

ALANORI KRÓNIKA

116. szám
2005.
augusztus

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Az előző szám szerkesztői üzenetében azt írtam, hogy tombol a nyár. Nos, akkor, júniusban valóban tombolt, most azonban inkább csak köhécse. Mivel napsütés hiányában senki sem tud strandolni, ezért nyilván most mindenki olvas, kártyázik, vagy éppen UL-t ír. Mi pedig lezártuk a Hatalom Szövetsége 18. félévét, és készülünk a nagy megmértetésre, a HKK Nemzeti bajnokságra. Közben a játékosok éppen fedezik fel a ryuku szigeteket, új kalandozó városi épületeket építenek a Sötét Földön, újabb felszíni varázstárgyak után kutatnak, vagy érdeklődve hallgatják a császári bárd történeteit. Egyszóval: zajlik az élet. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Robert Jordan: A világ szeme I. c. regényének második kiadású borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

Dani Dol tan

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 8. (116.) szám (2005. augusztus) – Megjelenik havonta

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

Tördelő szerkesztő: 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

Lapzártá: július 15. **A következő szám lapzártája:** augusztus 18.

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

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

AZ VAGY, AMIT BELÉD ÜLTETNEK...	2
Házi szabályok a kiberpshichózisra	
VÉR A VÉREMBŐL	12
Regényrészlet	
KOMBÓK	16
Paklik mindenkinek	
HATALOM SZÖVETSÉGE	20
Félévzárás	
IX. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG	22
Bejutottak és szabályok	
ÚJ VERSENYEK	24
Augusztusban és szeptemberben	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
KÉRDEZZ-FELELEK	31
HKK kérdések	
KLÁNOK CSARNOKA	32
A Mágus klán	
LEANTHIL NAPLÓJA	38
Egy galetki élete	
ŐSÖK VÁROSA	41
Fejlesztések	
GHALLA NEWS	42
A TF hírei	
TF-FEJLESZTÉSEK	42
KALANDOZÓ KALAUZ	44
A KALÓZHERCEG LEGENDÁJA	52
KT-LISTA	56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

AZ VAGY, AMIT BELED ÜLTETNEK...

AVAGY: HÁZI SZABÁLYOK A KIBERPSZICHÓZISRA

„Egyszerűen nem tudom megérteni! Hallottam, hogy gyorsabban ver a szíve, éreztem, hogy megnőtt a feromon-kibocsátása, és a testbeszéde is árulkodó volt. A képembe hazudott! Miért kellett volna mosolyogva eltűnnöm? Persze, hogy megüttem!

Mi? Most hogy jön ide az illem? Áru!d már el!”

-Ismeretlen kiberszichó

KIBERPSZICHÓZIS

A kiberszichózis általában négy fő irányban fejlődhet ki. Bár a hatások keveredhetnek, gyakran találkozhatunk típusegyedekkel. Ilyenek például az önzést legjobban demonstráló túlkibernetizált katonák, vagy a társadalomtól és emberi közösségtől teljesen elidegenedett dekások.

Hogy modellezhessük ezt, érdemes kifejezni mind a négy irányt.

(Fokozottan házi, opcionális szabálysorok következnek.)

Típusok

A beültetések és képességek minden fajtája más és más aspektusát erősíti fel a személyiség árnyoldalának, vagyis a pszichózisnak. A harci orientáltságú kiberverek például az önzést erősítik, míg a divat beültetések inkább az elidegenítést.

Nézzük kicsit részletesebben:

Kiberverek:

Érzékszervi fejlesztések (például kiberoptikák, kiberfülek és opcióik)
Kiberfegyverek (például pengékörmök, beépített lőfegyverek)
Testi fejlesztések (például bőrpáncélat, csonterősítések)
Agyi fejlesztések (például képesség-huzalozás, adatjack, chipjack)
Reflexgyorsítások (például huzalozott reflexek, mozgáshuzalozás)
Rigóver, beépített kiberdekk

Elidegenedés, megszállottság
Önzés
Önzés, paranoia
Önzés, paranoia
Megszállottság, önzés
Elidegenedés

Bioverek:

Tulajdonságnövelések	Önzés, elidegenedés
Betegség, mérgeellenállás	Paranoia
Egzotikus szervek	Elidegenedés

Varázslatok:

Érzékelés	Paranoia
Harci	Önzés
Egészség	Megszállottság
Illúzió	Elidegenedés
Irányító manipuláció	Önzés, megszállottság
Elemi manipuláció	Önzés
Átalakító manipuláció	Elidegenedés, megszállottság

Adeptusi képességek:

Harci képességek (például Gyilkos kéz)	Önzés
Érzékeléstejlesztések (például harcérzék, auralátás)	Elidegenedés, megszállottság
Tulajdonságfejlesztések	Önzés, paranoia
Reflexgyorsítások	Megszállottság

Ne feledjük, ezek csak példák. Amennyiben egy adott képesség vagy beültetés nem szerepel a listában, a játékmesternek kell döntenie, hogy melyik kategóriába sorolja be. Amennyiben egy képesség vagy beültetés többfajta pszichózist is okoz, mindegyik Index értékbe beleszámít az értéke. Egy 0,5 Esszenciába kerülő kiberszem például egyszerre növeli a karakter elidegenedés és megszállottság Indexét is.

Index

A betegség kifejlődése és elharapódzása nyomon követhető, és lényegében pont erre szolgál az úgynevezett Index érték. Értelemszerűen minél magasabb az értéke, annál komolyabb a pszichózis hatása. A pszichózis négy válfajának mindegyike külön Index értékkel rendelkezik. Egyes beülte-

tés- vagy képességtípusok akár több Indexbe is beszámlálhatnak.

Az Index kiszámolása a következőképp zajlik:

- Beültetések esetén az Index megegyezik a beültetés Esszencia vagy (bioverek esetén) Bio Index költségével.

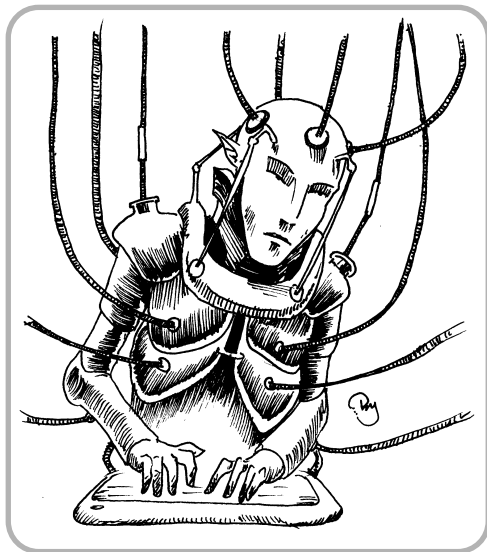
- Adeptusok esetében az Index a képesség pontokban mért árával egyezik meg.

- Varázslók esetén az Index kicsit komplikáltabb. Kiszámolásához adjuk össze a varázslatok színjét úgy, hogy a 3-as feletti értékeket duplán, 6-os feletti értékét triplán számoljuk el. A kapott értéket osszuk el tízzel és így kapjuk meg az Indexet.

Érték	Index	Végző (10-zel osztott) Index
1-3	1 / szint	0,1 / szint
4-6	2 / szint	0,2 / szint
7+	3 / szint	0,3 / szint

Példa:

Kaszásnak, a hermetikuskak, 3 varázslata van. Egy Tűzlabda 5-ös szinten, egy Gyógyítás 4-esen és egy Manalabda 8-ason. Lássuk akkor ezt részletesen! 5-ös Tűzlabdája miatt 7 Önzés Indexet kap (mivel minden, 3-as feletti szint Index értékét megduplázunk így a határt meghaladó 2 szintet +4 Indexként kell elszámolnunk. $3 + 2 \times 2 = 7$). 4-es Gyógyítás miatt 5 Megszállottság Indexet kap (itt is



minden 3-as feletti szint Index értékét kell duplán számolnunk, $3 + 1 \times 2 = 5$). Brutális, 8-as erejű manalabdája már komolyabban számít, 15 Önzés Indexet kap miatta (a 6-os feletti szint (ami esetünkben 2 szintet jelent) triplán számolódik el, a 3-as feletti, de 6-os alatti pedig duplán (3×2), ami összesen $2 \times 3 + 3 \times 2 + 3 = 15$ Indexet jelent).

Kaszás Index értékei következőképp alakulnak: Megszállottság 5, Önzés 22. Ezt az eredményt el kell még osztani 10-zel, hogy megkapjuk a tényleges értéket. Végeredményben Kaszás Megszállottság Indexe 0,5 lesz, ami még bőven az elviselhető határ alatt van, Önzés Indexe azonban 2,2 lesz, ami viszont már mellékhatásokkal jár.

PSZICHÓZIS TÍPUSOK

Elidegenedés

Beültetései hatására az alany elhidegül a társadalomtól és magától az emberi fajtól.

0 – 0,5: Normális

A karakter nem mutat semmilyen szokatlan tünetet, továbbra is szerves része a társadalomnak, és gond nélkül él emberi közösségben.

0,51 – 1,5: Távolságtartó

A karakter kissé távolságtartó az emberekkel szemben, ám ez még nem is olyan ritka a 2060-as években. A játékmester ritka, ténylegesen indokolt helyzetekben +1-gyel növelheti a karakter szociális próbáinak célszámát. A karakter, ha teheti, kerüli a tömeget.

1,51 – 2,5: Eltávolodott

A karakter gyakran elsiklik olyan apró részletek felett, amelyek szerves részeit képeznék egy normális szociális interakciónak. Előfordulhat, hogy nem fordít kellő figyelmet a testbeszédnek, nem foglalkozik a nem egyértelmű utalásokkal vagy egyszerűen nem hajlandó választ adni, kétirányú kommunikációt folytatni. Bármelyik is történjen, növeljük szociális próbáinak célszámát 1-gyel.

2,51 – 3,5: Hóbortos

A karakter falat kezd emelni önmaga és a külvilág közé. Számtalan fura szokással, hóborttal rendel-

kezhet, melyek többsége zavarja a „normális” embereket. Ilyen esetekben növeljük meg a karakter szociális próbáinak célszámát 2-vel. A karakter nem fojthatja tudatosan vissza fura szokásait, és nem is lehet neki elmagyarázni, hogy miért zavaró a viselkedése (általában nem érti meg, és csak még jobban elzárkózik).

3,51 – 4,5: Képzetek

A karakter és a külvilág közötti fal megerősödik. Képzetek kezdik el átvenni az uralmat a karakter felett, amelyek nagyon idegenül hangzanak normális emberek számára. A designer kiberszemével aurákat látó vagy a beépített rádióján Istent hallgató karakterek a típuspéldái ennek a stádiumnak. A játékmester +3 módosítót rendelhet a karakter szociális próbáinak, amennyiben különös „képességeit” fejtegeti. (Ebben a stádiumban csak nyugodt pillanataiban gyötrik kényszerképzetei a karaktert, aktív állapotában nem.)

4,51 – 5,5: Hallucinációk

A képzetek idővel annyira felerősödnek, hogy életre kelnek és hallucinációk formájában kinn vannak a karaktert. Stresszes alkalmakkor a karakternek Akaraterő próbát kell tennie (4 és 8 közötti célszámra, a

játékmester belátása szerint), amely sikertelensége esetén a hallucinációk veszik át a hatalmat a karakter tudatos érzékelésén (az előző stádiumban említett példák). A pontos hatóidő és az élmény intenzitása a játékmestertől függ.

5,51 +: Skizofrénia

A karakter a saját kis világában él, és csak egy sikeres Intelligencia (5) próbával tehet valamilyen konstruktív vagy érzékelheti egyáltalán valós környezetet.

Önzés

Ez a klasszikus értelemben vett kiberspszichózis.

0 – 0,5: Normális

A karakter nem mutat semmilyen szokatlan tünetet.

0,51 – 1,5: Arrogáns

A karakter kissé arrogáns, amit még felfoghatunk úgy, hogy kiáll az igazáért, ám a hozzáértők szemében már elindult a lejtőn.

1,51 – 2,5: Konok

A karakter konok és öncélú. Általánosságban okosabbnak / erősebbnek véli magát szinte mindenkinél. Ezen a szinten önfújósága még kontrollálható keretek között mozog, és egy sikeres Vezetés, Megfélemlítés vagy Tárgyalás próbával észhez téríthető (egy kis időre).

2,51 – 3,5: Öntelt

A karakter megrendíthetetlenül hiszi, hogy jobb mindenkinél. Tetteinek elismerését akár erőszakkal is kiköveteli, míg tiszteletet vagy megbecsülést szinte soha nem mutat ki. Normális szociális kapcsolatainak többsége hosszú távon halálra van ítéelve.

3,51 – 4,5: Egoista

A karakter csak és kizárólag olyan dolgokkal foglalkozik, amelyek előnyösek a számára. Minden más teljesen hidegen hagyja. Csak egy sikeres Tárgyalás ellenpróbával vehető rá, hogy részt vegyen számára semleges feladatokban is.





4,51 – 5,5: Önimádó

A karaktert szinte lehetetlen meggyőzni, hogy más is fontos a világon saját magán kívül. Embertársaira csak, mint alantas fajra tekint, akik közelségét legfeljebb igényei kielégítése érdekében tolerál.

5,51 +: Teljes pszichózis

A karakter önzése túllép minden határt. Elpusztíthatatlannak (vagy legalább golyóállóknak) hiszi magát, nem törődik a veszéllyel, és nem veszi észre hibáit. Az embereket eldobható vér- és húscsomagoknak tekinti, és könnyen örjöngeni kezd, ha azok zavarják torz világképét.

Megszállottság

A karakter betegesen függ képességeitől / beülteéseitől. Esztelen rajongását inkább megszállottságnak hívhatjuk.

0 – 0,5: Normális

A karakter nem mutat semmilyen szokatlan tünetet.

0,51 – 1,5: Kiegyensúlyozott

A karakter gyakran használja kedvenc kiberverét, de ettől még normális életet él.

1,51 – 2,5: Fügő

A karakter szinte minden szabadidejét kiberverének használatával tölti el. Amennyiben meggátolják ebben, képtelenné válhat koncentrálni (+1 módosítót kap, a játékmester belátása szerint).

2,51 – 3,5: Zavaró

A karakter szinte minden idejét kiberverének szenteli. Mások számára ez különösen zavaró, és a karakter idővel unalmassá válhat a többiek szemében.

3,51 – 4,5: Vérbeli függő

A karakternek foglalkoznia *kell* kiberverével. Ha meggátolják ebben, +2 módosítót kap az összpontosítást igénylő feladatokra egészen addig, míg újra nem foglalkozhat kedvencével. Csökkentsük Akaraterejét 1-gyel minden, Intelligenciájával megegyező számú óra után, míg nem foglalkozhat kedvencével.

4,51 – 5,5: Megszállott

A karakter számára szinte szinte csak a kiberverei fontosak, minden más csak másodlagos. Ha meggátolják ebben, +2 módosítót kap az összpontosítást igénylő feladatokra egészen addig, míg újra nem foglalkozhat kedvencével. Csökkentsük Akaraterejét 1-gyel minden, Intelligenciájának felével (lefelé kelekítve) megegyező számú óra után, míg nem foglalkozhat kedvencével.

5,51 +: Monománia

A karakter számára csak a kiberverei léteznek, más egyszerűen nem számít. Ha meggátolják ebben, +3 módosítót kap minden tevékenységére egészen addig, míg újra nem foglalkozhat kedvencével. Csökkentsük Akaraterejét 1-gyel minden eltelt óra után, míg nem foglalkozhat kedvencével. A karakter ezen a szinten már csak vegetál, és állandóan kiberverével játszadozik.

Paranoia

A karakter retteg minden lehetséges, vélt vagy való veszélyforrástól.

0 – 0,5: Normális

A karakter nem mutat semmilyen szokatlan tünetet.

0,51 – 1,5: Gyanakvó

A karakter egy kissé gyanakvóbb a szokásosnál, ám ez nem feltétlenül jelent hátrányt a Shadowrun világában.

1,51 – 2,5: Ideges

A karaktert néha kisebb hallucinációk gyötrik. Növeljük meg 1-gyel a Meglepetés próbáinak célszámát. A játékmester belátása szerint időnként olyan helyzetekkel is szembesülhet, melyek – látszólag minden ok nélkül – menekülésre vagy támadásra sarkallják.

2,51 – 3,5: Hipochondria

A karakter mindig betegnek érzi magát, folyamatosan rajtaütéstől tart és barátaiban sem mindig bízik meg. Szociális kapcsolatai idővel zátonyra futnak.

3,51 – 4,5: Fóbia

A karakter egy, a játékmester által jónak vélt, súlyos fóbiát szerez. Retteghet például a tömegtől, a mágiától, a beültetésektől, a fegyveresektől vagy bármi mástól, ami passzol a játékos és a játékmester elképzeléseibe.

4,51 – 5,5: Paranoid

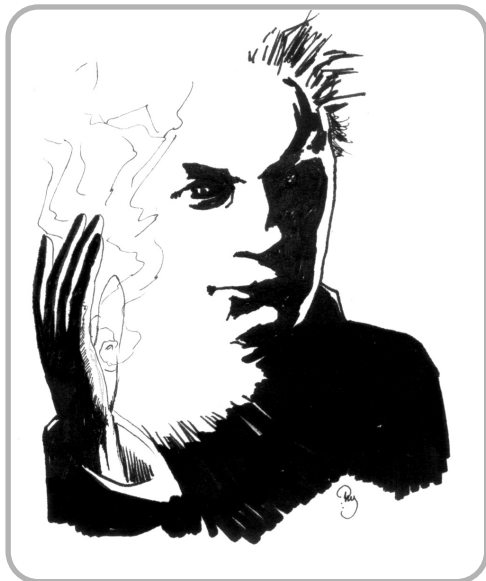
A karakternek üldözési mániája van. Minden alkalommal, amikor valaki vagy valami a karakter javát szolgálja, a karakternek Akaraterő (6) próbát kell tennie, különben azonnal összeesküvést lát a dolgok hátterében, és mereven elzárkózik jövőjétől. Felezzük meg a karakter Meglepetés próbákhoz használt kockatartalékát.

5,51 +: Embergyűlölő

A karakternek idővel elege lesz a menekülésből, és saját kezébe veszi az irányítást azáltal, hogy megsemmisíti vélt vagy valós üldözőit. Innentől gyakorlatilag csak nagy erőfeszítések (és emberfeletti szerencse) árán lehet a karakter közelébe férközni.

STABIL SZEMÉLYISÉGEK

A stabil személyiségeket sokkal nehezebb megváltoztatni vagy befolyásolni, mint a gyengéket.



Hogy ezt jelképezzük, osszuk el a karakter Intelligenciájának és Akaraterójének (lefelé kerekített) átlagát 10-zel, és ezt vonjuk le minden Index értékéből.

Kaszásnak szerencséje van, mivel kivételesen erős személyisége van. Intelligenciája 5, Akarateroje pedig 6. Összességében ez 0,5 levonását jelent minden Index értékéből. Mivel mindegyiket külön számoltuk, ezért csak (1,7-esre csökkentett) Önzés Index értéke marad meg.

TERÁPIA

Még a pszichózis áldozatai is kezelhetők. A legkézenfekvőbb módszer – a beültetések vagy képességek eltávolítása – mellett van mód pszichológiai kezelésre is. A karakternek ekkor időt és pénzt kell áldoznia gyógyulására (lásd mellékelt táblázat). Amennyiben a karakter nem akarja a kezelést (például kényszerítik), duplázzuk meg a kezeléseket szükséges időtartamát. Az alábbi táblázat általános költségeket takar, a minőségibb (elit magánklinika) vagy silányabb (csoportos kezelés) szolgáltatás költsége változó.

Egy másik karakter is kezelheti lelkibeteg társát, amennyiben rendelkezik Pszichológia (Deviáns vi-

selkedés) szakértelemmel. Ebben az esetben a szakértelemnek meg kell haladnia a karakter Indexét. Sikeres kezelés esetén a karakter pszichózisa egy szinttel alacsonyabbnak számolandó. Ne feledjük, ez csak átmeneti állapot. Amennyiben a karakter megszakítja a kezelést, a hatás visszaáll. Végleges megoldást csak személyiségmódosítással (lásd *Ember és gép kiegészítő, FAB berendezések*) vagy a beültetések, illetve képességek eltávolításával érhetünk el.

Index	Kezelés időtartam	Kezelés költsége (óradij)	Szükséges szakértelem szint
0-0,5	1-2 óra	5-10¥	1
0,51-1,5	2-4 óra	20-50¥	2
1,51-2,5	6-8 óra	75-100¥	3
2,51-3,5	1 nap	100-200¥	4
3,51-4,5	2-3 nap	300-500¥	5
4,51-5,5	1 hét*	600-1000¥	6
5,51+	2-3 hét vagy több**	2000¥ vagy több	7+

* Ilyen állapotú karaktereket csak orvosi felügyelet mellett engednek ki a zárt osztályról.

