanak csekélyke varázstudományuk miatt. A *Nothermanti bárók (#323)* azonban mágusokat megszegyenítő hozzáértéssel varázsolnak, csakúgy, mint *Ylgoroth (#332)*, a bárók leghatalmasabbika, akit halandó végleg még sohasem győzött le. Egyikük sem áttal mágiatorést bocsátani rád, és bizony nem elég, ha kezdő mágus vagy, hogy sikerüljön ellenállni a rontó varázsnak [130 körüli taumaturgia szakértelem már elegendő]. A hatalomra szomjazó káoszteremtmények, éjfattyak is jöhetnek ellened, de ehhez már neked is igen hatalmasnak kell lenned. [49. szintű kalandozónak főszörnyként éjfatty is jöhet.] Mint ahogyan az egész Sötét Földre igaz, így a tornyokra is: legyen mágikus fegyvered!

## Ósi rúnatorony (#852) [45 TVP]

Sokan mondják, hogy az Elfeledett Királyságok területén kóborolni veszélyesebb, mint a Sötét Föld kietlen pusztáin. Jómagam nem osz-

tom ezt a nézetet, úgyhogy ezeken a területeken gyakran fordítottam ősi rúnatornyok felé a tekintetem (és mászó karperecem). A nevéből arra következtettem, hogy mágikus dolgokra található itt, és nem is kellett csalódnom. Szakértelmem bőven elegendő volt az ében sziklatornyok miatt [20-as szakértelemmel már eredménnyel próbálkozhatsz], így nagy várakozással tekintetem az események elébe. A három (és soha nem több) legyőzött szörny után tleikan és kreiton varázstárgyak között dúskálhatsz, de más, hasznos dolgok is várhatnak itt. A legyőzött szörnyeknél, ha szerencsés vagy, találhatsz a faji páncéldarabok elkészítéséhez nélkülözhetetlen mintázó tekerceket is, attól függetlenül, hogy melyik ősi birodalom területén másztál fel a toronyba. Az *elemi pulzátor* (#440), *púpos zsookarg* (#451), *szellemdarázs* (#481) nem igényel különösebb felkészülést. Figyelemreméltó a *kreiton bűvölő* (#506) tárgybűvölése, a *tleikan házórzó* (#507) 50%-os mágiaérzékenysége (a sebző varázslatok fele sebzést okoznak), a *sötét ülnök* (#508) rejtélyes, és kiszámíthatatlan ítélkező képessége, némi mágiaellenállással megspékelve. A *tleikan hadúr* (#509) *ősi sorvasztása* (#258) nem halálos, de hosszú távon meglehetősen egészségtelen (minden mozgáskor sebez rajtad, még labirintusban is). Nem árt a *kreiton idéző* (#510) halálkiáltása és a *tleikan főbíra* (#512) armageddonja miatt akár egy direkt, akár az ilyen jelegű lényekre csoport T parancs kiadása. Ajánlatos, hogy erősebb légy a *tleikan behemót* (#511) csontropogtatásánál... A felsorolt szörnyetegek mindegyikére igaz, hogy egyik fegyvernem ellen sem védettebbek egy másiknál, és a meglévő védelmük sem áthatolhatatlan. A tleikan házórzó és behemót legyőzéséhez rengeteg sebet kell ejtened, de a többi legyőzése nem fog nagy kihívást okozni, ha már könnyedén boldogulsz ezen a területen.

### **Tükörtorony (#885) [55 TVP]**

Szintén csak az Elfeledett Királyságok területén található másznivaló a tükörtorony. A feljutáshoz szükséges eszköz kisebb vagyont ér. Ha kitaró vadász vagy és le vadászol 12 hótarantulát (#464) (magashegységben keresd), spórolsz egy rakás aranyat. Ha nem vagy ilyen kitaró, vásárolj meg ezeknek a szörnyeknek a karmait és készíts belőle *pókkarmokat* (#886),

hogymászhass [23-as szakértelemmel] a jelenleg ismert legkomolyabb másznivalóba. Ehhez a pókkarmokat kell H paranccsal használnod. Mágikus potenciált növelő zyel katalizátort és agvari manafókuszot, ritka és értékes kreiton esszenciát, elbűvölt és varázslatos tulajdonságokkal felruházott gyakorlónadrágot, varázsköveket, manakristályokat is találhatsz a sok, felsorolni is nehéz apróság között. Hasonlóképpen, mint az ősi rúnatoronyban, itt is mindig három ellenfelet kapsz, és szerencsés esetben szintén mintázó tekercek eshetnek ki belőlük. A fémbontó *tűskés totemblarg* (#482), a mágiaellenállással rendelkező *shokara bogár* (#436), a gázt lehelő *algaleioda* (#474) szerencsésen sorsolt ellenfél. A *tleikan amazon* (#534), *ölművész* (#535) és *hajadon* (#533) is rendelkezik némi mágiaellenállással, de ezen kívül még kritikus ütessel, ropogtatással, tárgybűvölés is meglephetnek. Főszörnyként az öregítő *kreiton lich* (#536), kővéváltoztató *kreiton jótündér* (#538), és a zsákbomba szopókövet kreáló *kreiton átokmester* (#537) egyaránt jöhet. Mindegyiknél féltelmetesebb azonban a valaha élt leghatalmasabb kreiton mágus, *Morghatal A'ton* (#544), aki védővarázslatod megsemmisítése után ősi sorvasztást bocsát rád, megöregít, és halálaurájával megállítja szívedet. Utóbbi két képessége indokoltá teszi a rá kiadott támadást. Vigyázz, ha csoport T parancsot használsz, nem elegendő az egyik kiadása, mert két olyan képességgel is rendelkezik, amely miatt kétszer is meggondolod a harcot.