** Ezen a szinten gyakorlatilag nem engedik ki a zárt osztályról a páciens. Ha már egyszer a kezeik közé került...

Amennyiben Kaszás barátunk hajlandó lenne felkeresni egy pszichiátert, havi 6-8 órát kellene nála töltenie, és máris normalizálhatná személyiségét.

Feltételezzük azonban, hogy erős személyiség, és mivel árnyvadász, ez a jellemvonása nem korlátozza tetteit. Biztosra vehetjük, hogy soha nem fogjuk létekbúvárnál látni...

AZ EGYSZERŰBB MÓDSZER

A módszerben rejül egyetlen komplikáció, hogy a karaktereknek tulajdonképp négy Index értéke lesz, ha lelki degenerálódása mind a négy lehetséges útját modellezni akarjuk. Ha egyszerűsíteni akarjuk, mivel túl bonyolultnak találjuk a módszert, csak egy utat számoljunk, az Önzést (a klasszikus kiberpeszichóziát). Mivel csak egy Index értéke lesz a karakternek, a többfajta Indexet növelő beültetések vagy képességek többszörösen növelik ezt az Indexet. Ebben az esetben triplázzuk meg a stabil személyiségből fakadó Indexcsökkentést is, mivel a karakternek csak egyetlen Index értéke lesz.

MÉG EGY PÉLDA...

Csak, hogy jobban beleláthassunk a rendszer működésébe, az alapkönyvben szereplő példakaraktereket is kidolgoztuk a pszichózis szabályai szerint (a személyiség-módosítót is beszámolva).

Az adeptus: Önzés: 2 Paranoia: 1,5 Megszállottság: 1,5	A titkosügynök: Önzés: 2,4 Paranoia: 1,6 Megszállottság: 0,5 Elidegenedés: 0,1	A nyomozó: Nincs	Utcai szamuráj: Önzés: 4,9 Paranoia: 2,6 Megszállottság: 2,3
A harci dekás: Önzés: 3,61 Paranoia: 1,21 Elidegenedés: 0,1 Megszállottság: 2,5	A robot-rigó: Önzés: 1,26 Paranoia: 0,86 Elidegenedés: 2,34	A technikus: Önzés: 0,62	A fegyverspecialista: Önzés: 1,25 Megszállottság: 0,85
A harci mágus: Önzés: 2,4 Megszállottság: 0,3	Az arc: Elhanyagolható	Bandatag: Önzés: 0,5	A zsoldos: Önzés: 4,8 Paranoia: 3,4 Megszállottság: 0,6
Törzsi sámán: Önzés: 1 Megszállottság: 1,4	Utcai sámán: Paranoia: 0,5 Elidegenedés: 0,9 Megszállottság: 0,5	Jármú-rigó: Elidegenedés: 4,5	Utcai mágus: Önzés: 1,1 Paranoia: 1,2 Elidegenedés: 0,2 Megszállottság: 0,2



BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Kaoszkatlan	10	90	990
Rhätt Fénykora	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratórium	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT				
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
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyei tűz II.	16	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A kián törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét ármány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvéd 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: Kénszerszövetség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszült	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odom: Fejvadászok	20	90	850	850
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
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobél	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

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

Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
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 kaolája II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könnye	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Résháború legendája				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMulban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620

Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsúlyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700

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

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás 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: Jóslat	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Kercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jégheideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A behedor lovagjai	12	80	1140	780

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

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnője	15	150	1430	1280
A jósnő hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Keresd a magad igazát (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütökzet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütökzet II.	18	180	1710	1530
A számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszezsküvés I.	22	220	2090	1870
Őszezsküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei		50	990	800

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

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

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

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

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

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

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

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

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadászának vadászta	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérszövény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Armány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerpjátékosok évkönyve	4		1400	1300

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		1130	1010
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart 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: Özegek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özegek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis: Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
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		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könnyei (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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)	Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Margaret Weis: Léleklovács (Dragonlance)	8		1990	1780	Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1610	1440
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780	Philippe Bouille: Különös beavatás	6		1800	1610
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	Scott Ciencin: Arnyasvölgy	6		1800	1600
Chris Pierson: Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Troy Denning: Vizmélyvára	6		1800	1610
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	James Lowder: Tantras	6		1800	1610
Elanie Cunningham: Kusza háló	4		1320	1180	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Elanie Cunningham: Széjjáró	6		1800	1600	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Eifdál	4		1420	1270	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Tövismű	6		1700	1520	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	R. A. Salvatore: pap ciklus				
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	Éjmaszkok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	Az elesett erőd	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A sziliánk szolgálja	4		1230	1100	A kaosz átka	4		1130	1010
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	Legend of the Five Rings				
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	A. L. Lassicur: Unikornis	4		1040	930
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	Stun Brown: Rák	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600	Szerepjáték szabálykönyvek				
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	Dal és Csend	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	A hit védelmezői	8		2370	2120
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	4		1420	1270
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Vér és varázs	8		2370	2120
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	8		2370	2120
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180	A vadon mesterei	8		2370	2120
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő	10		3320	2970
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270	Faerûn szörnyei	15		4550	4070
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270	Vámpír – A maszkbál (Vampire)	15		4270	3920
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Mesélők könyve (Vampire)	20		5600	5000
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Klánkönyvek: Toreádor (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6		1510	1350	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ventru (Vampire)	8		2370	2120
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Loven L. Coleman: Fegyverbeli	4		1420	1270	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Martin Delrio: A menny csönöje	4		1420	1270	Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő:				
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350	Gonosz fajtatók és csodás mágia	10		3320	2970
Carl Bowen: Vadász és préda:					A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
A vámpír	4		1130	1010	Középfölde térképei	6		1890	1690
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					A harag műhelye				
A bíró	4		1130	1010	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Fénytelen citadella				
A vérfarkas	4		1040	930	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Kard és ököl				
Az itélethez	4		1130	1010	D&D kalandmodul	8		2370	2120
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Kövek körében				
A mágus	4		1230	1100	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Az Éjkárom-torony szíve				
A hóhér	4		1320	1180	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Vincent Prendergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350	7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520	7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

MARCUS MEADOW



VÉR A VÉREMBŐL

** RÉSZLET **

– Fred 23 megérkezett a bediktált címre, kívülről nem látunk semmit, utasítást kérünk, vétel.

Némi statikus zörej után megint felhangzott a diszpécser hangja.

– Fred 23, folyamatos telefonkapcsolatban vagyok a bejelentővel. Azt állítja, hogy most is hallja a szomszéd lakásból a zörgést. Esküszik rá, hogy a szomszédja két hétre elutazott.

– Értettem. Fred 23 behatol, kikapcs.

Abrams ránézett két társára és intett nekik. Hat éve dolgoztak együtt Washington DC városi rendőrségénél, és már pillantásokból megértették egymás szándékát. Egyszerre indultak meg, Abrams a 4-es számot viselő ajtó bal oldalán állt meg, a kilincs alig egy arasznyira volt leengedett kezétől. Stock és Turner az ajtó másik oldalán helyezkedett el.

Abrams óvatosan az ajtóra tapasztotta a fülét, és pár másodperc múlva a két férfira emelte a tekintetét.

– Valaki van benn – formálták az ajkai a szavakat anélkül, hogy hangot adott volna.

A férfi hátrébb lépett, és bal kezével határozottan bekopogott az ajtón, miközben hangosan megszólat.

– Rendőrség, kérem, nyissa ki!

Csend támadt az ajtó mögött. Tíz másodperccel később Abrams megismételte a kopogást és a felszólítást.

– Itt Fred 23-as a központnak, vétel.
– Hallgatlak – recsegte a készülék.

A három férfi nagyon lassan kinyitotta a vékony, furnérlémezéből készült ajtót. Keskeny, hosszú, meszelt falú folyosót láttak maguk előtt, fény csak a mennyezetről esett a linóleummal borított padlóra. A folyosó bal oldalán egy, jobb oldalán három ajtó látszott. Mindegyik zárva volt. Az egyik férfi belépett a folyosóra és végignézte az ajtókon a feliratokat, majd visszasietett a többiekhez.

– Az első ajtó jobbra – mondta a visszatérő. Tom Turnernek hívták.

– Rendben – bólintott társa, Marcus Abrams.

– Erwin, szólj be a központba, aztán bekopogunk.

Harmadik társuk, Erwin Stock a vállára csatolt rádióért nyúlt, és fejét oldalra hajtva bele-szólt.

– Itt Fred 23-as a központnak, vétel.

– Hallgatlak – recsegte a készülék.

Semmi választ nem kaptak. Abrams vállat vont és előhúzta az oldalán lévő tokban lógó Glock 17-est. Vele szemben Turner és Stock is hasonlóképpen cselekedett. A három zsuru szinte egyszerre húzta hátra és engedte el a szánt, így fegyvereik máris lövésre kész állapotba kerültek. Abrams a kilincserít nyúlt, és előfordította.

– Nyitva van – jelentette ki, ahogy az ajtó megmozdult. A férfi leguggolt, majd hirtelen belökte az ajtót. Ahogy az kivágódott, azonnal gyors pillantást vetett a mögötte elterülő helyiségre, és pisztolyát előre szegezve végigpásztázta a terepet. A túloldalon Stock guggolva, Turner állva tette ugyanazt, miközben fél lábbal belépett a szobába, hogy megakadályozza az ajtó becsukódását.

– Tiszta – sziszegte Stock. – Nem látok senkit.

– Rendőrség! – kiáltotta Abrams. – Azonnal jöjjen ki a feje fölé emelt kézzel, különben bemegegyünk!

Nem néztek egymásra, miközben a választ várták, csak perifériás látásukkal érzékelték a társakat. A lakásból ezúttal sem felelt senki.

– Bemegegyünk – unta meg a várakozást Abrams. – Tiéd a szekrényor Tom, Erwin pedig innen biztosít. Gyerünk!

Abrams felpattant guggoló helyzetéből, és görnyedt testtel, előre szegezett fegyverével folyamatosan vízszintesen pásztázva belépett a helyiségbe. Sietve kilépett az ajtó síkjából, és attól kétlábnnyira, hátát a falnak vetve megállt. Látta a szeme sarkából, hogy a bejárati ajtó a tőle jobbra eső falra nyílt rá, így nem lehetett mögötte senki, ennek megfelelően Tom, kinyújtott kezében tartva a fegyvert, egyenesen hatolt be a szobába és kétyardnyira az ajtótól megállt. Jobbra tőle egy szekrényor zárta le a fal előtt a helyiséget. Turner leguggolt és az egyik szekrény sarka mögé húzódt.

Abrams egy nappaliban állt, a bejárattal szemközti fal hat-hét méter hosszú volt, míg a másik talán négy méteres. Éppen mostani helyével szemben nyílt egy ajtónyílás, amelynek a tetejéről egy kockás függöny lógott a földig. A lepel félig el volt húzva, mögötte egy konyha látszott. A rendőrtisztól balra a sarokban három fotel vett körbe egy alacsony dohányzó-

asztalt, felette könyvespolc volt a falra erősítve. Az ülőgarnitúra mögött lévő rövidebb falban két ajtó látszott, mindkettő félig nyitva volt. A helyiségben cigarettafüst szaga terjengett.

Abrams gyorsan körbepásztázott, majd fennhangon megszólalt.

– Tiszta!

A szeme sarkából látta, hogy az addig az ajtóban guggoló Stock felemelkedik, és belép a nappaliba. A bejárati ajtó lassan csukódni kezdett. Abrams Stockra nézett, és amikor elkapta a tekintetét, a konyha felé intett. Stock bólintott, és lassan a függönyös ajtónyílás felé indult, keresztezve Turner lövonalát, aki addig, míg társa elhaladt előtte, felfelé fordította a Glock fekete csövét. Abrams most őfel fordult és a baloldali falon lévő ajtók felé intett. Turner indult a konyha felé eső, míg Abrams a másik ajtó irányába. Két lépést sem tett, amikor Turner felkiáltott.

– Rendőrség! Ne mozduljon!

Abrams azonnal a másik ajtó felé fordult. Látta, hogy Turner elszántan az ajtó mögötti helyiségre céloz.

– Ki az isten maga?

A méltatlankodó kiáltás az ajtó mögül jött, Abrams nem látta a beszélőt. Odaért az ajtóhoz és nyitott tenyérrel elkezdte befelé nyomni.

– Rendőrség! Ne tegyen hirtelen mozdulatot! – kiáltotta sokkal hangosabban Turner.

Abrams kinyitotta az ajtót. Meglepően kicsi, talán háromszor három méteres hálószobát látott. A fal mellett egy vetetlen ág, rajta egy fiók, melynek tartalmát az ágytakaróra borították. A szobácska hátsó részében háromajtós szekrény állt, szélső ajtaja nyitva, mellette egy komód, melynek két felső fiókja hiányzott. A komód előtt izmos, középtermű, ötvenes éveinek elején járó férfi állt, ősz, rövidre nyírt haja alól szúrós tekintetű fekete szemek meredtek a két rendőrre.

– Mi a faszt akarnak itt? – ordította a férfi, és arca kezdett elvörösödni. – És kik maguk?

– Rendőrség, kérem, ne tegyen hirtelen mozdulatot!

– Hogy a picsába jöttek be ide és...

– Tegye fel a kezét, és igazolja magát!

A férfi arca bíborvörösé vált, nyakán és homlokán kidagadtak az erek.

– Én igazoljam magam, baszd meg?! A sajtó lakásomban? Te ki vagy, hogy így bejössz ide? Mi?!

Turner nyugodt próbált maradni, de Abrams érezte, ahogy változik a hangszíne, és higgadtan próbál válaszolni.

– Már mondtam, uram, rendőrtisztek vagyunk, kérem, igazolja magát!

– Nem igazolom, csesszék meg! Ezért fizetem az adót, hogy minden kibaszott zsarú betörhessen ide? Egyáltalán zsaruk vagytok? Hol a jelvényetek?

– A jelvény itt lóg a nyakamban. Kérem, igazol...

– Mit kerestek itt? Hogy jöttetek be?

– Fogd már be a mocskos pofádat egy pillanatra! – avatkozott közbe Stock, aki pár másodperccel korábban a konyha felé indult. A zsarú belépett két kollégája közé, és majdnem ugyanolyan dühösnek látszott, mint a szobában, az ágy túlsó oldalán üvöltöző férfi.

Abrams érezte, hogy valami nem stimmel, de hirtelen nem ugrott be neki, mi lehet az, az események pedig elterelték a figyelmét. Stock úgy ordított, hogy a hálófülkében toporzékoló férfi egy pillanatra elhallgatott, és döbbenet meredt a rá fegyvert fogó három alakra.

– Én itt lakom, basszák meg! – mondta jóval csendesebben.

– Jól van, csessze meg! – üvöltötte Stock. – Minket meg a szomszéd riasztott, hogy valaki motoszka a lakásban, pedig a tulajdonos elutazott.

– Ja!

Abrams érezte, hogy itt az ideje átvenni a kezdeményezést. A fegyvert egy hajszállal lejjebb eresztette és a férfinak fordult.

– Kérem, uram, igazolja magát!

– Egy túrót! – kezdte megint felpörgetni magát a köpcös alak. – Ez az én lakásom! Itt ne hogy már nekem kelljen igazolni magamat. Itthon felejttem a tárcámat, hazajövök megkeresni, feltúrok mindent, erre három köcsög zsarú rám töri az ajtót! Hát mi van itt? Rendőrállam?

– Uram, amíg nem láttuk az igazolványát, nem engedhetjük le a fegyvert – mondta szelídén Abrams. – Kérem, hogy...

– Le vagytok szarva! – kiáltotta a férfi, és ismét a fiók ágyra borított tartalmában kezdett turkálni.

– Lássam a kezét! – ordította Turner.

– Na, adok én neked! – sísteregte Stock, és társai között elnyomakodva belépett a szobába. – Majd benn a kapitányságon, a rács mögött elmélkedhetsz, hogyan akadályozd a hűség munkáját, te...

A három rendőr egy vonalba került és egy pillanatra tört részéig beszorult az ajtóba, ahogy Stock átpréselte magát közöttük.

Abrams ekkor érezte meg, hogy valami megmozdul a háta mögött. Rögtön ráébredt, mi zavarta meg az előbb: Stock is beszállt az intézkedésbe, erre viszont csak akkor lehetett ideje, ha nem ellenőrizte a konyhát. Ahogy tekintetét hátrafordította, látta, amint a konyha ajtaján lévő függöny meglebben, és egy magas, izmos férfi bukkan fel a nyílásban.

Furcsán lelassult az idő, Abrams úgy érezte, minden egyszerre történik, és mindent egyszerre érzékel.

Jól látta, ahogy a tőle háromyardnyira felbukkanó férfi felemeli a kezében tartott pisztolyt. Furcsa módon még azt is meg tudta állapítani, hogy ugyanolyan Glock, mint ami az ő kezében van. Maga is fordítani kezdte a pisztolyt, de az elakadt Stock ruhájában. Még nem történt semmi végzetes, de Abrams már tudta, hogy elszúrták.

Végzetesen elszúrták.

Az első lövések a mit sem sejtő Turner hátába robbantak be. A magas férfi talán két méter távolságból három lövedéket eresztett a rendőr felsőtestébe. Abrams hihetetlenül tisztán látta, amint vérvörös szirmok bomlanak ki Turner lapockáján és gerincén, mire a férfi meglepetten fordul hátra. Stock szintén megtorpant, és megfélemlítve a szobában dühöngő alakról, megpördült, hogy a lövések hangja felé fordulva viszozza a tüzet. Abramsban ekkor tudatosult, hogy most viszont senki sem figyel az ősz hajú férfira. Erőnek erejével megfordította a mozgását, és fegyverét felemelve a hálófülke felé fordult. Még látta, amint Stock és a magas férfi heves tűzparbjába bonyolódik. Stock mellén és nyakán vörös nyomok jelentek meg, ahogy eltalálták a közvetlen közlelől leadott lövések, s ellenfele mellén is esett egy találat.

Abrams szeme az ősz hajú férfit kereste és meg is találta. Ugyanott állt, de jobb karja éppen egy hosszú, íves mozdulat legvégén járt, ahogy előhúzta a háta mögül az övébe rejtett

pisztolyt. Még egy Glock – konstátálta Abrams az adott helyzetben teljesen jelentéktelen tényrt, miközben igyekezett célba venni a férfit, de már elkésett.

Az első lövés a mellén találta el a rendőrtisztet, és egy kissé meglökte. Erősebb ütést várt, ezért meglepődött. Nem volt azonban ideje filozofálni rajta, hogy mi történt, mert a következő a nyakát érte, majd hirtelen vörös folyadék öntötte el az arcát, ahogy a szemei közé csapódott a harmadik lövedék.

Vége – gondolta.

– GYAKORLAT ÁLLJ!

A hang a falak tetején elhelyezett hatalmas hangszórókból bömbölt.

– A rohadt életbe, ezt én basztam el! – nyögte Stock, és felkelt a padlóról.

Abrams felnyúlt az arcához, és a plexi arcvédővel ellátott maszkot a fején áthúzva levette. Megvizsgálta a festékpátron által vörösre színezett plexit. Ha ez most éles helyszín lett volna, akkor az agyveleje freccsent volna ki. Körülnézett. Turner vele szemben ült az ajtófélfánál, és a hátát vakargatta, ahol a paintball-lövedékek megcsípték. Stock már felkelt és dühösen belerogyott az egyik székbe.

Abrams felpillantott a karzatra. A lakásnak nem volt mennyezete, hanem egy, a falak felett futó függőjárdát látott, melyen a kollégái álltak, ők is most vették le a fejükről a gyakorlat idején a nézőknek is kötelező maszkot. A karzat felett látszott a csarnok teteje, mely az egész komplexumot magába foglalta. A lakást itt, a csarnokban építették fel szabadon elmozgatható és variálható falakból és ajtókból, és a hely a hasonló gyakorlatok végrehajtására szolgált. A helyiségbe való behatolás taktikáit gyakorolták itt rendszeresen a fővárosi rendőrség tisztjei. A karzaton álló kollégák arcán megdöbbenés látszott. Ez a gyakorlat nem olyan volt, mint az eddigiek.

Az ősz hajú férfi átlépett az ajtóban üldögélő Turner lábán, és a nézőkhöz is intézve a szavait, megszólalt.