Fegyvertechnikai szempontból talán egyedül a *shokara bogár* emelhető ki a többiek közül, hiszen vágófegyver ellen igen jól védi páncélzata. Életerő tekintetében bár nehezebb ellenfelek, mint amiket a rúnatornyokban találsz, de mégsem legyőzhetetlenek.

A fentiekben egy – valószínűleg közel sem teljes – ízelítőt kaptál abból, milyen az, amikor kaland- és becsvágyból fura helyeken fordulok meg Fairlight kegyelméből. Remélem, beszámolómmal meghozta a kedved neked is, hogy a következő Olimpiai Játékokon a mászásvetélkedőn eséllyel indulhass hozzáértésed bizonyítékeként...

Thoron - Laure



## RYUKU SZIGETEK

Az év eleje óta gőzerővel folyik az új területek fejlesztése. Mint már gondolom sokan tudjátok (az olimpiai beharangozó-ból vagy az Alanori Krónika hasábjain korábban elcsepegtetett információkból), a rátermett kalandozók hamarosan a ryuku anakontinensre utazhatnak.

A project mérete a 220+ területek készítéséhez fogható – sőt, sok szempontból túlmutat rajtuk, pl. itt városok is vannak, ami sok plusz teendőt jelent. Épp ezért más, a korábbi területeket színesítő fejlesztésekre egyelőre nem nagyon marad idő (ezt a mondatom odalent kicsit megcáfolom).

Egy rövid jelentés, hogy jelenleg – e cikk írásakor – hogy állunk: eddig kb. 130 új tárgy és 90 új szörny készült el (ebből 42 kóbor, 15 neves), 3 küldetésadó épület hangulatos küldetési szinte teljesen megvannak, és emellett néhány másiknak a terve már teljesen kész.

A kóborlás szerelmesei egyelőre még csak egy új másznivalóval, illetve egy új kikutatnivalóval találkozhatnak, de ezek száma a területek teljes elkészüléséig majd még nőni fog. Külön érdekesség, hogy a kontinensen újra phua-küpokba botolhatnak majd a karakterek, de ezek mintha nagyobbak lennének az eddigi látottaknál, s méretükkel arányosan a benn régészkedőkre leselkedő veszély is nagyobb. Mármint azokra, akik képesek lesznek átverekedni magukat a moák csalafinta feladványain.

A kontinens több kisebb-nagyobb szigetből áll. Kiterjedése körülbelül két ősi birodalomának felel meg (pl. Esthar Császárság + Bo'adhun birodalom).

A vezető humanoid faj természetesen a ryukuké, de csupán azért, mert nagyon-nagyon sok van belőlük.

Persze náluk veszedelmesebb lények is laknak itt, pl. a kegyetlen teriádok, akik főképp erdőkben élnek. Többnyire magányos vadászként járnak útjukon, de némelyik erdő mélyén akár eldugott településeikbe is bebotolhatnak az eltévedt kalandozók.

A hegységekben a draklenek az urak. Ezek a drakolderek elkorcsosult és épp ezért száműzött leszármazottai. Hegyfokokra épült citadelláikat már messziről ki lehet szúrni, megközelíteni viszont egyrészt nehéz, másrészt örülség. Ők még egy olimpiát nyert, elit kalandozóistenséggel is pillanatok alatt képesek végezni.

Vannak még persze mások is, akik így vagy úgy, de képesek elboldogulni ezeken a vad szigeteken: pl. a mágiára születésük óta teljesen immúnis, intelligens teknősök, vagy a ryuku elnyomás ellen küzdő hoarián barbárok, akik még a sárkányoknak is képesek parancsolni.

Egyelőre nem akarok messzemenő becslésekbe bocsátkozni, hogy mikor jön el az a bizonyos időpont, amikor azt mondjuk: „kész, jöhetnek az első felfedezők”.

Épp ezért a türelmeteket kell kérnünk, és reméljük ti is úgy találjátok majd, hogy az itt kapott élményekért és kihívásokért érdemes volt várni.

## CSODABAZÁR

Nos, amíg a fentebb írtakra vártok, egy kis újdonságról is beszéljünk:

Niximiliti, az ezelőtt szinte egyáltalán nem ismert, agyafúrt gnóm feltaláló a napokban megnyitotta utazó bazárját a Túlélők Földjén. Nos, ha összefuttok vele, nektek is minden bizonnyal fel fogja ajánlani cseréire legújabb találmányát, különleges csodakenőcsei egyikét. Ne habozzatok élni az itt kínálkozó alkalmossal!

## VÁLTOZÁSOK

- ❖ Kaldor varázspora eddig nem fejlesztette a lőfegyver szakértelmet, mivel sebezni nem sebez, de most már fogja.
- ❖ A vércápa sámánra kiadott egyszeri FT valamiért nem törődött a vele vívott csata után, ezt javítottuk.
- ❖ A HH parancsot használva hol +1 TVP-be került a tárgyhasználat, hol nem. Természetesen mindenhol +1 TVP-nek kellett volna lennie, ezt javítottuk.
- ❖ Zarknod piramisában véghez vitt hóstettek ezentúl a karakterlap „Hóstettek” rovatában is megemlítésre kerülnek.
- ❖ A mópat bolnál varázslatot lövő fegyvereket használva különös dolgok történtek. Mostantól ezek a tárgyak is fegyverként viselkednek itt.
- ❖ Ha a manapajzs varázslat paraméterének nagyobb számot adtál meg, mint amennyi varázspontot volt, a varázslat nem jött létre. Mostantól létrejön, ilyenkor annyi VP-t fonsz a manapajzsba, amennyit csak tudsz (természetesen az ősteológia szakértelemkorlát figyelembevételével).
- ❖ Ha a pszi konverzió varázslatok paraméterének túl nagy számot adtál meg, és nem volt annyi TU előállítására elég pszi pontod, nem jött létre a varázslat. Mostantól létrejön, ilyenkor annyi TU-t állítasz elő, amennyire a pszi pontjaidból futja.
- ❖ Beszerkesztettük a karakter által ismert, Rodger-féle üstökkel elkészíthető ételrecepteket neveit is a 10 fordulónként kiküldött referencialistába.
- ❖ Történt egy szabályváltoztatás: ha valaki meghal öregedéstől, az adott fordulójában többször már nem halhat meg korai miatt. Természetesen az öregítő lények, a gyorsvarászlás stb. továbbra is öregítenek rajta, csak meg nem halhat miatta. Ha nem fiatalít sietve magán, a következő fordulójától kezdve, az első természetellenes öregedésnél újra meghalhat a karakter.



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

– Szia! Kérek mutatkozz be az olvasóknak!

– Szia! A nevem syck, szigorúan kis s-sel. A polgári nevem nem szeretném elárulni. Aki ismer, annak nem mondom vele újat, aki meg nem ismer, az valószínűleg nem is kíváncsi rá. De akik más néven ismernek, egészen biztos bután néznék a nevemet egy kardozós, varázslós, htmles játék kapcsán.

– Mivel foglalkozol a valós életben?

– Egy média holding tanácsadója illetve fejlesztési igazgatója vagyok, konkrétan internet tartalomfejlesztéssel és internet tartalom tanácsadással foglalkozom. Már ha foglalkozásomra vagy kíváncsi. Foglalkozni rengeteg mindennel foglalkozom, de általánoságban igaz, hogy szinte minden projectem az internethez kapcsolódik.

– Mióta játszol a TF-en?

– Ha jól emlékszem, akkor kb. az első Bíborhoddal egy időben indult az első karakterem. Mint mindenki, én is Setét Patkányt akartam megölni a karakteremmel Bűdös kis tolvaj.

– Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?

– Sokat, többet, mint kellene. A TF mára az életem szerves részévé vált, főként azért, mert a TF-en törtétek, itt elsősorban a játékosok viselkedésére gondolok, átgondolása nagyon nagy hasznomra van a valós életben. Természetesen a szürkeállományomat is a TF világán szoktam pihentetni. Kikapcsol egy olyan brains-torming, amit egy olyan világ eseményei, szabályai kötnek, amit mások alkottak, mások tartanak életben.

Nekem már csak a saját gondolataim „megvalósításával” és megosztásával kell fáradnom.

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

– Chaar-Lee-vel ellentétben, általában nem írok fordulót, csak UL-t. Azért általában, mert már volt rá példa, hogy összeraktam egy „teljes” fordulót, telis tele helyesírási hibával. A terv szerint gerilla marketing eszközökkel terjesztettük volna, de aztán mégse tettük. Megmaradt poénnak és egy kedves emlékek. Az UL írás kérdés az több, mint kényes. Nagy „Ci” „Zoli” Zoltán, aki igazából egy biocomputer, rengeteget segít UL írásban. A Mester általában vázlatokat ír, amiket közösen nézünk át, illetve a fordulót is közösen elemezzük. Mára elértem azt a megtiszteltetést, hogy néha én is átnézhetem az Ő UL-jeit, bár még UL-t nem írtam egy karakterének se, de ami késik az valószínűleg sose jön el. Az UL írás általában a szabadidőm mennyiségétől függ. Volt már arra példa, hogy 16 órát töltöttem UL írással, és egy nap 10-15 fordulót kaptam. Persze mind saját karakter kalandjaival megtöltve.