– Üdvözlök mindenkit a taktikai házban! A nevem Joe Endless, és pszichológus vagyok a fővárosi rendőrségnél. Uraim, mint láthatták, ez a gyakorlat nem tűnt bonyolultnak az elején. A járőr kap egy parancsot, miszerint menjen egy címre, ahol valószínűleg betörő jár a lakás-

ban. A feladat pedig az, hogy a helyszínen talált szituációnak megfelelően kezelje a problémát. Ki állítaná, hogy ez nehéz feladat? Önök valamennyien szinte naponta kapnak ilyen parancsot.

Helyeslő hümmögés hallatszott.

– És lám, mégis, mi lett a rutinfeladat vége? Három halott, vagy súlyosan sérült rendőr, és egy szökésben lévő fegyveres bűnöző. Miért? Miért lett ez az eredmény? Mert rutinból jártak el!

Kuncogás hallatszott fentről, mire Endless összehúzta a szemöldökét.

– Kérem, ne nevéssenek, hamarosan önök is sorra kerülnek! Higgyék el: itt lent egészen más megélni ezt a szituációt, mint ott fenn! – a pszichológus a három lelőtt zsaruzhoz fordult. – Nos, mi történt?

Stock elkeseredetten legyintett.

– Én cseszem el. Át kellett volna...

– Nem. Ne mondja azt, hogy elcseszte. Nem, álljunk pozitívan a kérdéshez! Maga, Erwin nem elcseszte a dolgot, hanem egy szituációra rossz megoldással válaszolt. Rendben?

– Rendben – fintorodott el Stock. – Szóval azt a... rossz megoldást választottam, hogy nem néztem be a konyhába.

– Így igaz – felelte Endless.

– Meghallottam, hogy maga ordibál, és beavatkoztam. Holott nem ez volt a feladatom. A hátunkban hagytam egy átvizsgálatlan területet.

– Igen, ez volt a végzetes döntés, Erwin. Majd megnézzük az egészet videón – intett a pszichológus a falak tetején körben elhelyezett kamerákra. – Érdekes volt látni, hogy nem voltak felkészülve arra, hogy valaki úgy áll ellen, ahogy én. Dühösen és sértetten, de nem fizikailag. Úgy, mintha valóban megzavarták volna a saját lakásában.

– Hát ezt valóban nem tudtuk kezelni – tápáskodott fel Abrams, és leporolta a ruháját.

– Ott követtek el hibát, hogy mindhárman velem kezdtek foglalkozni. A legerősebb ingerre reagáltak, ami én voltam, s ez az inger vonzotta magukat, mint éjjeli lepkét a petróleumlámpa. Aztán előjött Bob, – intett a magas férfi felé – lőni kezdett, és mindannyian felé fordultak. Ő lett a legerősebb inger. Mivel rám nem figyelték, most nekem volt lehetőségem fegyvert rántani.

KOMBÓK

PAKLIK MINDENKINEK 3.

A nagyszerű cikksorozat immáron a harmadik részéhez érkezett. Ezúttal is haffajta paklit mutatok be röviden, ezek közül van több versenyerős koncepció és mókapakli is. Külön köszönet Panyik Zolinak, aki segítette a paklik összeállításában.

1. GOBLIN PAKLI

Eddig a goblin paklit gyenge koncepciónak tartottam. De egy unalmas pillanatban összeraktam poénból, erősebbre sikeredett, mint azt gondoltam volna! Némi csi-szolgatás után több versenypaklit is megvertem vele (!), de sajnos nagyon sok gyengéje van a paklinak, ami miatt még nem lehet versenyerős.

A pakli alapja – talán nem meglepő módon – a sok-sok goblin. Persze alaposan megválogattam őket, hisz a megjelent goblinok többsége bizony elavult mára. A sok goblin miatt a paklink jelentős része barna, és amúgy is szörnykomponenssel operálunk, ezért a *Tharr követője* elengedhetetlennek bizonyult a pakliban.

A pakliba szigorúan csak a legolcsóbb goblinokat raktam be, hisz igyekeztem pörgőse összerakni a paklit. A *Goblin*, a *Goblin kereskedő*, a *Goblin ezermester* és a *Magzat* rendkívül kellemes szk-termelés. (A *Magzat* barna szkritterként lehozva igen jól adja a csontot). A megtermelt komponenszt természetesen a *Goblin harcossal* tudjuk leginkább kihasználni, de a *Goblin régész* és a *Goblin szurkáló* is jól tudja használni. A többi goblint ezeknél jóval gyengébbnek találtam, ezért nem is erőltettem őket tovább, azzal csak gyengült volna a pakli. Azért még egy *Ellenálló goblint* beraktam, az is termel, és védi a goblinjaimat.

Mint minden etnikum pakliban, itt is kulcsszerepet élvez a *Hívó kürt*, olcsóbbításra és keresésre egyaránt alkalmas. Természetesen a megtermelt javainkat (szk) nem csak a goblinok tudják felhasználni, hanem néhány hasznos tárgyra is fordíthatjuk. Mivel (majdnem) varázslat nélkülire raktam össze a paklit, ezért a *Mo'khabut fétist* vétek lenne kihagyni, nagyon durván működik a sok varázslatot használó paklik ellen. A győzelmünket nagyban elő tudja segíteni a *Villámhárító* és a *Tűzrakás*, pár kör alatt szétlővik az ellenfelet, ráadásul a *Tűzrakás* lények ellen is igen hatékony.

Hogy a pakli jobban pörgjön, még beraktam *Börtjauk tréfáját* és a *Rundhal*, a *gyűjtőgetőt*. Igaz a tréfa varázslat, és elvileg nem kombózik a *Mo'khabut fétissel*, de ez nem

zavar, mert a tréfát azonnal kijátszom, amint behúzom (ráadásul szk-t is adhat a követővel). A *Rundhal* azt hiszem nem szükséges nagyon magyaráznom, szinte minden lapunk asztalon marad.

Már csak néhány leszedés kell a pakliba és már kész is vagyunk. A leghatékonyabbnak a *Méonech fürkészt* és a *Dj'arekh tárcsát* találtam. Mivel kevés lapleszedésünk van, ezért igyekezzünk csak a legfontosabb lapokra tartogatni őket (pl. *Tömegtatók*, *Dj'arekh tárcsa*). Persze a tárcsát használhatjuk lénytápolásnak is.

Ezzel készen is vagyunk. A deck egy jobb húzással nagyon hamar ki tud épülni, ráadásul több lábon áll a koncepció, ezért az ellenfél vélhetőleg nehezen tudja egyszerűen megoldani az összes lapunkat. A legnagyobb ellenfelünk a *Lassan járj*, túlságosan bedrágítja a lapjainkat, ellene jó eséllyel kikapunk.

Tharr követője

- 5 Goblin
- 3 Goblin harcos
- 3 Goblin régész
- 3 Goblin szurkáló
- 2 Goblin ezermester
- 2 Goblin kereskedő
- 1 Ellenálló goblin
- 3 Magzat
- 3 Hívó kürt
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Mo'khabut fétis
- 3 Tűzrakás
- 3 Villámhárító
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 3 Méonech fürkész
- (45 lap)

2. BLOKKOLÓ DEKK

Második koncepciónk az ellenfél max VP-jét támadja. A pakli szerintem majdnem versenyerősségű, nagyon kevés

választja el tőle. A paklinkban szinte minden lap Rhatt színű, így igen hamar le lehet blokkolni az ellenfelet (ráadásul egyszínűn is igen hatékony lehet).

A paklink nem kell túl sokat agyalni, egyszerűen beszórni a pakliba a legjobb Rhatt lapokat. Ezek együttesen egy kontroll szerű koncepciót adnak, sok leszedéssel, lövéssel és lényekkel. A blokkolás alapja *Az akarat ereje*, e mellé még *Apró kívánságot* is érdemes használni. Mivel sok lényünk van ezért még két *Rhatt oltárát* is próbálhatunk, nagyon gyorsan tud végezni a max manával.

A sok-sok Rhatt lap mellé csak néhány spoilert kell beaknálni, védelemként. *Zu'lit kísérlete* és a *Méonech fürkész* alapvető, ezek mellé még az *Áldozat az ősi isteneknek* választottam, lapleszedésnek brutális, néha dobátként is hasznát vesszük, extrém esetben kivégzés is lehet.

Ez így nagyjából működőképes, de egy gyors pakli könnyedén ledarál minket. Ezért egy *Gyógyító rakshallion* vagy egy *Felkészülést* csapjunk a paklihoz. Ha versenyen indulunk vele, akkor side-ba mindenképpen használjunk 5 *Semmi trükköt* és még legalább hat counter, illetve *Ragadozót* a lénypaklik ellen.

Gyógyító rakshallion / Felkészülés

- 3 Palabadanavakri
- 3 Az akarat ereje
- 3 A nyugalom pillanata
- 3 Bölcs látomás
- 3 A rend ereje
- 3 Időcsapás
- 3 Furmányos pegazus
- 3 Régi dallam
- 3 Rhatt papja
- 2 Rhatt oltára
- 2 Mágikus óra
- 3 Purifikáció
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fürkész
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Apró kívánság

3. KALANDOZÓ PAKLI

Harmadik koncepció egy villámgyors kalandozó horda, ami ráadásul még versenyerős is. Brutális rohampakli, ami igen jó eséllyel tudja elsöpörni az ellenfelét az első néhány körben.

A *kalandozók védőszentje* kihagyhatatlan, alap lapja a paklinknak. Ezután jönnek a kalandozók: *Párbajhős* és *Ahriman* a legjobb lényeink, az első körtől kezdve terrorizálnak, főleg ha *Borax király* is segíti őket. A királyunk persze akkor a leghatékonyabb, ha van rajta *Szintlépés*, *Dupla szintlépés* vagy *Királyi palást* (persze nem kell tartalmazni őket a királyra).

Lényként még jól jöhetnek a *Zöldfülű kalandozók*, ami persze csak *Khirr*, a *barbárral* vagy Borax-szal hatékonyak.

Sajnos más kalandozót nem érdemes beaknálni a pakliba, mert a többi már jóval gyengébb ezeknél, annyira, hogy jobban megéri kereséseket használni, hogy ezeket előszedjük. A *Tudatkutatás* és az *Apró kívánság* szinte bármit előránt a pakliból, a *Nemesi párbajjal* mindössze a *Párbajhóst* vehetjük elő (vagy lelőhetünk egy lényt).

Ezt a nagy lényözönt illik megvédeni valamivel, én a *Méonech fürkész*, *A gyenge ereje*, *Az erős ereje* és a *Cselvetés* mellett döntöttem. A *Cselvetés* helyett lehetne *Zu'lit kísérlete* e pakliban, de mivel gyakran kell követőt leszedni, ezért kicsit kockázatosnak ítéltam. A maradék helyre *A pokol szemét* raktam, kivégzésnek, lapleszedésnek, manatermelésnek egyaránt jó.

A kiegészítő pakliból semmi esetre hagyjuk ki a *Semmi trükköt*, mert sok pakli ellen igen erős, minket pedig szinte egyáltalán nem zavar.

Kalandozók védőszentje

- 3 Párbajhős
- 3 Ahriman
- 3 Borax király
- 2 Khirr, a barbár
- 3 Zöldfülű kalandozók
- 3 Méonech fürkész
- 2 Nemesi párbaj
- 3 Apró kívánság
- 3 Tudatkutatás
- 3 Szintlépés
- 2 Dupla szintlépés
- 3 Királyi palást
- 3 A pokol szeme
- 3 A gyenge ereje
- 3 Az erős ereje
- 3 Cselvetés

4. SÁRKÁNY PAKLI

Még számomra is meglepő, hogy az eddig romantikus álmokként dédelgetett sárkány pakli immáron a versenypaklik erejét érte el(?). Ráadásul meglehetősen furcsa módon a gígszí dögök valósággal özönlenni fognak az első pár körben.

Persze a lényözönhöz szükségünk lesz olcsóbbításokra, hisz a lényeink többsége igen drága. A *Sárkány úrnőre* mindig számíthatunk, hisz a játék elejétől segít minket, leszedni pedig senki se fogja. Ráadásul a +ÉP is jól jön. A *Hívó kürt* szintén alap olcsóbbítás a pakliban. A *Sárkány-lárva* pedig egy igazi csemege a pakliban. Nem elég, hogy egyvel olcsóbbít, beáldozva még 3 VP előnyhöz jutunk (így összesen 4 varázsponttal olcsóbb egy sárkány!). Ha

még egy *Munkagépet* vagy egy *Dj'arekh tárcsát* is felépít... akkor szinte nyert ügyünk van.

Persze nem szabad elfeledkezniünk a nagyobb sárkányokról sem. Az *Úrnő sárkánya* semmi extrát nem tud, azonkívül, hogy nagy paraméterei vannak és akár az első (!) körben is lejöhet. Az *Árnyéksárkány* és a *Ködsárkány* együtt érkeznek a pakliba, ők már ritkább esetben jöhetnek ki az első körben, de ezt megbocsáthatjuk nekik a brutális képességük miatt. Persze közepes sárkányok is kellene a pakliba. A *Gakk* szintén brutál táp, ő is igen jó eséllyel jöhet az első körben. A *Kyorg szolgasárkány* leginkább a manatermelése miatt kerül be a pakliba. Apró lény a *Sárkányfióka*, de mégis bosszantani fogja az ellenfelet, főleg mivel leszedni nem igazán éri meg.

Mindehhez persze szükségünk lesz némi védelemre, *A hatalom szava* és a *Majd legközelebb* elég lesz a countererek közül. *Chara-din óhaja* sokat fog segíteni, mert nagyon gyorsan tudunk nyerni, és az ellenfélnek hamar kell valami védelmet felállítania, ha nem akar meghalni. *Börtjauk tréfájával* pörgethetjük a paklit, ami külön jól jön, mert hamar ki tud ürülni a kezünk. Még két *Jégoszlopot* raktam a pakliba kivégzés gyanánt.

Ha versenyen indulunk a paklival, akkor érdemes lehet kicserelni a *Sárkány úrmöt Kragoru familiárisára*, hisz alapvetően erősebb követő, viszont nem hat minden lényünkre. Ebben az esetben a *Chara-din óhaját* cseréljük ki *A káosz igazi arcára*, *Az Úrnő sárkányát* pedig *Áldozat az ősi istenekre*.

Sárkány úrnő

- 3 Hívó kürt
- 5 Sárkánylárva
- 3 Az Úrnő sárkánya
- 3 Gakk, az észak ura
- 3 Kyorg szolgasárkány
- 3 Árnyéksárkány
- 3 Ködsárkány
- 3 Sárkányfióka
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 3 Munkagép
- 3 Hatalom szava
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Björtrauk tréfája
- 3 Majd legközelebb
- 2 Jégoszlop

5. DIREKT SEBZŐ PAKLI

Elérkeztünk az első, versenyen is bizonyított paklihoz. Ezzel nyerte meg Panyik Zoli a Rhatt fénykora tesztversenyét, ráadásul azóta még fejlődött a pakli.

A pakli alapja meglehetősen egyszerű, egyszerűen szétlőni az ellenfelet mihamarabb. A legoptimálisabbak azok a lövések, amelyeket lénybe is lőhetünk, elsősorban a *Specializáció* miatt. A szabálylapunk nagyon durva, kettővel olcsóbbítja a lapjaink többségét, így igen hamar szét lehet lőni az ellenfelet. Ez az olcsóbbítás még nem feltétlen elég (főleg mivel le is rúnázhatják a *Specializációt*), ezért használjunk még *Manafamiliárist*.

A lövések terén igen nagy a választék, ezért alaposan meg kell fontolni, melyikeket rakjuk a pakliba. Az *Időcsapás* és az *Impulzus* a legolcsóbb lövések, ők a pakli csúcsa. A *Jégoszlop* és *A holtak bolygatása* már jóval gyengébb, de azért még így is részei lesznek a paklinak. A többi lövésünk már jóval kisebbet sebez, sajnos nincs több ilyen nagyot lövő lap. A *Nekromanta trükk* és a *Morgan sóhaja* igazából sok extrát nem tud, mégis hasznosak lesznek. *Huraggin tüze* szintén kicsit sebez, viszont az extra képessége minden pénzt megér, pár körig garantáltan rossz lapokat fog húzni az ellenfél. A *Visszatérő fejfájás* gyengének tűnhet, de kiderült, hogy kettőt is érdemes használni belőle, annak ellenére, hogy vízió. Párba képessége miatt hasonló erősségű mint egy *Nekromanta trükk*, ráadásul *A holtak bolygatása* +2-t sebez, ha a gyújtóban van.

Minden lövésünket használhatjuk lényekre is, de ha leszedegetjük a lényeket, akkor mivel fogunk nyerni? Ezért inkább használjunk *Nagyobb életszívást* és *Ölészetet*. Az *Ölészet* vélhetőleg sok embernek szemet szúr, de ha belegondolunk, akkor rájövünk, hogy a legzavaróbb lényeknek (pl. *Árnyéksárkány*) van altípusa, ráadásul az *Ősi béklyót* is szépen lekapja.

Counterelésből nem szükséges sokat használni, mert minket nem zavar sok lap, ha megakadályozzák egy lövésünket, akkor van másik. Azért a *Zu'lit kísérlete* ne maradjon ki a pakliból. Esetleg feltűnhetett, hogy az eddig használt lapok szinte mindegyik legalább háromért jön. Ebben az esetben kerül elő a *Szűnyogirtás*. Ingyen lapcounter, ráadásul lapot is lehet rá húzni! Egyedül a *Visszatérő fejfájás* tudja zavarni, ezért érdemes lehet csak kettőt használni a fejfájásból.

Ha már a *Szűnyogirtás* ilyen simán passzol a pakliba, akkor véletlenül se hagyjuk ki az *Albinó varkaudart* se. A képessége egyenesen undorító, az ellenfél semmit se tud vele kezdeni, minket pedig abszolút nem zavar.

A *Specializáció* és a *Manafamiliáris* olyan hatékonyan termeli a varázspont-előnyt, hogy a kezünk pillanatok alatt kiürülhet (főleg mivel három lappal kezdünk). Ezt a lapelfogyást érdemes lehet *Vlagyimir ítéletével* kiharcolni, úgyse játszunk asztalon maradó lappal. Az üres kéz magában rejti azt a veszélyt, hogy besül a pakli. *Bölcs látomás* és *Visszalépés* segítségével hamar visszahúzhatjuk a lapokat.

A kiegészítő pakliban érdemes készülni a *Semmi trükk* ellen, mert elég csúnyán hazavághatja a paklit.

Specializáció Manafamiliáris

- 3 Időcsapás
- 3 Impulzus
- 3 Jégoszlop
- 3 Nekromanta trükk
- 3 A holtak bolygatása
- 3 Huraggin tüze
- 2 Visszatérő fejfájás
- 3 Morgan sóhaja
- 2 Nagyobb életszívás
- 3 Ölészet
- 3 Szúnyogirtás
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Albínó varkaudar
- 2 Visszalépés
- 3 Bölcs látomás
- 3 Vlagymir ítélete

6. MANAFONALAS PAKLI

Gondolom sokaknak feltűnt, hogy egy régebbi AK-ban már volt szó erről a pakliról. Akkor azonban csak egy kísérleti verzióról volt szó, most viszont egy kipróbált paklit mutatok be. Ez a pakli nyerte az egyik első hagyományos versenyt, ahol lehetett Rhatt fénykorás lapokat használni.

A pakli a jól ismert manafonális koncepciót követi, azonban minden lap kikerült belőle, ami bizonyos helyzetekben egy kicsit is használhatatlan. Hiába a *Manafonállal* termelt hatalmas manamennyiség, a pakliban egy kivétellel csak kettes vagy olcsóbb lapok vannak. A sok varázspont és az olcsó lapok úgy felpörgetik a paklit, hogy azt öröm nézni. Ráadásul a lapjaink többsége nyerés, vagy ha más nem, nyerésként is használható a nagyon erős *A mogokok törvénye* miatt.

Az egyetlen lap ami, kicsit is drágán jön a pakliban, az *Áldozat az ősi isteneknek*. A sok asztalon maradó lap miatt valószínűleg az ellenfél összes lapját leszedhetjük, ráadásul a kezét is eldobatjuk, hisz a sok cantrip lap miatt vélhetőleg nálunk lesz a lapelőny (főleg ha a *Vészkiárat* is kijön). Nyelésnek a mogokok mellett a *Villámhárító* és *A pokol szeme* a legoptimálisabb, főleg mivel a jó öreg *Rundhal* is besegít nekünk.

Védelem terén érdemes biztosra menni, hisz egy jó pillanatban kijátszott *Áldozat* miniket is hazavág. Ezért a szokásos *A hatalom szava*, *Méonech fürkészt* és *Zu'lit kísérlete* mellett *A gyenge erejére*, *Chara-din óhajára*

és *Nuk uzsorájára* (*Manafonállal* igen jó) is szükségünk lesz. Lények ellen az *Ősi béklyó* kellemes lassítás, de még néhány *Ősi praktika* is befér a pakliba, főleg mivel maximális számú *A tiltott könyvvel* játszunk (elsősorban az *Áldozat* miatt).

Ha valaki sok kragoru vagy teknős paklira számít a versenyen (amatőr versenyen ez elég valószínű), akkor az mindenképpen rakjon be a pakliba két-három *Halászatot* alapból, pár counter helyett.

Kiegészítő pakliba feltétlenül rakjunk lapokat egy másik *Manafonál* ellen (*Fizetett tehetség*) és lény paklik ellen (*Tömegátok*, a maradék *Halászat* és *Ősi praktika*).

Ősi rúna

- 3 Nuk uzsorája
- 3 A hatalom szava
- 3 A gyenge ereje
- 3 Chara-din óhaja
- 3 Méonech fürkészt
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Manafonál
- 3 Apró kívánság
- 3 Villámhárító
- 3 Tiltott könyv
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Ősi béklyó
- 2 A mogokok törvénye
- 2 Vészkiárat
- 2 Rundhal, a gyűjtögető
- 2 A pokol szeme
- 1 Ősi praktika

Baross Ferenc



HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félétvet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizennyolcadikat. 112-en neveztek be ebben a félévben, ami mindenképpen örvendetes szám. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbe, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyezett Panyik Zoltán lett, aki az előző félévben a dobogó második fokán állt. Azóta folyamatosan bizonyította, hogy remek játékos, nem csak a versenyeken, de a tesztelésen is. Nyereménye egy egyedi lap, A bajnok akarata, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Rhatt Fénykora. A második helyen Bolyóczki Máté végzett, aki mind a beholderes, mind a vidéki versenyeken bizonyította, hogy ott a helye a legjobbak között. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Rhatt Fénykora. A harmadik helyen egy régi motorost, rutinos HSZ-dobogóst, HSZ-győztest köszönhetünk, Jámbor András. Csak egy hajszállal maradt le az első és második helyezettől. Szintén egy ultraritka lapot és tíz pakli Rhatt Fénykorát nyert. A győztesek, ha akarják, tíz csomag Rhatt Fénykorát becserelelhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak,

így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ezúttal Magyar Attila szerezte meg, 17 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Rhatt Fénykora. Nagy örömünkre ebben a félévben női tagunk is volt, így a legjobb női játékos címet és a vele járó négy csomag Rhatt Fénykorát Juza Kata nyerte. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Ezúttal Fekete Krisztina örülhet a két csomag Rhatt Fénykorának. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Rhatt Fénykorát, nyerteseik: Szabó Dániel, Fábián Balázs, Nagy Barna, Szilágyi Csaba, Eszes Ádám, Kópis Dávid, Nedvesi Gábor, Arató Zoltán, Pós László és Szolcsánszki Balázs. Valamint tíz csomag Nekromanta Szentélyt, nyerteseik: Kiss Szabolcs, Hoffmann Norbert, Sarkadi Balázs, Vaczó András, Lovas Gábor, Bézi Balázs, Buzássy Tamás, Gergely Dávid, Ötvös Szilárd és Sztranyovszki Gábor.

Az új, tizenkilencedik félévben egy új lap jár a tagoknak: Huraggin tüze. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (beholder@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lacím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető honlapunkon: <http://www.beholder.hu>. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1	Panyik Zoltán	97.4	13	52	Korbel Dániel	49.4	12
2	Bolyóczki Máté	96.8	16		Madarász Béla	49.4	6
3	Jámbor András	96.4	14	54	Szántó Roland	48.8	7
4	Magyar Attila	95.6	17	55	Lantgraf Áron	48.2	4
5	Kőrös Gábor	95	16	56	Révész Tamás	47.4	10
6	Csík János	91.8	10	57	Szabó Dániel	47.2	7
7	Ádám Norbert	91	13	58	Ötvös Szilárd	46.2	12
8	Holtzinger Dániel	88.6	10		Vágó Ferenc	46.2	9
9	Bézi Balázs	85.4	14	60	Farkas Gyula	45.6	6
10	Báder Mátyás	82	10	61	Filcsik László	44	8
11	Nemcsok Tamás	80.6	11		Kecskeméthy Zsolt	44	4
12	Béres Csaba	79	12	63	Varga István Krisztián	42.6	6
	Baross Ferenc	79	9	64	Juza Kata	42.2	7
14	Györki Dávid	78.6	13	65	Huk Péter	42	12
15	Kővér Attila	77.8	8	66	Szilágyi Csaba	40.2	8
16	Nagy Gergő	77.6	15	67	Gergely Dávid	40	7
	Pós László	77.6	11	68	Merényi Tamás	39.4	5
18	Szabó Csaba	76.8	13	69	Kópis Krisztián	39	7
19	Farkas István	76.4	12	70	Borbás Dániel	36.6	5
20	Bakos Attila	75.2	9	71	Schneider Zsolt	36	11
	Tuska Gábor	75.2	7		Eszes Ádám	36	4
22	Jánvári Csaba	74.8	15		Éles Áron	36	3
23	Csernus Gábor	73.8	10	74	Kukucska Szabolcs	35.6	7
24	Szabó Tamás	71.8	16	75	Kálmán Attila	35.2	3
	Csernus Dávid	71.8	12	76	Kópis Dávid	33.4	6
26	Csernyák Ferenc	71	12		Juhász Ferenc	33.4	3
27	Pintér György	70.8	14	78	Hoffmann Norbert	32.6	4
28	Fábián Máté	67.4	8	79	Jánosi Zoltán	32.4	4
29	Dárday Gergely	65.6	10	80	Katona András	32.2	4
30	Lovas Gábor	65.4	9	81	Fotta Pál	31	2
31	Czikkely Balázs	64.4	11	82	Sztranyovszki Gábor	30.4	2
32	Szinay Péter	64	9	83	Sarkadi Balázs	30	5
33	Nedvesi Gábor	63.4	11	84	Arató Zoltán	29.4	7
34	Kahn Evarth	62.2	10	85	Jóbi László	25.8	3
35	Csillik D. József	61	11	86	Darabi Zoltán	24.8	3
36	Gáspár Tamás	60.6	10	87	Miko Bálint	23.6	4
37	Fábián Balázs	59.4	6	88	Gálos Géza	23.4	2
38	Nagy Dániel	59	13	89	Schróth Dániel	23	3
39	Kiss Szabolcs	57.6	7	90	Balogh Tamás	20.2	4
40	Rém András	56.6	5	91	Bagi Sándor	20	3
41	Környei Mátyás	56.4	7		Holman Gábor	20	2
42	Winter Márk	54.8	10	93	Hajnal Márton	18.6	3
	Buzássy Tamás	54.8	5	94	Szántó Csaba	16	4
	Joó Attila	54.8	3	95	Dráucz Gábor	14.6	2
45	Szolcsánszki Balázs	54	5	96	Breuer András	13.8	3
46	Cselovszki Csaba	52.6	11	97	Faragó Péter	12.8	2
	Fekete Szabolcs	52.6	9	98	Fodor Csaba	12	2
48	Nagy Barna	50.6	8	99	Elekes Attila	8	2
	Vaczó András	50.6	7		Szappanos Zsolt	8	2
50	Tóth Gergő	50.4	9	101	Kiss Károly	7.2	2
51	Kőműves Péter	49.6	11	102	Fekete Krisztina	4	1

Csak azok a tagok szerepelnek a listában, akik legalább egy versenyen pontot szereztek.

IX. HKK Nemzeti Bajnokság

Idén ismét megrendezésre kerül a HKK Nemzeti Bajnokság, amelyre a minősítő versenyekről, illetve a Hatalom Szövetségének ranglistájáról, meghívással lehet bejutni. Ez persze nem olyan nehéz, az első pár helyre kell bejutnod bármely kvalifikációs versenyen, de az is elég, ha az első húsz hely valamelyikén végzel a Hatalom Szövetségének júniusban befejeződő féleves pontversenyében. A versenyre nem kell nevezési díjat fizetni, a frissen bontott paklik versenyre is ingyenes.

A versenyt a Wekerlei Boccia Klubban rendezük (1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.) Kezds minden reggel 9 órakor.

A verseny döntőjének szabályai: A játékosokat két nyolcas csoportba osztjuk, akik egy-egy

asztal ülnek körül. Mindenki kap egy csomag Káoszkatlant és két csomag Rhatt Fénykorát, kibontja az egyiket, választ egy lapot, majd továbbadja a paklit. A kapott pakliból ismét választ egyet majd továbbadja. Az első elfogytával a második és harmadik paklit is hasonló módon válogatják. Az így kapott lapokból kell egy 40 lapos, max. négy színű paklit összeállítani, a maradék lapok alkotják a kiegészítőt. Ezután az előző két nap eredménye alapján irányított sorolással, egyenes kieséssel folytatódik a verseny.

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A vastagon szedett lapok a korábbi hirdetésekben nem voltak tiltva, de idővel kiderült, hogy szükség van a tiltásukra.

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 26.): A sokszínűség jutalma: Minden fajta lapból csak egyet lehet használni. Tiltott lapok: A falak ereje, A fókusz megélése, A halhatatlanság nagymestere, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, **A tiltott könyv**, Bahn szolgálja, Elenios követője, Gyógyító rakshalion, Idegösszeomlás, Kragoru familiárisa, Ősi bölcsesség, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

2. nap (augusztus 27.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A férgek védelmezője, A fufang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A holtak serege, A kockázat ára, A káosz igazi arca, A kincskeresés itala, A kigyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A múlt tükré, **A nyugalom pillanata**, A pokol szeme, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végzet talizmánja, Apró kívánság, Asylux átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, **Áldozat az Ősi Isteneknek**, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Björtjauk tréfája, **Bölcs látomás**, Bri'thung a tolvaj, Bűvös tavacska, Chara-dín óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, Energizáció, Élő bűbáj, Élőholt mágus (új), Fehér tigris, Fízettet tehetség, Gakk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkor öregkora (új), Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kamdemu, Katakizma (új), Keyrasi démonlédérc, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Különleges élvezet, Lidérccharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Magh-goth párdúc, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manaszajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fűrkész, Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Númak királynő, Okulipaj kacagása, Örgling hasonállat, Orzag managömbje, Owooli trükk, Ördögi mentor, Ördögűző pálca, Örgjögő szimill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Pszionikus entitás, **Purifikáció**, Ragadozó (új), Rothadó borzalom, Rovarsámán, Rundhal a gyűjtőgő, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szikrázó manahal, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teknőcsapda, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegtátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, Vadászarok, Vészkiárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 28.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**200 000 Ft
összdíjazás!**

I. díj: 85 000 Ft
II. díj: 45 000 Ft
III. díj: 20 000 Ft
IV. díj: 10 000 Ft
V-VIII. díj: 5000 Ft
IX-XVI. díj: 2500 Ft

IX. HKK NEMZETKÖZI BAJNOKSÁG

A BEJUTOTTAK NÉVSORA

A HKK játékosok létszámának növekedését, játéktudásuk kiegyenlítését jelzi, hogy ezúttal, a nemzetik történetében először, csak a selejtezőkből 58 ember kvalifikálta magát. Ehhez hozzájött még négy játékos, aki az első húszban végzett a Hatalom Szövetsége most lezárt félévében. Így, 62 játékos indulhat a nagy megmérettetésen, ezért tartalékokat ezúttal nem hirdetünk meg. Íme a névsor:



Név	Verseny	Név	Verseny
Ádám Norbert	2005-03-26, Eger	Lados Tamás	2005-05-28, New Ork
Báder Mátys	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Lampért Csaba	2005-06-04, Wekerlei Boccia Klub
Bakos Attila	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub	Lancsa Péter	2005-05-07, Szarvas
Bakró István	2005-05-29, Szentés, Deákpince	Magyar Attila	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub
Baross Ferenc	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Makk Dániel	2005-05-28, New Ork
Béres Csaba	2005-06-04, Wekerlei Boccia Klub	Muri Ferenc	2005-04-30, Nyíregyháza Camelot
Bézi Balázs	Hatalom Szövetsége	Nagy Dániel	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub
Bolyóczki Máté	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Nagy Gergő	2005-05-28, Gyöngyös
Csernyák Ferenc	2005-05-21, Wekerlei Boccia Klub	Nedvesi Gábor	2005-05-07, Dungeon
Csik János	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Nemcsok Tamás	Hatalom Szövetsége
Czikely Balázs	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Orosz István	2005-04-30, Nyíregyháza Camelot
Darabi Zoltán	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Ötvös Szilárd	2005-05-07, Szarvas
Dárday Gergely	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Palkovics Rajmund	2005-05-28, New Ork
Drenkovics Attila	2005-05-21, Wekerlei Boccia Klub	Panyik Zoltán	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub
Eszes Ádám	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub	Parai Zoltán	2005-05-28, Gyöngyös
Fábián Máté	2005-06-04, Wekerlei Boccia Klub	Pauló Tamás	2005-01-08, Szarvas
Farkas István	2005-05-29, Szentés, Deákpince	Pöstényi József	2005-06-18, Debrecen
Györki Dávid	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Pós László	Hatalom Szövetsége
Holtzinger Dániel	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Rém András	2005-05-21, Wekerlei Boccia Klub
Jakus Kornél	2005-05-08, Balassagyarmat	Sass Tamás	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub
Jámbor András	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Schwartz József	2005-05-21, Wekerlei Boccia Klub
Jánvári Csaba	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Simon Zoltán	2005-05-07, Dungeon
Juó Attila	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Soltész Sándor	2005-06-18, Debrecen
Juhász Ferenc	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Szabó Csaba	2005-05-21, Wekerlei Boccia Klub
Kis Borsó Csaba	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Szabó Dániel	2005-05-28, Gyöngyös
Kiss Szabolcs	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub	Szabó Tamás	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub
Korbel Dániel	2005-05-29, Szentés, Deákpince	Sztranyovszki Gábor	2005-02-19, Wekerlei Boccia Klub
Körös Gábor	2005-01-22, Wekerlei Boccia Klub	Takács Márton	2005-05-07, Dungeon
Környei Mátys	2005-05-07, Dungeon	Tóth András	2005-05-07, Dungeon
Kövért Attila	2005-03-19, Wekerlei Boccia Klub	Tuska Gábor	Hatalom Szövetsége
Laczkovszki Ádám	2005-05-08, Balassagyarmat	Urbán Attila	2005-05-28, Gyöngyös

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, Kissasszony u. 23.
ERDKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakizlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódtó
u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky
u. 50.
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvarpark 2. emeletén
MSZP IRODA – 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-
láb, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirdu u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOB – Vasútállomás kultúrhelyisége
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLE BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder kft. versenyei a következő

helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle Boccia Klub

(az SZDSZ Kispesti Szervezetének

Székháza) 1196 Budapest,

Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház
utcaából 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

AUGUSZTUSBAN ÉS SZEPTEMBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 13., 10 óra.

Helyszín: New Ork Tatabánya.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen
csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 13., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 13., 10 óra.

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: Istenek háborúja. Tiltotak az ultraritkák.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

ETNIKUMOK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 13., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum
30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében,
leírásában szerepel ez a szó (kivéve a színesítő szö-
veget), vagy ilyen altípusú lény. Ettől eltekintve a ha-
gyományos verseny szabályai érvényesek.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 20., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.

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

MÚLTIDÉJ

Időpont: augusztus 21., nevezés 9-től, kezdés 10-
kor.

Helyszín: Szentes, Deákpince.

Szabályok: Csak az előzőt megjelent kiegészítő
lapjait lehet használni. Tiltott minden AK-s, inváziós,
csillagképes, zénes lap, valamint a Teológia, a Pszi
szakértelem és a Mágia létsíkja.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

GYAKORI VERSENY

Időpont: augusztus 21., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Csak gykori lapokat lehet használni.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 3., 10 óra.

Helyszín: New Ork Sopron.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 3., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott minden kö-
ve és a Vadítás.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axe-
lero.hu, 70-298-1175.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: szeptember 3., nevezés 9-től, kezdés 10
órákor.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero-
ooo@freemail.hu, 70-538-1069.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 3., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr ja-
tékosok indulhatnak.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 3., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és höl-
gyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indul-
hatnak.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 3., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott a Gyógyító rakshallion is.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 4., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonald's.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 10., 10 óra.

Helyszín: New Ork Tatabánya.

Szabályok: Hagyományos verseny. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: szeptember 10., 10 óra

Helyszín: Gyöngyös.

Szabályok: A mágia méltósága

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 11., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 300 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 11., 11 óra, nevezés 10-
11

Helyszín: Balassagyarmat.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltott még minden ultraritka lap is.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen nem indulhatnak a 18. évüket betöltött profi játékosok. A verseny ingyenes, ha a verseny hétvégéjén van a születésnapod vagy a névnapod.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 11 óra, nevezés 10-
11

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 100 Ft.

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

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

HEVES MEGYEI LIGA

Szabályok: A döntőn való induláshoz a nyolc versenyből négyen részt kell venni.

Az eredmény nem számít.

Szeptember 3. Hagyományos verseny

Szeptember 10. A mágia méltósága

Szeptember 24. Hatalom korlátozása

Október 1. Istenek háborúja

Október 8. Varázslat nélkül

Október 15. Isteni szövetség

Október 29. Háromszínű verseny

November 5. Páros verseny

Döntő: November 19.

Hagyományos verseny

Helyszín: Gyöngyösi HKK klub.

Nevezési díj: 600 Ft.

Érdeklődni lehet: Tornay Tamás 20-337-7454.

SZABÁLYOK

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

EYGSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen 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 szintelen 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 pakliéptésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a Közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkiire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Élete-nergéjával 50 ÉP-ről indultok.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkák és ultraritkákát nem. Nem használhatók a Csillagképes, Invaziós, 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 Örjüngő szimlil és az Idegösszeomlás is. **TÜLÉLŐK CSATAJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ŐV típusú (kék ikon) kártyáit. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn 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.

KOROK HARCA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!
3 gyűjtődoboz Rhatt Fénykora az amatőr kategóriában!
42000 Ft pénzdíj a profiknál!

Időpont: szeptember 17., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: A versenyen egy pakliban vagy csak TF-es (piros ikon vagy isten név) vagy csak ÖV-s (kék ikon vagy klán név) lapok lehetnek. Azok a színtelen lapok, amiken az ikonoknak nincs színe, TF-es lapnak számítanak, kivéve az Ősök Városa alapkiadás lapjait, amik ÖV-s lapnak.

Tiltott lapok a hagyományos verseny és az Ősök Városa formátum tiltott lapjai.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

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

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

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

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

Mindenki kap két profi pontot minden olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től 2005. június 30-ig). Illetve 2005. július 1-től minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap.

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



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HUKK laponként széles választékban

Segítségnyújtás és tanácsadás
profik játékosoktól

Playstation II játéklehetőség
rengeteg játékkal

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. szeptember 16.



Júniusi feladványunk vagy nagyon nehéz volt, vagy mindenki nyaralt, mivel nagyon kevés megfejtés érkezett, és sajnos azok is hibásak voltak. Nézzük hogyan is kellett volna megoldani!

1. *Purifikációval* leszedem a *Mágikus órát*. (-2 = 16 VP, ellenfél 18 max. VP)
2. Az *akarát ereje* erősíti majd a blokkolásaimat. (-2 = 14 VP, ellenfél 17 max. VP)
3. Lehozom a *Blokkoló tigris*. Ekkor két eset van:
 - a. Az ellenfelem megakadályozza A béke megőrzésével. (-6 = 8 VP)
 4. Ekkor lerepül a *Furmányos pegazus* egyért, sajnos egy ÉP-t is kell hozzá áldozni, és blokkol hármat. (-1 = 7 VP, -1 = 4 ÉP, ellenfél 14 max. VP)
5. A pegazus vagy az *Esszenciaőr* felépti *Rhatt oltárát*, ami újabb négy blokkolás. Az ellenfél az *Impulzussal* csak az egyiket tudja lelőni. (ellenfél 10 max. VP)
6. Lehozom *Ballyt*, eldobom neki a *Hitehagyottat*, hogy olcsóbban jöjjön, viszont így a *Semmi trükk* miatt sebződök hármat. (-3 = 4 VP, -3 = 1 ÉP, ellenfél 6 max. VP)
7. A *nyugalom pillanata* gyógyít rajtam négyet, és blokkol szintén négyet. Varázspontot sajnos nem ad, mivel a *Semmi trükk* megakadályozza. (-2 = 2 VP, +4 = 5 ÉP, ellenfél 2 max. VP)
8. *Rhatt* rápillant a *Visszacsapó runára*, ami újabb négy életpontot jelent nekem, és bevégi a blokkolást.