TF-hez kapcsolódó időöltés a ghalla.pbm.hu felhasználóinak agymosása blog formában, illetve az irc.chaos.hu-ról elérhető #tf irc csatornán folyó beszélgetés. Van egy tulelofoldje.com e-mail cím szolgáltatásom, amivel több gond van, mint öröm.

– Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?

– Huh, ez elég bonyolult kérdés. De nézzük sorban a kedvenceket, praktikusan ABC sorrendben.

Bow Syck, alakváltó, CHD, Maffia, a Lilabrek felísten, könyvet lehetne írni a múltjáról, igazi egyéniség, aki gyakran még számomra is kiismerhetetlen,

Clod fia Onar, őt csak trónörökösnek hívjuk, jelenlegi életcélja, hogy Clod Onar fattyúit likvidálja, és persze a papa-mama lelejlomlása,

Dark Angel, alakváltó, CHD, Pszichopata Kt, ő igazából legalább három személyiség, nem kicsit skizofrén,

Dark Silex, alakváltó, Tharr pap, Kétkardos, életvidám fickó, olyan karakter, akinek múltja van. Sötét és világos foltokkal tarkított múltja,



Elvira L. Scrofann, mutáns, Elenios, Zan Rendje, pszi mester, aki nem hajlandó támadó varázslatokat, pszi képességeket tanulni,

Fürge Calver fia és Fürge Calver fia gholák (ikrek), Igbut nevelői, őket is mesterségesen állították elő a ryuku császár parancsára,

Génius Mátra, gnóm, Fairlight, Ezüst kígyók, Jasmine, alakváltó, Dornodon, Pszichopaták,

Napkeleti Muff, gnóm, Tharr, gnóm KT, nagyon hangulatos kis karakter, főleg azért, mert gnóm+tharr+gnóm KT, ahogy mondani szokás, neki is csak megszületni volt nehéz,

Nilatakat Rat, pszichók,

Sophie the Fay Ördögi Kőr,

Sötét Igbut, gnóm, Tharr, Vervöröslegió, ryuku kém, divat és szellemi diktátor, őt a ryuku császár parancsára hozták létre mesterségesen, hogy milyen titokzatos okok miatt, talán csak a császár tudja,

Thym Bonercrusher, troll, CHD, Maffia, Chara-din „legprofétább profétája”,

Tom the Archmage, gnóm, Dornodon, Maffia, „A Terminátor”, viszonylag erős karakternek mondanám, talán ő az, akivel gusztustalanul tápolok,

Treem, ghola, őt sajnos az elmúlt hetekben egy gonosz Maffiás felakasztotta,

Vadóc tharr, kobudera, Kompánia.

Illetve még van pár karakterre „hatásom”, de az ő érdekükben nem publikálnám nevüket, megelőzendő az előítéletek káros hatásait.

Nehéz kedvencet választani, de természetesen van, akivel mindig szeretek lépni, akármit is csinál. Egyik Bow Syck, másik Sötét Igbut, a harmadik Thym, negyedik pedig Tom, ötödik Silex. Őket azért mondanám kedvencnek, mert egy viszonylag erős személyiséggel tudtam felruházni a számhalmazukat. Bow és Igbut a teljes örület, gyakran számomra is kiismerhetetlen és megjósolhatatlan, mit is fognak véghez vinni, Thym fanatikus CHD hívó, Tom egy terminátor dornodonita, Silex pedig egy életvidám, tréfás Tharr pap. Régebben Elvira is elég erős személyiség volt, sajnos a Zan KT. megváltozásával ritkábban tudok vele lépni, lévén nem nagyon lehet életcélt állítani elé. Azon kívül, hogy a sok nyálastól elbűvölje értékét.

– Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?

– Bow Syck volt az első karakterem. Ha jól számolom, akkor a fenti listából csak Igbutot indítottam én, a többi átvett karakter. Furcsa mód az általam indított karaktereket tovább adtam, főleg a nagy lemaradás miatt voltak kellendők. Az újabb karakterek nagy része a TF

fejlesztésének stabilizálásának köszönhető. Az elmúlt időben több olyan fejlesztés is bekerült a játékba, ami miatt érdemesnek láttam komolyabban foglalkozni a TF-fel. Másfél éve az egyik legvéresebb szájú játékos voltam, ma azt hiszem az egyik legnagyobb beholder fan vagyok, mert érdemes lett újra TF-ezni. Nagy szerencsémre nagyon sok „gyengeakarató” játékos megváltik kedvenc karakterétől, és hát sikerült begyűjteni a karaktereket. További szerencse, hogy nagyon sokféle karaktert tudhatok magaménak, így a TF-et nem csak egy szemszögből tudom megismerni, ez az igazi oka az újabb és újabb karaktereknek.