(-1 = 1 VP, +4 = 9 ÉP, ellenfél 0 max. VP)

9. *Illúziólánccal* lövök egyet az ellenfélbe, ettől gyógyulok egyet. Így 10 életpontban vagyok, ha véletlenül az ellenfél belém lőtte az *Impulzust* kilencért, akkor is túlélem. Feladat megoldva.
- b. Ha nem akadályozta meg a tigris, akkor az blokkolt nyolcat. (-2 = 16 VP, ellenfél 9 max. VP)
4. Ekkor nincs szükség *Rhatt oltárára*, és a megoldás folytatódik a hatos ponttól.

Csak pár dolog volt, amire figyelni kellett, mégis mindenki elrontotta. A *Semmi trükk* mellett nem kaphatok varázspontot. A blokkolás a szabálykönyv definíciója csak kézből kijátáskor működik, ha a gyűjtőből hozom vissza a lényt, akkor nem. Szóval a *corlanos* megoldások eleve bukásra voltak ítélve. Az ellenfél belém lőheti az *Impulzust*, de akár lelőheti vele az *Esszenciaőrt* is, tehát kellett még egy aktív lény, hogy az oltárt fel tudjam építeni.

Új feladványunk: Miközben barátoddal játszotok, figyelitek, hogy ki tudja nagyobb mínuszba űtni a másikat. Mivel ő az előző játékban -17-re vert le, a te céloed, hogy ebben a körben -18-ra amortizáld az ÉP-jét. Van 13 varázspontod, 19 életpontod és két szörnykomponensed. Ellenfelednek 5 varázspontja, 16 max. varázspontja és 5 életpontja van, szörny-

komponense nincs. A hatodik körben vagytok, most kezdődik a fő fázisod.

**Beküldési határidő:
2005. szeptember 16.**

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

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

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

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

SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Rhatt sárkánya (Rh)
- 3 db Ősi jogar (Rh)
- A kincskeresés itala (F)
- Ozixi thrill (Rh)
- Sárkánylárva (E)
- Dimenziócsere (Rh)
- Hajdani hős (Rh)
- Haláldémon (C)

Nincs lapod az asztalon.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Exterminálás (T)

Nincs lapja az asztalon.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 5 ÉP, 16 MAX.VP 5 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kezében lévő
lapja



Szabálylapod

8.

Számlaszám: _____

Név: _____

Karakterzsám: _____

A két tárgy neve: _____

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

A beküldés feltételei:

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

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Egy adott sorszámu kuponból egy számlaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számlaszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ÖV számlára már küldtél.) Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő fordulón végén értesítést kapsz róla a játékevetői üzeneteknél. A 2004. december 1. után átadott karaktereknek nem váltható be kupon.

A kuponokat postán küldheted be a **Beholder Kít., 1680 Budapest, Pf. 134 címre**, illetve leadhatod személyesen a TF-találkozókon. Amennyiben postán küldöd be, célszerű ajánlva feladni, mivel így kisebb az esély arra hogy elveszik.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat	Kelet
1 kupon	varázskő (+100 VP)	ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryuku varázslatra) vagy 10 safránypor (+5 TVP/db)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)	tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy árnyszóttas (+50 ÉP 50 körig)	tetszőleges éftatty 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	cebtör váltómés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
8 kupon	csillagó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +10 Szerencse)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)	tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)

ŐSÖK VÁROSA

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

Ha páros játékban Morq Fan Gorral ütök, akkor újra én következem, vagy csak annak a köre mard el, akit ütött?

A lap szövege egyértelmű ebben a kérdésben: nem az ellenfél köre marad ki, hanem újra én következem.

Kijátszhatok-e két vérfarkast a játék második körében?

A kérdés ugye arra vonatkozik, hogy a semmizős idézési költség szabályai szerint semmizős lapból, a játék első három körében, körönként csak egy lapot lehet kijátszani. Azonban a vérfarkasok idézési költségében a semmizés mellett varázspont is szerepel, és így a Káoszkatlan szabálykönyve szerint vegyes idézési költségű lapoknak számítanak, így nem vonatkozik rájuk a semmizés korlátja. Vagyis bármennyit kijátszhatok belőlük a játék első köreiben is.

Tudom-e használni a Különleges élvezetet a lényemen, ha a játékban van egy Tömegátok?

Igen, tudom, mivel a passziváló képességet a bűbáj teszi lehetővé, nem pedig a lény képessége. De azért ha már itt tartunk, boncolgathatjuk a kérdést: mi van akkor, ha egy rátett lap ad egy lénynek képességet, és azt pedig egy hatás (pl. Tömegátok) elveszi. A rátett lap a lénynek a képességet nem csak egyszer adja meg, hanem folyamatosan biztosítja számára,

amíg rajta van. Gondoljunk csak bele, ha pl. a rátett lap leesik vagy elveszti képességét, akkor a lény is azonnal elveszti ezt a képességet. Ez viszont egy paradoxonhoz vezet, a Tömegátok állandóan elveszi a lény képességét, a rátett lap pedig megadja neki. Erről már korábban is volt szó, és azt mondtuk, a lapok kijátszási sorrendje számít. Tehát a Tömegátok kiolt minden képességet, amelyet a Tömegátok előtt kijátszott rátett lapok adnak, de nem semlegesíti azokat, amelyeket az utána kirakott lapok adnak. A folyamatos hatások persze az egyszeri hatásoknál erősebbek, tehát ha kijátszok egy általános varázslatot, amely a lényt egy képességgel ruházza fel, azt a Tömegátok továbbra is el fogja venni. Hasonló a helyzet testrészek és A feledés korszaka esetében.

Di'orkhaugruk kap-e életet, ha Avatár idézésével idézem meg?

Nem kap. Az élet, a definíciója szerint, csak és kizárólag az idézési költség kifizetésével, kézből kijátszva működik. Az Avatár idézése kézből kijátszásnak számít, de nem fizetem ki az idézési költséget.

Megakadályozhatom-e egy testrészt feláldozásával, hogy Izzó lemezpáncélt rakjanak egy galetkimre? Büntet-e a galetki, ha meghal a lemezpáncéltól?

Nem akadályozhatom meg, mivel a testrészek csak varázslatoktól és hatásoktól, vagyis forrásoktól védene. Tárgyat rárakni egy lényre, se nem varázslat, se nem hatás. Ugyanígy nem fog büntetni sem, mivel ez nem hatás.

Kap-e a Tűzrakás jelzőt akkor, ha az előző körben használtam?

Jó kérdés. Az, hogy az előző körben használtam, azt jelenti, hogy az én köröm elején passzív. Az előkészítő fázisban pedig először jönnek a hatások, majd csak a végén aktivizálódnak a lapok. Mivel egy tárgy képessége passzívan nem működik, így a Tűzrakás jelző sem szaporodnának. Ez azonban nagyon meggyengítené a lapot, így a Tűzrakást annyiban módosítjuk, hogy passzívan is megkapja a jelzőket.



KLÁNOK CSARNOKA

A MÁGUSOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁN RANG! – 1. RÉSZ

Még hatalmasabb varázslatok... még több varázspont... még jobban áttörhető mágikus korlátok... még jobban látott aurák... Alábbi leleplező írásunkban minden segítséget megkapsz hozzá, hogy te is a legmagasabb rangú mágusok közé emelkedjél! Vigyázat, az alábbi információk az Alanori Krónika olvasói számára TELJESEN INGYENESEK!

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

Mint az köztudott, a 80-as rang elérésekor új bónuszot kapnak a klánok. Ezúttal a mágusok klánjának küldetéseit kísérjük figyelemmel, az elejétől egészen a 80-as rangig! Megjegyzendő, hogy van egy köztes álmomás is, amikor elérjük a 20-as klánrangot, szintén kapunk egy új képességet: bónuszt az auraészlelés szakértelmünkre. Igencsak haszontalan képesség ugyan, de jobb a semminél. Meg szerencse, hogy az új képesség mellett továbbra is megmarad az eredeti, ami viszont meglehetősen baráti, 12 rangonként +1 minden varázslatunk szintjére.

A mágusok klánjához legelőször a 2. szinten lehet csatlakozni, további feltétel, hogy mágia tulajdonságunk legalább 10-es szintű legyen. Ha viszont ezen elvárásoknak eleget teszel, a BE 12 1 paranccsal már csatlakoztál is a klánhoz, és élvezheted a +1 varázslatszint és +1 max. varázspont nyújtotta előnyöket!

1. feladat: Hozz 10 üvegcsét! Hát kezdetnek nyilván nem akarnak velünk csúnyán kibabrálni, ezért adnak ilyen könnyen teljesíthető feladatot. Csak le kell ugrani a sarki boltba, kiperkálni némi arany mennyiséget, és már meg is vannak a szép, új üvegcséink, csak be kell nyújtani a klánnak őket és kész.

2. feladat: Érj el 10-es intelligenciát! Soha NE növeljük képességpontból az intelligenciánkat, nincs értelme! Cseréljessünk játékosársainkkal varázstárgyakat, melyek ezt a tulajdonságot növelik, meg persze az is elég, ha kölcsönkérünk tőlük egy fordulóra, ami ezzel a feladattal végzőnk. Ha sehogyan nem megy, várjuk meg, amíg el tudjuk készíteni a hatalmas kék italát, mely intelligenciánkat is növeli.

3. feladat: Hajtsd végre a 13. klánkalandot (20 tvp-t igényel)! Na nem kell félni, csak egy kis beavatási szertartásról van szó. Első körben át kell vágnunk egy folyosón, ahol mágikus jégvíhar tombol. Ehhez legalább 5-ös jégpajzs varázslatra van szükségünk. Aztán gyorsan forgó pengék között kell ugránozni (8-as gyorsaság próba), bár hogy ennek mi köze van a mágiához, az jó kérdés... Aztán jönnek a még gyorsabban forgó pen-

gék, ahol már csak egy legalább 4-es szintű dimenziókapu varázslattal juthatunk tovább. Végül pedig egy mágikus akadályon egy 13-as mágia próbát megdobva juthatunk keresztül. Jutalmunk egy hősiesség pont és a sikeres klánkaland.

4. feladat: Egy varázslat elmondása után maradjon pontosan 1 varázspontod! Ameddig még nincs túl sok varázspontunk, nem olyan nehéz feladat, még az is lehet, hogy véletlenül, magától teljesítjük valamilyenkor. Na persze azért ennyire nem kell lutrira menni, könnyen kiszámolgathatjuk, milyen varázslatokkal kell használnunk (harci programból), hogy a varázspontunk úgy fogyjon, hogy a végén csak 1 maradjon...

5. feladat: Használj 10 alkalommal energiátűskét! Na ez már csománya feladat, mivel valószínűleg magunktól eszükbe sem jutna ilyen gyenge kis varázslatocskát megtanulni, mint az energiátűske. Sajnos azonban ezt nem lehet elkerülni, meg kell tanulni, be kell állítani harci programban a gyengébb szörnyek ellen, aztán használni tiszszer. Érdemes mondjuk csak az első két körben használni, hogy utána azért valamivel meg is öljük az ellenfelünket.

6. feladat: Hajtsd végre a 14. klánküldetést (35 tvp-t igényel)! Ezúttal már felelősségteljes, komoly feladatot bízunk ránk, ki kell mennünk a felszínre, mintákat gyűjteni. A felszínre vezető hidat valami lánc köti meg, amit csak egy legalább 6-os szintű energiátűske varázslattal tudunk kiiktatni (nohát, milyen jó is, hogy megtanultuk ezt a varázslatot az előbb, mi?). Aztán még kövek is elzárják az utat, amiket el kell hordani (8-as erő próba), utána meg mindenféle szörös vikunya támad ránk. Aztán ha legyőztük, még egy! Na, ideje gyűjtögetni némi gyógynövény mintát (5-ös gyógynövények próba), és már mehetünk is vissza a klánhoz begyűjteni a +1 klánrangunkat, normeg +1 hősiesség pontot.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Szörös vikunya (#103) adatai:

méret: 24-26
erő: 6 IQ: 1
ügység: 5 egészség: 3
mágia: 0 gyorsaság: 5
regeneráció: 4 vastag bőr: 4
tűzimmunitás: 4 hidegimmunitás: 4
savimmunitás: 4 elkt.immunitás: 4
imm.mérg.gázra: 4 bú: 2
fog (méret: 3, szakértelem: 5, roncsolás: 8)
Étkezés:
- micinista
- zöldvérű

7. feladat: Őj meg egy tehemót, csak varázslattal! Hát ez sem túl nehéz feladat, tehemót nyilván amúgy is öltünk már párat, mivel varázslók vagyunk nyilván varázslattal... Az arénában rögtön a 6. szörny egy tehemót, érdemes csak akkor nekiesni, amikor megkapjuk ezt a küldetést, hogy hamar végezzünk vele. Adjunk neki jégcsóvát, ételszívast, vagy ami tetszik...

Tebemót (#24) adatai:

méret: 34-37
erő: 1 IQ: 1
ügység: 3 egészség: 4
mágia: 0 gyorsaság: 3
vastag bőr: 8
hal mancs (méret: 5, szakértelem: 1)
jobb mancs (méret: 5, szakértelem: 1)
Speciális képességek:
- meglepetésből támad
Étkezés:
- kőevő
- piromád

8. feladat: Sajátíts el összesen 8 különböző varázslatot! Hát igen, egy mágusnak illik sok varázslatot ismernie, úgyhogy hajrá, tanulni, tanulni, tanulni... Energiatűskénk, jégpajzsunk, dimenziókapunk, vagy valami normális támadó varázslatunk már van, érdemes melléjük olyanokat tanulni, amik később is hasznosak lesznek, mint például a gránitbőr, az elemi pajzsok, vagy az ellenállás megtörése, kineport... de válasszon mindenki belátása szerint.

9. feladat: Mutass be egy sárga gömböt! Ilyen tárgyat a 2. szint 4. kalandjában szerezhetünk, szerezzük is hát be, és nehogy elkótyavetyéljük!

10. feladat: Hozz 8 hűsevő bibét! Ezt a tárgyat a hűsevő növény legyőzése után lehet találni, de van itt egy érdekes dolog. Már elmondtam párszor az eddigi cikkekben, de talán jobb ismételni a tudást, mint hallgatni róla, úgyhogy elmondom megint: nem ajánlom, hogy emiatt vadul vadászgatni kezdjétek! Inkább maradjunk meg a más galetkikkel való cserebere mellett. Biztos találtok sok olyan galetkit, aki nem tag-

ja a mágusok klánjának, így neki nem kell annyi hűsevő bibe, és simán nektek ad párat a sajátjai közül. Azért persze biztos találunk majd egy-két hűsevő növényt mi is, kalandokban, csarnokban...

Hűsevő növény (#46) adatai:

méret: 46-49
erő: 2 IQ: 0
ügység: 0 egészség: 10
mágia: 0 gyorsaság: 7
jobb csáp (méret: 2, szakértelem: 7, paraliz.méreg: 15)
fog (méret: 3, szakértelem: 7, roncsolás: 4)
Nála található tárgyak
- 1 hűsevő bibe (#151)
Étkezés:
- rovarévő
- vegetáriánus

11. feladat: Ismerd legalább 7-es szinten az életszívás varázslatot! Nincs mese, ha eddig nem tettük, most meg kell tanulnunk, és meg növelni is kell. Ne felejtsük, hogy klánbónuszunk van rá, és hogy ha leadtuk a küldetést, utána a felejtés varázslattal visszanyerhetjük a belerakott KNO-t.

12. feladat: Ismerj legalább 60 különböző fajta torzszülöttet! Egyszerű feladat, hiszen magától is egyre több és több szörnyet ismerünk meg. Ha minden fordulóban beszélgetünk másokkal, akkor is ismerhetünk meg újabb szörnyeket. Egnél többször semmiképpen ne portyázzunk egy fordulóban, inkább várjunk, idővel meg lesz ez...

13. feladat: Hajtsd végre a 15. klánküldetést (35 tvp-t igényel)! Egy újabb próbasorozat a mi tesztelésünkre. 10-es egészség, 8-as mászás, némi sebződés, 10-es mászás, majd 11-es erő próba után sebződünk még egy keveset, és már végeztünk is. Jutalmul tanítanak nekünk egy új varázslatot, kapunk egy hősiesség pontot, és kész a klánkaland!

14. feladat: Őj meg három ichinedart, csakis varázslattal! Ez a szörnyike mindig nedonkutyával karöltve jár-ke, vigyázzunk, hogy csak varázslatot használhatunk ellene. Nem lesz nagy kihívás.

Ichinedar (#75) adatai:

méret: 8
erő: 0 IQ: 15
ügység: 8 egészség: 1
mágia: 13 gyorsaság: 8
tűzimmunitás: 15 hidegimmunitás: 15
savimmunitás: 15 elkt.immunitás: 15
imm. kontakt méregre: 15 rezisztencia: 25
parancs: 8 agyroppantás: 8
energiatüske: 8
Étkezés:
- mágiafaló
- puhány

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEŊ

Nedonkutya (#76) adatai:

méret: 44-48
 erő: 6
 ügyesség: 6
 mágia: 0
 tüskés bőr: 8
 tűzimmunitás: 8
 fog (méret: 6, szakértelem: 8)
 Étkezés:
 - tejívó

IQ: 1
 egészség: 6
 gyorsaság: 6
 vastag bőr: 8
 bűz: 1

15. feladat: Hozz egy őskövet! Akik részletesebben szeretnének utánanézni ennek, ajánlom eddigi kiíráásainkat, a többiek meg szerezzenek egy őskövet, aztán adják le, nem nagy ügy.

16. feladat: Érd el 8-as kereskedelem szakértelmet! Figyeljünk, hogy lehet módosítani, tehát pl. a kalmár nyakláncá máris ad +3-at, meg ott van még a kalmárok itala is, szóval nem nagy ügy.

17. feladat: Arass 3 pszionikus győzelmet! A pszi megtanulását lehet húzni, halasztani, de kikerülni úgysem tudja senki, tehát sajnos érdemes már most kezdeni. Arassunk pszi győzelmet, na bumm neki, és legalább le van tudva ez a kaland is.

18. feladat: Hajtsd végre a 16. klánküldetést (30 tvp-t igényel)! Torzszülött rebellesek táborát kell kutatni, ami rögtön két renegát mágustanonccal folytatott harccal kezdődik. Utána jön egy rovarsámán + 2 óriáscsótány, majd egy elektromancer is. Ha mindet legyőztük, örülünk. Jutalmunk 1 KNO, 1 HO és a sikeres küldetés.

Renegát mágustanonc (#47) adatai:

méret: 40-46
 erő: 1
 ügyesség: 6
 mágia: 8
 vastag bőr: 1
 elkt.immunitás: 2
 rezisztencia: 3
 jobb csáp (méret: 2, szakértelem: 5)
 bal mancs (méret: 2, szakértelem: 5)
 tűzfal: 6
 jégcsóva: 5
 Étkezés:
 - mágiafaló

IQ: 7
 egészség: 3
 gyorsaság: 6
 tűzimmunitás: 10
 imm.ktkt.méreg: 4

Rovarsámán (#77) adatai:

méret: 50-56
 erő: 2
 ügyesség: 7
 mágia: 10
 vastag bőr: 6
 savimmunitás: 8
 jobb karom (méret: 1, szakértelem: 3)
 ellenáll.megőrése: 8
 gigaököl: 6
 Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - mérgelemlegesítés (8. szint)
 Nála található tárgyak
 - 1 drágakő (#2)
 Étkezés:
 - mágiafaló
 - rovaréví

IQ: 10
 egészség: 3
 gyorsaság: 7
 hidegimmunitás: 1
 bűz: 5

Óriáscsótány (#7) adatai:

méret: 14-17
 erő: 3
 ügyesség: 0
 mágia: 0
 savimmunitás: 12
 bűz: 3
 csáprágó (méret: 4, szakértelem: 4)
 Étkezés:
 - rovaréví
 - tejívó

IQ: 0
 egészség: 2
 gyorsaság: 2

Elektromancer (#98) adatai:

méret: 60-64
 erő: 2
 ügyesség: 10
 mágia: 11
 elektr.lehelet: 7
 elkt.immunitás: 30
 villámsújtás: 9
 elektromos fal: 8
 Étkezés:
 - mágiafaló
 - piromád

IQ: 12
 egészség: 3
 gyorsaság: 8
 vastag bőr: 3
 bűz: 1
 elektromos kéz: 11

19. feladat: Készítsd el a védelem italát! Nem nagy ügy, fogunk egy sötét mákot meg egy hónakkupókat, összefőzzük, aztán már kész is az itóka.