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

– Hehehehe, ide leginkább egy fejhangú, brutális nevetést kell elképzelni. Természetesen az alakváltó a legjobb faj. Még pedig azért, mert ők azok, akik irányítják a korcs fajok életét. Kevesen tudják, de a kulcsfontosságú pozíciókat alakváltók foglalják el ghallán. Ők szabják meg a DEM árát, az isteneknek, hogy milyen küldetésüket adjanak, az időjárást és még megannyi dolgot, amiről még nekem sincs fogalmam. Talán még az aktuális zsetonárakhoz is van némi közük. Szóval Ők a mindenhatók.

A vallás nehéz kérdés. Teológiai szempontok alapján Fairlight áll hozzám közel, de mégis Chara-din hívővel szeretek a legjobban játszani. Barátaim szerint azért, mert lassan kezdek olyan szertefolyó (értsd elhizott) lenni mint CHD, ellenségeim szerint azért, mert legalább annyira gerinctelen és kavarógép vagyok mint a káosz istene. Az igazság az, hogy én a káosz azaz a változás eltöltött híve vagyok civilben is, így egy káosz isten csak is a kedvencem lehet, még akkor is, ha valamilyen fatális véletlen folytán gonosz jellemű lett.

– Rendben, akkor most játékegyensúlyilag mi a véleményed a fajokról és a vallásokról?

– Ez egy izgalmas kérdés. Nagyon sokan kimerik jelenteni, hogy egyértelműen x faj/vallás a legerősebb. Alapjaiban azonban már az is fontos, hogy a karakter újszülött vagy nyugatról indult. Az új játékosok számára talán nem egyértelmű, hogy miért. Nekik érdemes elolvasni pár újszülött fordulót. Jelen pillanatban a gnómkok kiemelkednek, illetve inkább úgy fogalmaznám meg, hogy nagyobb a gnóm karakter esélye arra, hogy bizonyos kihívásokat könnyebben teljesítsen. A varázslás és a varázsláshoz kötődő tulajdonságok, valamint az azokra épülő képességek most per pillanat fontosak a játékban. De ez az előny könnyen elveszhet, ha nem a gnóm-fejlesztési stratégiát követi a játékos. Éppúgy lehet egy emberből is, elfből is nagyon erős karakter. Fontos megjegyezni, hogy az alakváltókra ráférne

némi tápolás. Indok nincs, legyen elég annyi, hogy az alakváltók a legjobbak.

Vallásban Chara-din a legerősebb. Nagyon jó varázslatokat ad, és a Chara-din hívők viszonylagos összetartásának köszönhetően a legnehezebb küldetéseket is gyorsan meg lehet oldani. Keleten. Nyugaton Tharr és talán Sheran van előnyben, valamint a Leah papok is nagyon ügyesen építik a hatalmukat. De azt hiszem, ez már nem az eredeti kérdésre válasz. Bár az biztos, hogy a játékosok és a fejlesztők egészen más dolgot értenek játékegyensúly alatt. A játékosoknál az egyensúly kb. azt jelenti, hogy egyforma könnyű legyen minden kihívás megoldása, és lehetőleg ne legyen túlságosan „más” varázslata egy-egy istennek. És persze nagyon fontos, hogy a karakter milyen Közös Tudatban van. Egy faji KT nyilvánvalóan kiélesíti a karakter faji előnyeit, míg egy vallási közös tudat képes kijavítani a tökéletesnek mondott isten tökéletlenségeit.

Sőtét Igbutót nyugatról indítottam, elképesztő, hogy egy nyugati karakter milyen óriási hátrányban van. Talán érdemes lenne azokat az új játékosokat jutalmazni egy-egy speciális, csak az adott időszakban indítható karakterrel, akik nyugatról indítanak egy karaktert. Pl. egyedi kinézetű karakter, tetoválás, egyedi hajviselet, egyedi szem, és esetleg egy speciális képesség, pszi vagy varázslat. Tehát azt hiszem, hogy a játékegyensúly szempontjából másodlagos vagy harmadlagos a faj, vallás.

– Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– Egyszerű kérdés, de nagyon bonyolult a válasz. Röviden: a fogalmat amivé vált. Hosszabbban: viszonylag gyakran beszélgettünk más játékosokkal, barátokkal, haverokkal arról, hogy milyen lenne az élet TF nélkül. A baráti köröm, az üzleti egzisztenciám kb. 40%-át a TF-nek köszönhetem. A kedvesem egy TF-es ismerős húga, az üzlettársaim TF-esek, és még sorolhatnám mi mindent köszönhetek a TF-nek (pl. az első bankhitelemet is a TF miatt vettem fel). Magában a változtatosságot és Miklós „csinyeit” szeretem a legjobban.

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

– Mindenben jobb a TF, de gondolom ezt ti is tapasztaljátok a TF találkozásokon, mikor is a TF csapat mindig porig alázza az ŐV csapatot. Kivéve, amikor nem, de igazából akkor is, csak olyankor lefizetnek minket az ŐV játékosai. Mi meg hagyjuk...

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

– A három dolog elválaszthatatlan. Mára elértem azt a szintet, hogy teljesen önfenntartó vagyok, megoldom

a legtöbb optimalizálás, felfedezés kérdést saját karakterekkel. Nyugodtan szerepjátszhatok. Felfedezni csak komolytalanul szabad, ez nálam aranszabály. Jó példa erre a 220+ fejlesztés, amire gőzerővel rágyúrtam a leghatalmasabb lilabrékkel. Amellett, hogy végigrohantam az új területeken, leraktam jópár CHD rúnakövet, csak hogy a sok hitetlen árnytünde és egyéb degenerált tudja hol a helye. Móka a mókában, hogy Nagy Gábor cimborám ultratápos karijával 1,5 – 2 évvel utánam sikeresen letáborozott egy Bow Syck által épített CHD monolitra. Viszonylag ép bőrrel megúsztam, mert időben ugrottam félre a nagy sebességgel közeledő autója elől. Persze ez vicc, mert ő sose hajt gyorsan. Szóval felfedezni nem szabad véresen komolyan, mert az csak csalódással jár. Persze mikor Clod Onar vagy Chaar-Lee karakter esetleg GRD felfedező forduló olvasok, akkor nehéz levakarni a szemgolyóm a monitorról. Valahol irigylem őket azért a kitartásért és szervezőképességért, amit egy felfedező forduló igényel. És persze méltatlan lenne Birkát kihagyni a felfedzők sorából. Birka labirintus stílusa fogalom. Megvan mindenkinek a vicc? Birka labiba megy.

Az optimalizációról annyit, hogy csak forint kérdésnek tartom. Annyi forintért, amennyiből egy üstökös karaktert lehet összerakni, sokkal jobb dolgokat lehet létrehozni, akár TF-en belül is.

– Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– A Térkapuzárás. Hogy-hogy melyik? A libertani.

– Miért is? Továbbra is a játékos véleményére vagyok kíváncsi, nem pedig az egyik karakteredére.

– Valahol mindenki skizofrén. Talán neked is lapul a fiókodban pár TF-karakter, amiket sokan szívesen átvennének. Az e-mail címem ismered.

A libertani térkapuzárás volt az egyetlen olyan fejlesztés, mely valóban képes volt szembe állítani a karaktereket. Ma már ilyen lehetetlen. A karakterek „tudatát” a játékosok erkölce, társadalmi érzékenysége, játékon belüli gazdasági érdeke határozza meg. Ahelyett, hogy a játékos személyesítené meg a karaktert, a karakter személyesíti meg a játékost. A libertani térkapuzárás képes volt a JÓ és GONOSZ oldalt egységbe kényszeríteni. Ezzel sikerült bebizonyítani, hogy olyanok „ítélkeztek” a Zan Rendje felett, akik semmiben se különböznek a Hatalomimádóktól, azaz a cél szentesíti az eszközt. Azt hiszem ebből a témából akár Alanori Krónika különszámot is lehetne csinálni, nagyon bonyolult téma, sokan gyökeresen máshogy látják a múltat.

Furcsa, de ezen a válaszon, mármint, hogy melyik volt a legjobb történelmi esemény gondolkoznom kel-

lett. A mai napig emlékszem arra, mikor Miklós a kondor klubban sátáni vigyorral elmondta, hogy a Fény Szentélyében történt valami... Dögvész a szívem csücske. Chara-din eljövetele volt a legjelentősebb esemény Ghalla újkori történelmében. Van negatív kedvenc is, ez pedig a jégkorszak. Túlságosan is át tudtam érezni a karaktereimet, utálok fázni... És nem voltak vérpingvinek és az ősmogyorót hajkurászó élőholt ősmókások se olvadtak ki, hogy eltiporják a mechanikus moa hőembereket. Pedig a milka tehén...

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

– Mikor Miklós az első TF talin bejelentette a KT-kat és KT képességeket, teljesen mást képzeltem el mint ami megvalósult. Alapvetően haragszom azokra a játékosokra, akik lealacsonyították a KT képességeket a +/+ tápolás végtelenül undorító szintjére. De tisztelnem kell őket a kombinációs képességeikért, remek munkát végeztek, és sokat tanultam a kombók építéséről. A végletek embere vagyok, így várom az ítélet napot, mikor minden KT képesség megszűnik, köszönhetően ryuku-varkaudar-éjfatty közös tudatok egyesített képességének. Maguk a Közös Tudatok zseniális ötlet, de mára csak pár Közös Tudat volt képes megőrizni a valódi célját. Karakter gyűjtőfóbiám odáig fajult, hogy saját Közös Tudatot „szereztem”, és saját képességet fejlesztettem. O pontért, hogy még véletlenül se legyek túl nagy befolyással a játékra. Mára elajándékoztam pár kisebb karaktert, így az „egyszemélyes” közös tudat megszűnt. Így újra megmenekült Ghalla egy Leto-hoz hasonló istencsászár eljöveteletől és Ghalla megint nem vált Dűnévé, pedig már ideje lenne.