20. feladat: Költözz fel a következő szintre! Na ennél könnyebb dolgunk se legyen, felköltözni amúgy is költöznénk, és most még egy feladatot is letudunk vele.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

21. feladat: Hozz két zöld manait! Na már megint egy ilyen könnyű feladat, ha még nem találtunk sehol ilyen italt, akkor főznünk kell ezt is (elotnichlan + elfu moha), aztán adhatjuk le.

22. feladat: Győzz le egy galetkit, aki a pszioniciták klánjának tagja! Na, ideje megbeszélni egy másik játékosal egy kis randevút nemdebár? Legjobb, ha elérjük valahogy (szép szavak, megvesztegetés, félelem) a másiknál, hogy adjon ki ránk pár kedves harci programot (pl. virágcsokor átnyújtása, ha velünk találkozik), aztán könnyedén jól elverjük!

23. feladat: Használj a sorvasztás varázslatot 20 alkalommal! Itt is csak egy kis harci programra van szükség, biztos van sok olyan szörny, akit nem kell rögtön az első körben legyőznünk, hanem bohóckodhatunk ellene sorvasztással. Arra vigyázzunk csak, hogy ha valaki ellen bejön a sorvasztás, ugyanabban a csatában még egyszer már nem mondhatjuk el ellene.

24. feladat: Hajtsd végre a 17. klánküldetést (30 tvp-t igényel)! Egy mágus konferencián kell részt venni, ahol érthetetlen okokból tűzijátékot kell kovácsolnunk (2db piramit kell hozzá), meg 18-as mágia próbát kell dobnunk. Aztán egy tomboló fenevadat kell megfékezni (8-as meggyőzőkészség próba), szóval teljes a káosz. Ezután jön csak a java, egyszerre támad ránk egy barlangi troll, egy zöld ekinda és egy árnyékmeszter. Ha legyőztük őket is, kapunk egy mágia smaragdját, meg egy hősiesség pontot. A smaragd amúgy egyedi klántárgyunk, és +1 mágját valamint +2 auraészlelést ad.

Barlangi troll (#67) adatai:

méret: 43-49
erő: 11 IQ: 1
ügyesség: 4 egészség: 14
mágia: 0 gyorsaság: 5
regeneráció: 16 vastag bőr: 8
bűz: 8
jobb karom (méret: 4, szakértelem: 12, roncsolás: 8)
bal karom (méret: 4, szakértelem: 12, roncsolás: 8)

Zöld ekinda (#74) adatai:

méret: 50-56
erő: 5 IQ: 7
ügyesség: 6 egészség: 6
mágia: 6 gyorsaság: 10
vastag bőr: 2 tűzimmunitás: 4
savimmunitás: 4 elkt. immunitás: 4
imm.mérg.gázra: 4 bűz: 2
bal csáp (méret: 4, szakértelem: 11, sebző mérge: 6)
jobb csáp (méret: 4, szakértelem: 11, roncsolás: 6)
óriáserő: 6 tombolás: 6

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- mérgesemlegesítés (6. szint)

Nála található tárgyak

- 1 ekinda haj (#147)

Étkezés:

- rovarevő

- puhány

Árnyékmeszter (#71) adatai:

méret: 40-48
erő: 2 IQ: 11
ügyesség: 8 egészség: 3
mágia: 8 gyorsaság: 6
vastag bőr: 9 t. zimmunitás: 6
hidegimmunitás: 6 savimmunitás: 6
imm.mérg.gázra: 3 rezisztencia: 5
bűz: 255
jobb láb (méret: 2, szakértelem: 3)
t. zgyógyó: 10 elektromos kéz: 10
Étkezés:
- mágiafaló
- zöldvér

25. feladat: Legyen az étrended mágiafaló! Túl sok megjegyzést nem érdemel, ha mágiafaló az étrendünk, akkor minden ok, ha nem, akkor a transzformáció segíthet...

26. feladat: Sajátítsd el a kisebb gyógyítás varázslatot legalább 10-es szinten! Ez a feladat csak a nekromantáknak lesz szomorú, mivel nekik a nagyobb gyógyítás sokkal jobb varázslat. Ők persze a feladat leadása után használhatják a felejtés varázslatot, mindenki más meg örülhet, hogy ilyen jól kis gyógyító varázslata lett, sőt, még tovább növelni is érdemes!

27. feladat: Őlj meg öt manapoidot, csak varázslattal! Azt már megszoktuk, hogy egy adott szörny megöléséhez csak varázslatot használhatunk, de hát könyörgöm, mi mást használnánk, ha egyszer varázslók vagyunk? Na, tehát ezúttal manapoidokat kell meszárolni, ami a szörny adatainak ismeretében nem is olyan nehéz ügy...

Manapoid (#92) adatai:

méret: 50-55
erő: 2 IQ: 12
ügyesség: 7 egészség: 6
mágia: 10 gyorsaság: 9
vastag bőr: 7 tűzimmunitás: 8
hidegimmunitás: 8 savimmunitás: 8
elkt. immunitás: 8 bűz: 3
megszakítás: 10 tudatrombolás: 10
annihiláció: 10 szellemkalapács: 7
Nála található tárgyak
- 1 barna manakő (#149)
Étkezés:
- zöldvérű
- mágiafaló

28. feladat: Hozz két ritka varázstárgyat! Itt véletlenszerű varázstárgyra gondolnak a küldetést kiagyálók, tehát egyszerűen fogjunk két, általunk nem használt véletlenszerű varázstárgyat, és adjuk oda a klánnak, Biztos örülnek majd a kettőszázhetvennyolcadik légzés hosszú ijának...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

29. feladat: Hajtsd végre a 18. klánküldetést (40 tvp-t igényel)! Orgling sámán után vadászunk. Először is egy legalább 5-ös szintű dimenziókapuval kell a megfelelő helyre érkezni, majd 12-es csapdaészlelés és 7-es zárnyitás próbával folytatni a tevékenységünket. Jöhét két orgling szolgálva levadászása, majd némi kis sebződés egy energia-tüskétől, utána pedig a főgonosz orgling sámán és orgling disznójának kivégzése. Juhé. 1 KNO és 2 HO a jutalom.

Orgling szolgál (#23) adatai:

méret: 24-30

erő: 3	IQ: 2
ügyesség: 3	egészség: 4
mágia: 0	gyorsaság: 3
vastag bőr: 1	savimmunitás: 14
imm.mérg.gázra: 14	bűz: 3
jobb mancs (méret: 3, szakértelem: 6)	

Étkezés:
- micinista

Orgling sámán (#101) adatai:

méret: 86-94

erő: 5	IQ: 12
ügyesség: 7	egészség: 4
mágia: 10	gyorsaság: 4
vastag bőr: 4	tűzimmunitás: 3
hidegimmunitás: 6	savimmunitás: 3
elkt.immunitás: 3	imm.mérg.gázra: 6
imm.ktk.méreg: 10	rezisztencia: 10
bűz: 3	imm. méregre: 15
idézés: 1	titánok szele: 12
sorvasztás: 10	életszívás: 14

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (10. szint)

Nála található tárgyak

- 1 üvegszimbólum (#138)

Étkezés:

- micinista

Orgling disznó (#84) adatai:

méret: 65-73

erő: 10	IQ: 1
ügyesség: 5	egészség: 10
mágia: 0	gyorsaság: 5
vastag bőr: 5	tűzimmunitás: 8
hidegimmunitás: 8	savimmunitás: 18
imm.mérg.gázra: 16	bűz: 9
imm. méregre: 20	

fog (méret: 7, szakértelem: 10, bénító méreg: 7)

Étkezés:
- micinista

30. feladat: Érd el 20-as mágiát! Nohát, már megint egy könnyű feladat, hiszen nem is igazi mágus az, akinek nincs legalább 20-as má-

giája. Mágia tulajdonságot növelő varázstárgyak, és egyéb hatások természetesen megengedettek!

31. feladat: Hozz egy varázskövet! Na ez már igazán túlmegy minden határon, hiszen a varázskő igencsak fontos és értékes tárgy nekünk. Node nem tépem tovább a számat, hiszen úgysincs mit tenni, kénytelenek vagyunk odaadni valami kapzsi klánfőnöknek...

32. feladat: Érd el 12-es auraészlelést! Az értelmetlen feladatok ne-
továbbja, lehet sajnálkozni. Próbáljunk meg összeszedni minden aura-
észlelést növelő varázstárgyat, de a maradék szintet képességpontból
kell sajnos kipótolnunk. Hát igen, mit meg nem teszünk némi ranglé-
pésért...

33. feladat: Használd a szellemidézés varázslatot 20 alkalommal!
Nos, ez jó kis visszafogó feladat, mivel ugyebár szellemidézni egy for-
dulóban csak egy alkalommal lehet, Ennélfogva tehát óvatos becslé-
sek szerint is legalább 20 fordulóra fog telni a feladat teljesítése.
Egyébiránt viszont nincs mit mondani róla, minden fordulóban el kell
mondani egyszer a varázslatot, és kész.

34. feladat: Hozz 7 smaragd esszenciát! Szokásos szörnykompon-
ens gyűjtő kaland, itt is a cserélgetés, és hasonlók válnak be legin-
kább. Aki mégis Tycharonidot akar ölni, annak csak tessék, biztos ta-
lál majd nála smaragd esszenciát.

Tycharonid (#153) adatai:

méret: 98-108

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

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- szélpajzs (15. szint)

- gránitbőr (9. szint)

Nála található tárgyak

- 1 smaragd esszencia (#229)

Étkezés:

- mágiafaló

- micinista

35. feladat: Készíts 3 zöld manaitalt! Na, ilyen se volt még, vagy
mégis? Valami hasonló már igen, úgyhogy a 21. feladatnál utánané-
zhetek, hogyan is kell zöld manaitalt készíteni. Leadni ezúttal nem is
kell őket, úgyhogy jól jönnek majd, ha varázspontunk elfogyatkozik.

36. feladat: Győzz le 10 kőszkigyót, csak varázslattal! Hát igen,
azt már megszoktuk, hogy nem használhatjuk az ilyen klánfeladatok-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



nál pusztítóan izmos végtagjainkat, és fogazott kardjainkat, de hát nem is akarjuk azt hiszem. A kőszkigyók párban járnak, így csak 5 párost kell elintéznünk.

Kőszkigyó (#146) adatai:

méret: 70-76

erő: 8

ügyesség: 14

mágia: 16

tűzimmunitás: 1

savimmunitás: 1

imm.mérg.gázra: 1

bűz: 4

auraészlelés: 5

fog (méret: 5, szakértelem: 12)

sötétség: 12

csendvarázs: 16

elemi védelem: 15

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- gránitbőr (4. szint)

Nála található tárgyak

- 1 kőszkigyó pikkelty (#230)

Étkezés:

- mágjafaló

IQ: 18

egészség: 12

gyorsaság: 12

hidegimmunitás: 1

elkt.immunitás: 1

rezisztencia: 20

mérges csipés: 12

életszívás: 13

Sziklaóriás (#164) adatai:

(amellett, hogy csúnya és vad – a szerk.)

méret: 174-186

erő: 22

ügyesség: 12

mágia: 0

vastag bőr: 14

hidegimmunitás: 6

elkt.immunitás: 6

rezisztencia: 15

jobb mancs (méret: 15, szakértelem: 19)

bal mancs (méret: 13, szakértelem: 16)

Étkezés:

- kőevő

IQ: 5

egészség: 24

gyorsaság: 15

tűzimmunitás: 6

savimmunitás: 6

imm.mérg.gázra: 6

bűz: 3

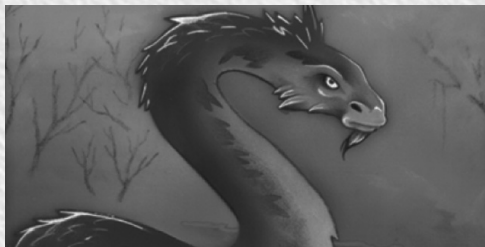
38. feladat: Hozz két, legalább 400 arany alapértékű varázstárgyat! Ennek a feladatnak a páncélok felelnek meg leginkább, mivel azok értéke elég magas. Figyeljünk, hogy nem a bolti árnak, hanem az azonosításnál kiírt árak kell legalább 400 aranyra lennie. Nyilván nem érdemes a legjobb varázstárgyainkat leadnunk, de valami használhatatlan kacatot csak találunk előbb utóbb, ha meg nem, cserélgethetünk, vagy vehetünk a boltban, aukción.

39. feladat: Sajátítsd el az idézés szakértelmet legalább 10-es szinten! Egy újabb értelmetlen szakértelem, amit meg kell tanulnunk. Itt is csak az idézést növelő tárgyak használatát tudom javasolni, de persze némi képességpontot mindenképpen bele kell majd nyomnunk eme szakértelmünkbe.

40. feladat: Teljesíts 5 feladatot, amit a mágustoronyban kaptál! Hát ehhez sem lehet mit hozzátenni, a mágustorony kalandjait amúgy is érdemes teljesíteni, most meg aztán duplán megéri. Sajnos kicsit időigényes feladat, de annyival meg lehet gyorsítani a dolgot, ha azon a szinten, ahol várhatóan megkapjuk majd eme feladatot, még nem kezdünk bele a mágustorony küldetéseiibe, csak ha már aktív eme klánkalandunk.

Végeztünk is az első 40 küldetéssel, azaz félúton vagyunk a 80-as ranghoz. Ahogy azt már megszokhattátok, a következő felét a következő hónapban fogjuk csak adagolni nektek!

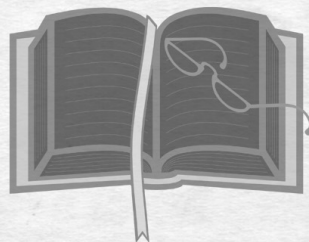
Szeitz Gábor



37. feladat: Hajtsd végre a 67. klánküldetést (90 tvp-t igényel)! A felszínre kell valami fókusz tárgyat elhelyezni az ellenség megismerésének céljából. Nohát, így már érthető a 90 tvp-s költés. A fókusz tárgy nagyon nehéz, így jó erőben kell lennünk a cipeléséhez (12-es erő próba). A kijáratot lezáró sziklákat ezúttal manafókuszálás varázslattal fogjuk eltenni az útból, ehhez három alkalommal is használunk kell egy legalább 8-as szintű manafókuszálást (Vigyázat, ez összesen 240 varázspontunkba fog kerülni!). Fel kell még másznunk egy hegytetőre (10-es mászás próba), ahol ki kell iktatnunk egy csúnya vad sziklaóriást. Ha megvolt, mászhatunk is tovább (13-as mászás próba). A foglalatot, amibe a fókusz tárgyat helyezni kell, láthatatlanság varázslat óvja, így legalább 8-as láthatatlanság észlelése varázslattal kell felfednünk, hol is van valójában. Készen is vagyunk, lehet hazamenni a jutalomért (+3 max. VP, 2 hősiesség pont).

Leanthil naplója

20.



Legutóbb úgy fejeztem be, hogy majd mesélek, mi minden történik velem itt, a Hegy tizenegyedik lakószintjén, ahova nemrég költöztem fel. Ezt az ígéretemet most be is tartom, bár olyan fergetegesén sok dolog nem történt velem az eltelt időben. Ez egyrészt azért van, mert a szokásostól eltérően többet pihentem, másrészt, mert egy kissé unatkozom, és ezúttal egy kicsit előbb fogtam neki a naplótírásnak, mint általában. Mindez persze nem jelenti azt, hogy egyáltalán nincs miről írnom, sőt (csak éppen csupa rossz dolog...!)

Itt van például a kedvenc tárgyam, az én szívem csücske, ez a fekete kis gölyő, a deflektor. Na, ez az a téma, amiről semmit nem tudok írni, hiszen az Olimpia óta eltelt időben egyetlen alkalommal sem volt használni, megérte tehát megvenni... Azért nem csüggedek, hiszen a fő cél az volt, hogy ne jöjjenek el üres manccsal, valamint, hogy legyen olyan cucc a birtokomban, ami senki másnak nincs. Ezek szerint viszont célt értem a megszerzésével. De ha az ellenem irányuló lövedékek száma mostanában a nullához közelít is, az általam kilőttéké éppenhogy távolodni kezd a nullától. E matematikailag és logikailag nehezen értelmezhető mondatommal azt akartam kifejezni, hogy a Hegyben tartózkodásom majdnem hat éve alatt először fordult velem elő, hogy harcban löfegyvert használtam. Ilyen még tényleg nem volt, pedig előfordulhatott volna akár egy Olimpián, akár a Klánok Háborúja során, hogy egy esetleges utamba kerülő szövetségi társam testi- vagy inkább tárgyi épségének érdekében inkább csak elbőhökögtem volna a csatát. Így is ez történt, de tjak és nyilpuskák helyett inkább hasonlóan gyengécske életszívás varázslatomat vetettem be. Még hónapokkal ezelőtt felmerült bennem a lehetőség, hogy esetleg egy harmadlagos harci stílus gyanánt megtanulok végre ilyesmivel bánni, és lépéseket is tettem az ügy érdekében (például kisebb mennyiségű léleke energiát fordítottam a célzási képességeim javítására), de végül aztán letettem a dologról. Ez abban az időben lehetett, amikor megittam egy gyorsaság italát, majd részt vettem a szintre érkező nagy hatalmú főpap áldásosztásán, és átéreztem az így megnövekedett gyorsaságom előnyeit. Most viszont az élet kényszerített e szokatlan tette, mert ismét összeakadtam egy, a szokásos harci stílusommal legyőzhetetlennek tűnő torzszülött bandával, az árnymanó trióval. Ez egy összeszokott társaság, különféle dolgokra immúnis tagokkal. A jó, a rossz és



a csúf, így neveztem el őket egy régi gyermekmese nyomán. Míg a csúf árnymanó olyan undorító, hogy képtelen vagyok megérinteni, ezért csak a (szintén) gyengécske lehetemre hagyatkozhatom, és míg a rossz árnymanó sorra lehenteli a szolgálóimat, addig a jó árnymanó folyamatosan olyan varázslatokkal bombáz bennünket (főleg engem), amik elég undorítóak, és harcban eddig szinte csak a saját szövetségi társaim használták őket (leszámtva néhány öngyilkosjelölt szörnyet). A cél tehát az volna, hogy elsőként a jót üsse meg, de a másik kettő ezt nem nagyon engedi, ráadásul a csúf árnymanót többszörre tudom csak lefűjni a tűzlehetemmel, így a kis gonosz hátulról zavartalanul szemétkedhet. Kézenfekvő volt tehát a megoldás, hogy rögtön a „konfliktus” elején

intézzem el, erre pedig a nyílpuskám tűnt a legalkalmasabbnak. Sajnos a célzási képességem még igen sok kívánivalót hagy maga után, ezért muszáj vagyok löfegyver italtát nyelni minden alkalommal, amikor portyázni indulok, de ezzel meg az a baj, hogy az idők során hiába halmoztam föl egy csomót belőle, ha nem akadok össze ilyen triókkal, csak elpocsékolom őket. Ha viszont nem iszok ihyet, akkor el sem nagyon találom a jó árnymanót, így a végén megint csak összevernek, és mellelleg eléggé elitélhető módon még a felszereléseimet is összetörik közben (akasztják a hóhért...). Marad tehát az, hogy ha tudom, hogy valahol ott lapulnak a kis mocskok, akkor iszom ilyen italt, ha meg nem tudom, akkor nem iszom. Utóbbi esetben maximum meglepődök, előbbi esetben pedig maximum akkor lepődök meg, amikor a trió egy újabb jó árnymanóval bővülve izzé-porrá tör a szolgálommal együtt, mint a múltkor is, de ezt inkább hagyjuk...