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

– Nincs véleményem. Sose hasonlítottam össze ezt a három képességet. Teljesen másról szólnak.

– Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– Igen, zseniálisak. Néhány fejlesztés egészen más gondolkodásmódot takar. Picit olyan ez, mikor az ősember rájött, hogy kezében tartott fadarabbal nem csak a vacsorának való mamutot verheti agyon, hanem a szomszédot is.

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

– Az alakváltó bug kijavitása, mert így tripla áron adhattam volna el a zarknod szemét. Komolyra fordítva, a ryuku roncsokat tudnám említeni. De a Küldetés Teljesítése utólréteget. A fejlesztés tervezésekor egészen biztosan valami teljesen új dolgot akart létrehozni a fejlesztő, de a TF program kereteit nem tudta átlépni, el-

képesztő volt számomra, hogy egy teljesen más szövegkörnyezetbe lett behelyezve egy megkopott parancs. És lám, működik.

– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételtől?

– Elítélem. Főleg ha nem az én számlámra adják át a karaktert.

– Mi a véleményed a hyperről?

– Hasznos, de az emberek elfelejtik, vagy meg se értik, hogy mekkora munkával jár. Egy olyan komplex játékban mint a TF, a szolgáltatóknak kellene biztosítani a hyper jellegű adatbázisokat, akár személyre, akár karakterre szabott formában. Ha egy gonosz alakváltó elpusztítaná a hypert és offline változatait, nagy valószínűséggel 90%-kal kevesebb UL érkezne, és a beérkezett UL-ek 99,9%-a hibás lenne. Ezért a játékosok 99%-a reklamálna a Beholdernél. És a JV a beérkezett levelek 99,9%-ra nem tudna olyan választ adni, ami elfogadható lenne a játékosok 1%-nak. A hyper fontos, kikerülhetetlen, és akik csinálják, azok minden elismerést megérdemelnek. Ide tartoznak még a reformat alkalmazások KWS és CL, amik olyannyira a játékosok segítőeszközévé váltak, hogy már észre se vesszük, hogy használják.

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

– Egy-két karival szeretem csinálni, mert egészen felemelő érzés, mikor elfelejtem mind a két városi teleportot. És persze a mágiatörést is szeretem. Végtelen mennyiségben sajnos nem lehet csatamezőzni, egy idő után mindenki kénytelen a TF globális lineáritásához igazodni, és ott hagyni a csatamezőket. Sokat várok a ryuku kontinensről, izgatottan várom, hogy vajon képes lesz-e megújulni a szörnygenerátor (csatamező, mászókkák) játékkomponens.

– Mi a véleményed a rabszolgázásról?

– Elítélem. De örülök, mikor egy rabszolgatartótól be tudom szerezni azt, amit egy épelméjű karakter sose tudna, vagy akarna megcsinálni. Pl. Álomórzók tudatpajzstörés KT képessége.

– Mit változtatnál a TF-en?

– A TF szolgáltatásaiban a marketing, on-line ügyfélszolgálat, szolgáltatási feltételeken változtatnék. Profi-bnak kellene lennie, még akkor is, ha a játékosok nem hajlandóak ezért fizetni. De sajnos ez nem ilyen egyszerű folyamat. Klasszikusan üzletági átvilágításra lenne szükség megmondani azt, mi az, ahol költség megtakarítás lehet, és mi az, ahonnan finanszírozást lehetne a TF-re átirányítani. Alapvetően a káosz elmélete a beholdernél is működik, minden mindennel



összefügg, emberileg, gazdaságilag, infrastruktúráisan.

A teljes véleményemet megtartanám magamnak, mert noha tudom, hogy mit kellene javítani, azt is tudom, hogy ez milyen költségekkel illetve munkafolyamat átszervezéssel járna. És én csak a pálya széléről kiabálok, hogy gyorsabban kéne futni.

A TF-ben, mint játékban sokkal több NPC-re lenne szükség. Azért pont NPC mert segítségükkel mozgósíthatóvá válhatnak a karakterek, letéríthetők az optimális játékmenetről, ezáltal lassítható a játék. A másik fontos fejlesztésem a játékosok felesleges kreatív energiáinak lekötésére használnám, azaz a beholder weblapra elhelyezni egy enc. író formot, aminek a segítségével szörny encok, kocsmái hírek küldhetők egyszerűen. Talán még az is megoldható lenne, hogy csak olyan játékosok tudjanak beküldeni a fenti fórumon, akiknek a karaktere épp a kocsmában táborozik, azaz van alkalma pletykálgodni.

A szolgáltatás és a játék között félúton található a TF közössége, amire szintén nagyobb hangsúlyt fektetnék, ami esetünkben információáramlás lehet. Az Alanori Krónikában nagyobb teret engednék a TF-nek, sokkal több adatot közölnék a játékról, elsősorban poénos statisztikákat, amiknek az elkészítése számomra nem tűnik bonyolultnak. Például, hány főnixtoll van a játékban, hányan demeztek az elmúlt hónapban, leggyilkosabb szörnyek top listája, legtúlélőbb szörny (amiből a legkevesebbet ölték meg a kalandozók), legnépszerűbb küldetés adó helyek, neves szörnyek újjászületésének száma (hányszor ölték le), hónap sebzése, karakterek által nem ismert tárgyak száma (mi vár meg felfedezésre), érintetlen területek, mezők száma, (ahol még nem járt senki), legnépszerűbb fejfedő/páncél/fegyver/csizma/ékszer, kihalás szélén álló fajok (miből generált a program a legkevesebbet), inváziós szörnyek, avagy miből generált a legtöbbet a program. Természetesen ezekre már építeni lehet újabb tartalmakat, például: adott hónapban a legtöbb mezőt felfedezte, legtöbb aranyt összeharászta.

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

– Legerősebb karakter szintén nem létezik. Kivéve Sötét lgbutot. Elméletileg a legerősebb karakter attól a legerősebb, hogy a legjobb játékos irányítja. Ez talán 5-6 éve az Árpádház idejében igaz is volt. Mára azonban a TF-ben előtérbe került az egzisztencia, a játékosai kapcsolatrendszer, és nem elég a játéksímet, megfelelő játékstílus, kőeményen fontos, hogy más játékosokkal milyen kapcsolatban állsz. Ez a folyamat a toronyhábo-

rú idején indult el lavinaként, és mára jutott el olyan szintre, hogy foglalkozni kell ezzel az újfajta trenddel, ugyanis olyan hatással van a karakterfejlődésre, amit nem lehet befolyásolni programkódokkal. Hogy ez negatív vagy pozitív folyamat, számomra eldönthetetlen kérdés. Mint amatőr játékefejlesztő tudom, hogy alapvetően negatív, mikor a játékosok határozzák meg a balansz sarokköveit. Mint játékos élvezem, hogy egy vam-pire jellegű, a háttérben meghúzódó hatalmak (játékos) irányítják a játék eseményeit, gyakran a játékvezető, fejlesztő ellen. Vízi Gábortól hallottam, és a mai napig észben tartom a TF nagy igazságát: „amíg Miklós egyedül kódol, addig ezer játékos keresi a kód hibáit”. Mára elértük, mi játékosok, hogy több tucat játékstílus, több száz tárgy hatásait, majd száz KT képesség kombinációját vagyunk képesek percek alatt a masszív tápolás érdekében összeállítani. Ez egy modellezhetetlen folyamat. Aki képes minden kombinációt végiggondolni, és az adott célra kiválasztani a legoptimálisabbat, az a legjobb játékos. Mivel a kombinálás és optimális eszközválasztás egyre inkább csoportos tevékenység, inkább azt mondanám, hogy a legjobb játékos az, aki a legtöbb ilyen csoportban benne van. És a legerősebb karakter az, akivel végre lehet hajtani a játékban adott pillanatban elérhető legnehezebb kihívást a fejlesztéskor meghatározott tiszta játékidő töredéke alatt. Egyszerűbben fogalmazva, Nagy testvérek és Clod Onar.

– Kikkel készítsünk még interjút?

– Senkivel. Szerintem a csúcson kell abbahagyni. De most, hogy fellendült a példányszám eme jól sikerült riportnak köszönhetően, talán érdemes lenne olyan egyéniségeket megszólaltatni mint, Doaron, Marcsa, Skaven, Titusz mester, G, Babsali, Viza. Kiemelném Lacust, akitől brutális mennyiségű karaktert lejmoltam el, ráadásul mostanában kezd kifakulni a TF-ről. És persze fontos lenne olyanok megszólaltatása is, akik a csendes tömeget képviselik. Talán randomizálva is lehetne riport alanyt választani, mondjuk legyen az egyik riportalany az, aki július 20-án elsőként imádkozik Chara-dinhoz.

Szívesen olvasnék Miklóssal, Macival, Speedz-zel, Katalival interjút, veled. Minden bizonnyal számtalan érdekes sztorijuk van a TF-fel kapcsolatosan és segítene pár játékosnak felfogni, hogy a túloldalon nem egy legyőzendő monster van, hanem egy ember.

– Van még valami, ami el szeretnél mondani?

– Köszönet a TF-ért. Mindenki segítse a kezdőket. Világbeke.

Dani Zoltán