Ha már keseregésről van szó, nem tudom megállni, hogy el ne meséljem az Ősök Csarnokában történeteket. Ugyebár amióta megtaláltam a teljesen egyedű, újabbán mégis ezerszám felbukkanó

Urgod kémszemének egy darabját, sokkal hatékonyabban működik a Kontaktus őseiddel nevű varázslatom. Nosza, ha már jobb dologom úgyszincs ezen a szinten (hiszen feladatot nem adnak, amíg a korrupt helytartónak oda nem ajánlékozok néhány őskövet), irány a Csarnok. Az első teremben rögtön egy szellem fogad, és közli, hogy nem enged tovább, amíg meg nem fejtek egy feladványt. Megszoktam már, hogy rögtön az elején ez van, merthogy ezekre a kérdésekre nem lehet ám rögtön válaszolni (úgy vannak föltéve), és ha még mondjuk vadászat közben is ezen járna az agyam, hiába jönnek rá a megfejtésre, a szellem akkor sem engedne tovább, merthogy aznap már próbálkoztam. Sebaj, itthon nekiláttam megoldani a rejtvenyt. Pihentem ráertem. Törtem a fejem, de nem ment. Sebaj, aludtam rá egyet, de akkor sem ment. Megkérdeztem a szövetségi társaimat, akik egy újabb nap elteltével tétován tárták szét a végtagjaikat. Senki nem tudta a választ! Na ez az igazán aljas dolog. Vissza is rohantam a szellemhez, és közöltem vele, hogy nincs megoldás, mire ő azt mondta, hogy „de van”, de ha nem tudom egy kis lélekegyért cserébe továbbenged. Mások is folyamodtam már ilyenhez, csak hogy ezúttal meglepődve tapasztaltam, hogy a szellem a korábbi szintekhez képest háromszor annyit kért. Micsoda posztlanság! De hát meg kell hunyázkodnom, hiszen a sorsom az ilyenek csápjában van. Ha nem tartom be a játékszabályokat, nem is játszhatok, ezt pedig nem akarom. Miután a lehetetlen feladatot ihyeténképpen megoldottam, továbbmentem, de néhány teljesen üres terem után csak egy újabb szellem következett egy újabb feladvánnyal. Ennek már volt megoldása, de ez is elvett tőlem egy halom időt (halhatatlanként persze nekem ebből van bőven, de azért ilyesmire még én is sajnálom). Na, de tovább: megint üres teremek. Semmi kincsésládá, vagy áldást adó trón, vagy tudással itató tavacska, esetleg egy növénytenyészet. Semmi. Majd egy következő szobában meglevendezett minden rémálomom, ugyanis egy kifejtett elmanakh állta az utamat. Annyi minden más lehetett volna. Például egy utálatos, de mégis könnyen legyőzhető szárazföldi cápa, vagy egy pragmatikus adaptáció, vagy akár az árnymanók is jók lettek volna, de pont egy elmanakh. Ezzel a lényvel ugyanis az a problémám, hogy jelen állás szerint számomra legyőzhetetlen. Mire a közelebe férközöm, a szolgálommal együtt teljesen tehetetlen leszek ellene, képtelen leszek a végtagjaimmal akárcsak megérinteni is. De ha valami úton-módon mégiscsak sikerülne (száz esetből egyszer), akkor is gránitbőr védi. Ugyanez a probléma a löfegyverekkel is. Próbálkozhatnék a lehetetemen, de az olyan gyenge, hogy azt is csak kinevetné, ha pedig ezeknek a módszereknek a kom-



binációjával akarnám megőlni, az sem sikerülne, hiszen minden sebesülését azonnal begyógyítja. A sors tökéletes anti-Leanthil teremtménye. Tehát csakis valamilyen varázslattal győzhetném le, ha ismernek ilyen. Ka-Boom barátom (aki nemrég összeakadt egy hihetetlenül brutális, meréniai behemót nevű lényvel) viszonylag erős csontolvadás varázslatával már elpusztított néhányat e torzszülöttek közül, és akár én is megpróbálkozhatnék hasonlóval, de ez olyan mértékű erőfeszítést igényelne tőlem, amire nem vállalkozhatom. Ráadásul a mágusiskolában a múltkor közölték velem, hogy bár ezt a varázslatot itt is megtaníthatnák nekem, de ránézésre hülye vagyok hozzá. Mintha valaki kérdezte volna őket. Mostanában tehát nem nagyon fogok az Ősök Csarnokában se kóvályogni, hacsak nem egy dimenziókapu segítségével, bár talán még kezdhettek valamit a sosem használt halál szava varázslatommal. Majd kiderül, és ha sikerül, arról is beszámolok.



Sokkal több időm fog így arra maradni, hogy például megpróbáljam a klánom legújabb kérését teljesíteni. Ezúttal ezzel nem sok bajom van, hiszen mindössze annyit várnak el tőlem, hogy tizenöt alkalommal adjam elő közönség előtt a saját hőstetteimről szóló költeményeimet vagy dalaimat. Ő, hiszen ebben az a legnehezebb, hogy választanom kell a hősi cselekedeteim közül. Egyébként menni fog. Talán anyai kényelmetlenség van még a dologban, hogy egy nap csak egyszer érdekli a népet az előadásom, így bizony ez is hónapokba fog telni. Főleg úgy, hogy míg a felköltözésem előtt szinte bármire volt időm, addig mostanában igencsak meg kell fontolnom, mire szánok értékes órákat. Így aztán az is előfordul, hogy a tervezett előadásra végül mégsem kerül sor, holott annak idején nem múlt el nap a nagyérdemű szórakoztatása nélkül. A legutóbb kapott feladat – amit talán már említettem is – az volt, hogy mászjak fel ötven különféle eldugott helyre. Nem aprózzák el, nem úgy, mint én, aki még csak a hatodik mászással tartok. A harmadik feladatomban pedig egy ősrégi kérés: vigyek nekik egy homlász csuhát. Ez mostanában teljesen lehetetlennek tűnik, mivelhogy ilyen teremtménnyel csak nagyon ritkán, a csatornaszinten lézengve lehet összeakadni. Én pedig egyáltalán nem lézengek, mivel Ka-Boom barátomnak próbálok egy ősgyémántot rejtegető óriás rákot felkutatni, ahogy ő is ezt teszi. Már majdnem egy éve próbálkozunk, és bár állítólag minden huszadik rejteget ilyen ékkövet, hiába őltünk le már lassan százat is, mégsem találtunk egyiknél sem. Mostanában már az a szörnyű gyanú merült föl bennem, hogy lehet, hogy csak az eredeti lakóhelyükön előforduló rákokban fejlődik ki ez a kincs, ez pedig azt jelentené, hogy ameddig idős és energiát pocskéltunk el teljesen feleslegesen. Ráadásul az én esélyeimet elvileg még egy felszúrt tárgy, a kincskereső kisködmön is megnövelné, ha egyáltalán működik ez a vacak. Szerintem nem nagyon.

Szóval, mint magad is láthatod, csupa kudarc az életem, amire ugyan számítani lehetett, és ha jól emlékszem egy rosszakaróm meg is jóslta, hogy ez lesz, azért a lelkemnek mégiscsak egy nagy teher. Azzal vigasztalom magam, hogy a felköltözés utáni hetekben az esetek többségében ez volt a helyzet, de lelmem mélyén tudom, hogy ezúttal sokkal tovább fog tartani a kudarcorozatom. Nem is nagyon tudnék most olyan dolgot találni a mindennapjaimban, ami legalább egy kicsit felvidít, hacsak azt nem, hogy újabb három taggal bővült a szövetségünk. Ez nekünk öröm, másoknak bosszúság, még akkor is, ha mindhárom tagunk valahol a Hegy lábánál próbál még csak boldogulni. Ez persze nem baj, hiszen ugyanúgy teljes értékű Apostolok válhatnak belőlük, mint amilyenek mi is vagyunk (mármint rajtam kívül a többiek). A legendás csatákban talán nem ők maradnak majd utódjára talpon, talán emiatt nem is vesznek majd részt azokban, azért az építés terén előbb vagy utóbb utolérnek bennünket, és így idővel a munkájuk is hasznossá válik. Én bízom bennük, ahogy abban is, hogy legközelebb már csupa sikerrel számolhatok be.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Feloldottuk az EXT parancsra vonatkozó korlátozást, tehát most már nem csak félévente egyszer használhatod, hanem bármikor, amikor nincs egyetlen forduló lemaradásod sem. Az EXT parancs kiadásakor 10 fordulóval dátumozunk vissza, és a maximális visszadátumozás kb. 2 hónappal kevesebb, mint a játék indulása. Ez a változás, akárcsak a másik két, lemaradást segítő akciónk, bizonytalan időtartamra szól.
- ❖ Eddig, ha ellátogatott valaki a remetéhez, egy véletlenszerű TK-t kapott. Ez megnehezítette az együtt játszó kisebb baráti közösségeknek, hogy a TK-kat együtt oldják meg. Ezentúl a TK-kat nem véletlenszerűen, hanem sorban fogjuk kiadni. Így ha együtt költözől barátaiddal egy új szintre, ugyanazokat a TK-kat fogjátok kapni.
- ❖ Bekerült a játékba egy olyan szövetségi épület (entitás projektor), ami lehetővé teszi, hogy egy TK megoldásában segítséget kérj magasabb szinten élő szövetségi társaidtól. Reméljük, hogy ezzel a két változással könnyebb lesz társakat találni a remetés kalandokhoz.
- ❖ A fenti épülettel együtt 12 új szövetségi épület került be a játékba. Köztük a felszíni könyvtár, amely megnöveli a felszíni tárgyak találási esélyét, a legendás labor, amelynek köszönhetően a legendás ellenfeleknél több tárgyat találhattok, mint eddig, hogy a pénzverdét, hangversenytermet és nagyobb energiagenerátort még ne is említsük... Az épületek enciklopédiáját az eddig megszokott módon lehet megkapni, a szövetségi barlang meglátogatásakor.
- ❖ Wius karkötője (#465) erősödött, +2 helyett +4-et ad minden immunitásra, +2 helyett +5-öt ad a gyorsaságra.
- ❖ Az Armageddon relikviák erősödtek.
- ❖ A szövetségi arénában (30-as épület) a program az ellenfeleket sokkal nagyobb sugarú körből választja, így kevésbé fog

előfordulni, hogy magas HE esetén többször ugyanazt kapod. Ezenkívül beraktuk, hogyha vereséget szenvedsz, akkor kicsit csökken a következő alkalommal az ellenfelek HE összege.

- ❖ A nagyobb erőpajzsnál az alapérték továbbra is +3% védekezést ad, azonban a varázstárgyakból és egyéb módosítókból nyert varázslatszint bónusz már csak +1%-kot ad szintenként. Pl. egy 40(60)-as nagyobb erőpajzs $40 \times 3 + 20 \times 1 = 140\%$ védekezést ad.
- ❖ A méregsemlegesítés varázslatnak most már meg lehet adni egy 3. paramétert is. 1=bénító, 2=paralizáló, 4=sebző méreg. Ha megadsz 3. paramétert, a méregsemlegesítést csak akkor próbáld meg alkalmazni, ha az adott méregtípust alkalmazzák ellened. Több típus is kombinálható, ha ezek összegét adod meg. Pl. V 148 1 6, a méregsemlegesítést akkor használod, ha paralizáló vagy sebző méreggel kerülsz szembe, bénító méreg esetén nem.

Szeitz Gábor



ŐSÖK VÁROSA

140 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. augusztus



JAVÍTÁSOK, MÓDOSÍTÁSOK

- ❖ Mostantól valamennyivel többet ad a bolt az ősi birodalmak neves szörnyeitől szerzett tárgyakért (a gyakoriért kb. tízszer annyit, a ritkákért kb. húszszor annyit, mint amennyi a neves szörnynek, azaz a korábbi tulajdonásának a szintje).
- ❖ A vaspánt elkészítéséhez természetesen kőkalapács is szükséges, ez sajnos kimaradt az enciklopédiájából.
- ❖ A forduló eleji szörnykereséskor a karakter nem volt hajlandó elfogni olyan szörnyet, aminek a merészsége alapján nem mert volna nekitámadni. A FOG parancs ilyenkor előbbre való lesz.
- ❖ Neves szörnyek! A Túlélők Földje találkozón leadott szörnytervező pályázat alkotásait kiértékeltek, leszelektáltuk, több helyen változtattunk, több hasonlót összemixeltünk, majd leprogramoztuk őket, úgyhogy a mai naptól senki sincs biztonságban, már a 220+ előtti területeken (nyugat, kelet, Sötét Föld) is neves szörnyek leselkednek a kalandozókra. Megjelenésük esélye a korábbi neves szörnyekéhez idomul, vagyis olyan hű-de-nagyon azért nem lesznek gyakoriak. Legtöbbjük két tárgyat hordoz (egy gyakori és egy ritkát), mint már azt az ősi birodalom neves szörnyeitől megszokhattátok, de persze vannak kivételek. Ezek a neves szörnyek nem növelik a számlálót a neves szörnyekre vonatkozó isteni küldetésben, illetve nem jöhetnek az Őrzők ébersége KT képességgel történő imádkozáskor (illetve más hasonló, KT képeséges szörnygeneráláskor sem).

- ❖ A tűzkéz, villámkéz, méregcsók, jégfalál KT varázslatoknál kalandozóharcban való használatukkor volt egy kis hiba, az ellenfél szemszögéből úgy tűnt, mintha ő lőtte volna a varázslatot. Javítottuk.
- ❖ A nagy quwarg taposó tappancs enciklopédiájában hibásan azt írtuk, hogy 3 MXTU-t ad a tárgy. Valójában 7-et ad.
- ❖ Különválasztottuk az MXTU-t és a tárgyakból kapott MXTU-t. Ennek annyi az átlalatok érzékelhető eredménye, hogy ahol az MXTU változik, mostantól az alappal számolunk (pl. AMT parancssal történő MXTU átadáskor a két fél MXTU-ja közötti relációba nem számítanak bele a tárgyakból kapott bónuszok, vagy MXTU TF-elésekor nem a tárgyakkal megnövelt MXTU alapján kell a TVP-t elkölteni). Ez a változás az egyes tevékenységek során kapott TU mennyiségére nincs hatással. A karakterlapon továbbra is a tárgyakkal növelt értéket láthatjátok.
- ❖ A kulcsszilánk értékét egy cseppet megnöveltük, hogy a teremtés zsákja ezt az amúgy ritka tárgyat ne legyen képes sokszorosítani.
- ❖ Ha valaki direkt kontaktus varázslatot használt olyan lény ellen, aminek nem volt pszi pontja, elég furcsa kiírást kapott: „Elszívod ellenfeled pszi energiáit! (+1 pszi pont)” A továbbiakban arról informál majd a program, hogy a varázslat nem hatott az ellenfélre.
- ❖ Túl sok FTV beállításnál, nem látszott mindegyik a nyomtatott fordulóban. Javítottuk.
- ❖ A KT jelentésben a tagok listájánál a KT vezető sora az előző fordulójára alapján készült, azaz abban fordulójában változott adatok itt nem je-

lentek meg, amiben a jelentést is kapta. Ezt javítottuk.

- ❖ Megnyílt az út a ryuku szigetek felé. Ahhoz, hogy egy kalandozó eljusson oda, először a hajókészítés titkát kell megfejtenie. Ebben egy, a kyorg birodalom területén magányosan élő remete segíthet hőseinknek - aki persze előbb alaposan próbára teszi az erre vágyókat.
- ❖ A negatív elementál a jövőben nem idézhető (és így nem szerezhető negatív esszencia).
- ❖ A cirkuszi pergament mostantól nem használod akkor, ha nincs legalább 15 TVP-d, vagyis a használat 5 TVP-s költségén felül még legalább az egyik próbára 10 TVP-d. (A cirkuszi surranóval rendelkezőknek 13 TVP is elég.)
- ❖ A KB (kivéte bankszéfből) parancs folyadékra való kiadásakor képes volt a karakter többet kivenni a bankból, mint amennyi a nála lévő tartókba fért, és a felesleg azonnal elveszett. Ezt javítottuk, most már csak annyit vesz ki a karakter (a paraméterként megadott nagyobb szám esetén is), amennyit el is tud rakni.
- ❖ Az olyan tárgyakat, amelyet valami miatt nem lehet levenni, miután már beKFelte a karakter (pl. árnyszóttos, árnykarkötő, faji köpenyek másik létsíkon járva), hibásan bankba be lehetett rakni. Ezt kijavítottuk, most már ezek közül csak a beKFéletlen tárgyakat lehet bankba rakni (ha kettő van, egy beKFelve, akkor csak a másikat). A karaktereket, ezt a hibát kihasználták (az árnyszóttos és az árnykarkötő tulajdonképpen „újraindítható” volt a bank segítségével), anélkül, hogy a hibát jelezték volna felénk, megbüntettük.
- ❖ Az Istenek Talizmánja tárgy permanens agyaposást adó képessége nem működik majd a jövőben lezajló olimpiákon. (Ezzel az információval a tárgy enciklopédiáját is bővítettük.)
- ❖ A pajzszűzés, nagyobb pajzszűzés hatásának szempontjából a gyilkos ösztönök által lecsökkent védettség nem számított. Most már igen, tehát ezek a varázslatok kevesebbet sebeznek a gyilkos ösztönök használatán.
- ❖ A dalebgrad kristálykesztyű és a dalebgrad kristálycsizma használatának szakértelemkorlátját eltöröltük.
- ❖ Ha valakinek olyan varázslatbeállítás van egy ellenfélre, amely az adott csata pillanatában valami miatt nem elmondható (pl. komponenshiány miatt), akkor a karakter a TV listából választja ki a legtöbbet sebző varázslatot, amit elmondhatna (tehát a program nem vizsgálhatja tovább az FTV listát, hogy van-e esetleg másik olyan csoportbeállítás, amibe az ellenfél be-

leeshet). Ez alól most képeztünk egy kivételt: a halálos érintés varázslat FTV beállítása semmiesnek számít, ha már egyszer használta abban a fordulóban a karakter a varázslatot, tehát szintre vagy csoportra vagy egyéb, az ellenfélre vonatkozó FTV varázslatot fog választani helyette a program. (Egy példa: FTV beállítások: halálos érintés -> zg'umrad facsaró, éjfattyak végzete -> éjfattyak. A karakter először halálos érintést, a továbbiakban éjfattyak végzetét fog varázsolni a szörnyre, ahelyett, hogy a TV listából választana varázslatot.)

- ❖ Az Önanalízis varázslatok ahogy a teológia és taumaturgia fejlődést nem jelzik, úgy mostantól az ősteológia és őstaumaturgia fejlődést sem fogják.
- ❖ Ha valakinek a védettségét a forduló közben valamilyen hatás 0 alá csökkentette, a pajzszűzés és nagyobb pajzszűzés varázslatok (melyek a védettség sokszorosát sebzik) képesek voltak gyógyítani a célponton. Mostantól ezekben az extrém esetekben is sebeznek valami minimálisat e varázslatok.
- ❖ Ha egy karakter olyan varázslatot próbált elmondani, aminek a paramétere a varázslat költségét is módosítja (pl. őskreáció), s nem volt rá elég VP-je, hiába tört varázskövet, a varázskő, manakristály stb. által adott VP-t már nem vette figyelembe a program és ilyenkor hiba keletkezhetett. Ezt javítottuk.
- ❖ Az agyértágító kenőcs használata mostantól nem befolyásolja az isteni küldetések leimádkozásakor járó max. VP mértékét.
- ❖ 2005. június 14-től 2005. augusztus 15-ig beköszöntöttek a fejlődés hónapjai a Túlélők Földjén. A TF csapat Beholder találkozó TF-ÓV párvialdában nyújtott teljesítményének köszönhetően ebben az időszakban minden szörny 10%-kal több Tapasztalati Pontot ért. Másfajta TP szerzési módra nem terjed ki ez a bónusz.
- ❖ Ha valaki a tényleges életkora alá fiatalodott (pl. a megifjodás varázslattal), az ezután elmondott első fürgülés nem 1 évet öregített rajta, hanem annyit, hogy visszaöregedjen a tényleges életkorára. Ez hiba volt, a fürgülés a továbbiakban mindig csak 1 évet öregít.
- ❖ Ha valaki utólag belépett egy olyan KTba, amelynek megvolt a végtelen megismerése, előfordult, hogy 20 forduló múlva a gép nem számolta neki a +TNO-t és +KNO-t. Ezt a hibát javítottuk, aki ezután lép be ilyen KT-ba annak ez a probléma nem fog előjönni.

Farkas Zsolt

KALANDOZÓ KALAUZ

Elenios küldetései

Annak ellenére, hogy jómagam nem vagyok Elenios minden ügyének intézője földi és égi dolgokban, úgy érzem, tudok néhány jó tanáccsal szolgálni a küldetésekkel kapcsolatban leendő (vagy éppen nemrég beáldozott) hittársaimnak.

Talán mondanom sem kell, a beáldozás feltétele a jó jellem, legalábbis számszakilag. Vannak ugyanis olyanok, akik picit más oldalról közelítik meg Elenios hitét.

Én például elég messze állok a galamblelkű, „jókisány” mentalitástól, számomra első a saját boldogulásom, de nem mindenáron, főleg nem mások élete árán, de azért ha belefér segítem a rászorulókat. Persze időnként én is rászoruló vagyok, így hát előfordul hogy „kedvesen mosolyogva megkérdeszem...” Szóval legyetek jók, ha tudtok, ha meg nem, akkor használjátok sűrűn az auratrafót. (Ha nem tudod mi az, olvass nyugodtan tovább, meg fogod tudni.) Elenios hitét nem ajánlom annak, aki gyors tápolást, könnyű előreljutást szeretne.

Először is pár szót az áldozati tárgyakról: szükséged lesz 1 csepp ragasztóra (#83), mákrózsa virágra (#56), és vizionár szemre (#102). Ezek közül a ragasztó (hacsak nem vagy ghallaszülött) nehezebben beszerezhető a játék elején, mivel csak zöld üvegben lehet tárolni. Én 8 évvel ezelőtt a kiégett földről indultam, sajnos meg kellett küzdenem érte. A kisvárosok környékén az egyik labirintusból szereztem be, utána már csak arra kellett várnom, hogy arra járjon egy kő-sza technokolin. Persze ma már ez nem így van, viszonylag könnyedén beszerezheted ismerősöktől, vagy egyszerűen vehetsz üveget és ragasztót a liciten.

Mákrózsa virágot nem túl bonyolult beszerezni, egy egyszerű KT paranccsal megoldható, vizionár szemet pedig vagy boltban veszel, vagy kiszeded egy vizionárból.

Ha minden együtt van, már csak el kell ballagnod a legközelebbi rúnaközhöz és kiadni az AL 83 56 102 parancsot. Egy személyes tapasztalaton alapuló jó tanács: mielőtt elküldöd az UL-t, ellenőrizd le a tárgyak számát (ez persze minden esetre igaz), nehogy úgy járj, mint én: sikerült elírnem a mákrózsa virág számát, és megpróbáltam egy szököküttal beáldozni Eleniosnak. Csodálkoztam is, hogy miért

nem fogadta el... Ekkor zártam a szívembe először Elenios-t.

Ha megtörtént a beáldozás, istened max. ÉP-be gyógyít, megkapod a szem szimbólumot (ami +4 mentődobást biztosít mentális varázslatok ellen) és az első feladatot: építs és szentelj fel egy oltárt. Ez egy kicsit macerás, mivel nehéz olyan helyet találni, ahol még nincs oltár, de nem lehetetlen (esetleg egy tapasztaltabb kalandozóval leromboltathatsz egy útban lévő oltárt, ha nincs más lehetőség). Az építés 240 TVP-be kerül (a munkáért cserébe 180 TP jár), a szentelés (H 142) pedig 10 TVP. Az is jó, ha nem te építed fel az oltárt, csak a szentelés pillanatában azon a mezőn táborozol.

Ha sajnálsz a munkával töltött időt, a feladat ismertetésétől számított 6. fordulóban egy már felszentelt oltárnál imádkozva kibújhatsz az építés terhei alól, azonban ez kevesebb előnnyel jár. (Ha te szenteled az oltárt, minden tulajdonságodra kapsz +1-et és annyi VP-t, amennyi az IQ-d a növekedés után.) Akár építettél oltárt, akár csak leimádkoztad a feladatot, megkapod az első varázslatot, az auralátást, amivel a barátságtalan kalandozók nevét illetve karakterszámát tudhatod meg. Kezdetben ezt is használhatod minden fordulóban, ha nincs más értelmes varázslatod, ezzel is fejlődik a teológia szakértelmed.

Ha túl vagy az oltáros feladaton, megkapod az első három küldetést, majd a teljesítettek helyett mindig újbabbakat. (Ha egy feladatot teljesítettél, imádkoznod kell egy Elenios oltárnál, ekkor megkapod az érte járó varázslatot is.) Nézzük sorban:

☛ 1. Áldoz 5 kék orchideát!

Varázslat: bűvölés

Ha nem a boltban veszed meg, vagy nem ismerőstől kapsz, akkor szükséged lesz egy mászókaromra, aminek segítségével gyűjtened kell 5 szárnyas hernyót, majd a hernyókkal szedhetsz kék orchideát.

Jutalmad mindjárt egy egyedi varázslat, a bűvölés, amellyel sok ellenséget szerezhetsz magadnak, ha eszetlenül használod. A teológia növelése céljából érdemes inkább értékteletlenebb tárgyakra kiadni, így nem károsítasz meg másokat.

☛ 2. Őlj meg egy pókvadászt!

Varázslat: gondolatolvasás

Ez nem lehet gond. Szimpla 4. szintű szörny, erdős terepen vagy szörnyfészen találkozhatsz vele.

A gondolatolvasással kilesheted mások feltételes parancsait. Én nem sokszor használtam, csak akkor, ha tényleg nem volt hova elszörnöm a varázspontjaimat.

☛ 3. Áldozz 2 mocsári penkét!

Varázslat: csábmosoly

Vagy kutatgatsz egy kicsit a mocsárban, vagy megveszed a boltban vagy a liciten. Érdemes lehet gonosz kalandozóktól bűvölni (ha már ismered ezt a jó kis varázslatot), mert náluk az általunk nagyon utált jellempróbából (amikor is lecsapják az Elenios papot) kifolyólag gyakrabban fordul elő.

A csábmosoly a veled találkozó agresszióját csökkenti. Sokan élből utálják az Elenios hívőket a bűvölés miatt, tehát ha futja rá a VP-idből, nem árthat.

☛ 4. Áldozz 5 csontszablyát!

Varázslat: gyógymógy

Vagy megveszed a boltban, vagy fosztogatód a helytartói városok körüli labikat, ott elég sokat össze lehet szedni ebből a fegyverből.

A jutalom egy kezdetben elég jó gyógyító varázslat, amelynek legnagyobb előnye, hogy ha labirintusban vagy (ahol ugye nem működik az FGY), a gyógymógyot fogod használni gyógyulásra.

☛ 5. Érj el 15-ös jószágot!

Varázslat: tulajdonságpajzs

Ennek a teljesítéséhez végre kell hajtani egy jellempróbát, akkor is, ha már 15-nél több jószágponttal rendelkezel.

A tulajdonságpajzs használata elég alapvető, bátran használd a kezdő parancsok között, így külön FT parancs nélkül megtámadod a tulajdonságot csökkentő szörnyeket, hiszen így már nem tehetnek kárt benned. Nekem a mai napig ott szerepel a kezdő parancsaim között!

☛ 6. Építs számomra újabb oltárt!

Varázslat: harmadik szem

Ezt az oltárt már kénytelen leszel felépíteni, nincsenek kerülőutak lustábbak számára. Sajnos tulajdonság növekedés sem jár érte, csak egy elég használhatatlan varázslat, amely figyelmeztet, ha egy mezőn elrejtett tárgy van. Mivel automatikusan nem veszed fel az elrejtett tárgyat, csak KUT parancssal találhatod meg, nem biztos, hogy mire visszamész a jelzett mezőre, még mindig ott lesz a cucc.

☛ 7. Áldozz 3 mérgezett vas dobonyilat!

Varázslat: méregsemlegesítés

Megveheted a liciten (boltban ritka, mint a fehér színes dözmög), vagy a mazochisták össze is rakhatják 3 vas dobonyilból és 3 ugh méregből 2 TVP/db költségért. (A vas dobonyilakhoz egyenként 2 vas, 4 pirkít, 1 madártoll szükségesetitek, meg persze kókalapács és vaskohó, valamint 10 TVP/db a munka. Ezen felül a gyártás feltétele legalább 3-as bányászat szakértelem.)

A méregsemlegesítést érdemes lehet elmondani rögtön, amíg nem kerül méreg a szervezetedbe, addig ott lapul inaktívan, a kellő pillanatban kifejtve hatását.

☛ 8. Fogj el élve egy púpos burástyát!

Varázslat: kristálygömb

Érdemes lehet szörnyfészen mászkálni, amíg el nem fogod a dögöt, elsöre valószínűleg nem fog sikerülni. Ketrecel vagy fedett veremmel érdemes próbálkozni.

A kristálygömb varázslattal megtudhatod egy általad ismert kalandozó pontos koordinátáit, amennyiben van nálad fekete gyöngy és szeksztáns (utóbbi természetesen nem használódik el).

☛ 9. Őlj meg (DEM vagy 90 ép sebzés) egy gonosz kalandozót!

Varázslat: vakító fény

Ezt úgy a legkönnyebb teljesíteni, ha megbeszéled valakivel a csatát. Esetleg bemehetsz a Fehérbércben található arénába, vagy mászkálhatsz egy ideig 10-es agresszióval, valakibe csak sikerül belekötni.

A jutalmul kapott vakító fény az első harci varázslat, amit Elenios ad, az ellenfél támadását csökkenti a harc időtartamára.

☛ 10. Áldozz egy karbin plazmát!

Varázslat: tündérfény

Egyszerű bevásárlós küldetés.

A tündérfény használatával nem kell többé fáklya a labirintus bejárásához, csak figyelj, hogy legyen 1 VP-d a belépéskor elmondani a varázslatot.

☛ 11. Érj el 40-es jószágot!

Varázslat: gyóntatás

Ugyanaz a teendő, mint az 5. küldetésnél.

A gyóntatás ismét egy harci varázslat, ami sajnos nem sebez, mindössze jószágpontot kap a gonosz ellenfél. Komponense egy smirgillével.

☛ 12. Kövess egy nyomot 8 lépésen keresztül!

Varázslat: kítartó ló

Valakivel beszélj meg, hogy lépjen előted 8-at, lehetőleg egy irányban, te pedig az adott faj adott irányba haladó nyomait követed. Vigyázz arra, hogy a mocsárban illetve városban eltűnnek a nyomok, nem tudod követni!

A kitarító ló hasznos varázslat, segítségével 10-et léphetsz egy körben!

☛ 13. Áldozz 3 aranyláncot!

Varázslat: a lélek védelme

Megint csak meg kell venni egy ékszerboltban.

A lélek védelme hasznos kis varázslat, a szintszívás ellen véd, így külön FT sem kell a szintszívó lények megtámadásához. Egy apró hátránya, hogy a komponense egy mocsári penke, aminek azért szép ára van a liciten, tehát nem fogod minden körben használni.

☛ 14. Őj meg 3 vadász farkaudart!

Varázslat: hadiszerecsse I.

Ezzel a küldetéssel elég sokat vesződtem. A változó minoszkúpokban lehet velük találkozni, vagy sűrű erdőben. Összesen 2 szörnyfészek létezik, én 2 vadász farkaudart öltem meg és úgy gondoltam, majd csak jön egy, így amikor csak lehetett, sűrű erdőben táboroztam és SZK-ztam. Nagyon sokáig nem találkoztam egyetlen példánnyal sem, tehát elindultam az egyik fészek felé. Abban a fordulóban, amikor odaértem, útközben jött szembe harmadik, majd a fészken még egy, plusz még kerestem a táborozás alatt... Mostanában egy kicsit könnyebb lehet találni a farkaudar falvak megjelenésével.

A hadiszerecsse I. megnöveli eggyel a szerencsédet az adott körben. Kezdő parancsok között van a helye, amíg nincs magasabb verziójú hadiszerecsse varázslatod.

☛ 15. Áldozz egy sátrányport!

Varázslat: jellemrejtés

Találhatsz homokféregben, vagy vehetsz a liciten. Tárolásához fűszertartóra van szükség.

A jellemrejtés segítségével a veled találkozó úgy látják, mintha velük azonos jellemű lennél, annak ellenére, hogy a nyakadban lóg a szem szimbólum.

☛ 16. Őj meg egy Halálosztó Kaint!

Varázslat: agyburok

Nyugaton csak változó minoszkúpokban (63-as és 64-es) találhatsz ilyen főszörnyként, vagy kőszemből idéz-tethetsz magadnak (Sheran, Tharr és Fairlight hívei ismerik ezt a varázslatot). Ajánlott ellene a tükörpajzs használata.

Az agyburok újabb plusz védelmet ad a mentális támadásokkal szemben. Ennek majd főleg a keleti oldalon látod hasznát, ahol mindenféle csúnya szörnyek vannak. Komponense egy isteni könnycsepp, amihez csak a templomépítés után juthatsz hozzá.

☛ 17. Építs 300 TVP-t egy templomba!

Varázslat: oltár eltörése

Ez csapatmunka. Ha megkerestétek a templom helyét, fel kell építeni, majd felszentelni. Érdemes jelen lenni a szentelésnél minden építőnek, mert jár érte 1000 TP, +10 hit és egy szent kehely. Ha nem vagy ott szenteléskor, akkor csak a szent kehelyt kapod meg a legközelebbi imádkozáskor. Minden imádkozás alkalmával a kehely megtelik isteni könnycseppel, ami a továbbiakban varázslatkomponens lesz több esetben is.

☛ 18. Rombold le egy gonosz isten oltárát!

Varázslat: DEM kreálása

Ezt a küldetést a templomépítésért kapott varázslat segítségével tudod teljesíteni. Vigyázz, ha egy tudatilag védett oltárba botlasz, akkor 1 ÉP-re kerülül!

A jutalomként kapott varázslatot soha nem fogod használni...

☛ 19. Imádkozz úgy, hogy pontosan 241 TVP-d van!

Varázslat: szörnycsábítás

Ez nem túl komplikált feladat. Amikor az oltáron állsz, egy TPS paranccsal lespórolod a TVP-idet, majd felszabadítás 241-et és imádkozol. Ne felejtse el az ima után felszabadítani a többi TVP-t, nehogy tönkremenjen a forduló!

A szörnycsábítás segítségével a szörnykereséskor az adott szörny előfordulási esélyét növelheted 10-16%-kal.

☛ 20. Szerezz pszi képességet!

Varázslat: agyroppantás

A ghallaszülött karaktereknek csak egy ima, a kiégett földről indulóknak Fehérbércben, a városházán kapott küldetések végén szerezhető, vagy a licitről lehet venni. Az agyroppantás egy harci varázslat, ami az ellenfél IQ-ját permanensen csökkenti. Komponense egy téfeaa-agy.

☛ 21. Érj el 80-as jószágot!

Varázslat: szörnyészlelés

Az 5. küldetésnél leírtak érvényesek erre is.

A szörnyészlelés varázslatnak nem túl sok gyakorlati hasznát látod, az átkutatott területen jelzett szörnyek a következő lépésed idejére már nem igazán lesznek ott.

☛ 22. Hajts végre 3 sikeres udvarlást egy körben!

Varázslat: bájjal kreálása

Ezt a dolgot ismét meg kell beszélned néhány ismerősöddel! Véletlenszerűen ugyanis nem fog összejönni 3 FU-d egy körben, ugyanis a táporientált kalandozók sokszor sajnálják a parancshelyet és a TVP-t. Lényeges, hogy neked kell „rálépní” az FU paranccsal várakozó karakterekre, mert (tudomásom szerint) a táborozásod alatti udvarlásokat nem fogadja el Elenios.

A bájjal kreálása végre ismét egy egyedi varázslat. Ezzel tudsz majd mákrózsából, kék orchideából és vízből báji-

talt kotyvasztani. A bájjal két dologra használható: bővüléskor a siker esélyét növelheted vele (az áldozat mentődobását 10-zel csökkentni), valamint ha a szíved választotta nem hajlandó a légyottra, átadod neki a bájjalt, amitől rögtön megváltozik a véleménye... Én egy ideig rendszeresen szédítettem vele a trollokat szórakozásképpen...

☛ 23. Használj varázsvédelem varázslatot!

Varázslat: hadiszserencse II.

A varázsvédelem a városi varázslótornyokban tanulható, mindössze 2-es taumaturgia szakértelem szükséges hozzá, komponense pedig egy kerek kő.

A jutalmul kapott hadiszserencse II. egy körre 2-vel növeli meg a szerencsédet, ott a helye a kezdő parancsok között!

☛ 24. Áldozz 6 szopókövet!

Varázslat: szopókó pusztítás

Legegyszerűbb, ha legyártod őket. Szükséged lesz egy kötélre, 6 kerek kőre, 6 csepp ragasztóra és természetesen egy szopógödörre. Utána KF 3-mal őrizgesd, amíg el nem érsz az oltárig, nehogy útközben átugorjon valakihez és akkor oda az egész küldetés. Az oltárnál ima előtt ne felejtse el a LE parancsot, mert különben nem fogod feláldozni!

A továbbiakban szépen megszabadulhatsz az ilyen kellemtelen kövecskéktől, célszerű a szopókó pusztítást kezdő parancsba tenni. Ha nincs nálad szopókó, a varázslat úgysem fog végrehajtható.

☛ 25. Érj el püspöki rangfokozatot!

Varázslat: erőpajzs II.

Csak idő kérdése, ha teheted, minél többet imádkozz „üresen” (ráadásul még gyógyít is).

Az erőpajzs II. kör végéig négyvel növeli meg a védettségedet, komponense egy tükör.

☛ 26. Legyél szülője egy gyermeknek!

Varázslat: azonnali gyógyulás

Mindegy, hogy megbeszéled, vagy a természetre bízod, néhány sikeres udvarlás után biztosan összejön a gyermekáldás. Az apukáknak csak akkor teljesített a küldetés, ha legalább egyszer együtt táboroznak az anyával a gyermeknevelés ideje alatt.

Az azonnali gyógyulás a gyógymógnál jóval hatékonyabb gyógyító varázslat, kb. 51-70 ép-t tudsz gyógyulni, komponense egy gyöngymangó.

☛ 27. Őlj meg 3 varkaudar behemótot/bajnokot/remákat!

Varázslat: tisztítóútz

A három szörnyből random, hogy melyiket kapod. A varkaudarak a problémamentesebbek. A remák több gusz-

tustalanságot művel a csata folyamán, és ha nincs nálad remák szív, a végén el is demezik. Bár a küldetést akkor is elfogadja Elenios, ha demezett a remák, azért mégis jobb lenne megölni, ehhez viszont remákív szükséges. Jobb híján a licitről tudod beszerezni.

A tisztítóútz az első értelmes harci varázslat Eleniostól. Komponense egy fáklya, sebzése d6/szint.

☛ 28. Bűvölj 7-szer szopókövet!

Varázslat: szemmelverés

Legjobb megkérni néhány emberkét, hogy üljenek le valahol egy szopókóval a hátizsákjukban. Ha kiadtad a bővölést, és olyannal találkozol, akinél szopókó van, biztosan át fogja adni, hiszen a kő miatt elrontja a mentődobást.

A szemmelverés hatására abban a körben a veled harcolóknak -6 szerencséjük lesz az általad alkalmazott harci varázslatokkal szemben. Komponense egy isteni könnycsepp.

☛ 29. Áldozz 77 kaját!

Varázslat: korgó gyomor, huss

Spórolós életmóddal, rendszeres vadászattal (és vadász-késsel) gyorsan összeszedhető, vagy lustábbak megvehetik a boltban, illetve liciten.

A korgó gyomor, huss ismeretével többé nem nagyon lesz gondod kajára.

☛ 30. Legyél mindenkivel barátságos (min. 6 kalandozóval)!

Varázslat: széljárás

Nem érdemes magas agresszióval mázskálni, ha aktív ez a küldetés. Nagy valószínűséggel rögtön teljesíteni tudod, ha mész néhány lépésnyit egy város frekvenciált mezőin, vagy még jobb, ha látogatást teszel a Fény szentélyében.

A széljárás elmondásával az adott fordulóban a szabadban történő mozgások TVP költsége fele lesz a szokásosnak (de minimum 5 TVP). Komponense egy madártoll.

☛ 31. Fürödj meg a tengerben!

Varázslat: hadiszserencse III.

El kell zárandokolnod a tengerpartra, de ha szerencséd van, akad a közeledben egy tengerszem, az is megfelelő. Úszás nem kell hozzá, nyugodtan ráléphetsz a tenger mezőre.

A hadiszserencse III. 4-gyel növeli meg a szerencsédet az adott körre, de a komponense egy róka farkok, így nem biztos, hogy megéri minden körben elmondani. Leginkább az olimpiára, vagy egyes veszélyesebb szörnyek ellen, küldetések teljesítésekor érdemes felrakni.

❖ 32. Bűvölj 3-szor vasvértel!

Varázslat: alku

Ugyanaz érvényes, mint a szopókó bűvölnél: meg kell beszélni. Egyetlen különbség csak az, hogy erre azért nem árt bájitalal ráerősíteni, mivel ettől a tárgytól nehezebben válnak meg a kalandozók. Én például beszereztem egy vasvértet arra az esetre, ha a kiszemelt áldozat azzal meentegetőzne, hogy nincs vasvértje. Odaadom, azután elbűvölöm. Vigyázat: akire BA parancsod van, attól nem fogsz bűvölni (így a KT társaidtól sem).

Az alku segítségével az adott körben a boltok kínálatából 75%-os áron vásárolhatsz. Komponense egy arany.

❖ 33. Szerezz 12-es zene szakértelmet!

Varázslat: tárgyészlelés

Ebben a magasságban ez már nem lehet nagy gond, ha a kezdetektől szorgalmasan zenélsz. A zenélésnek ugyanis vannak pozitív mellékhatásai, VP-t vagy pénzt lehet szerezni vele.

A tárgyészlelést elmondva a paraméterben megadott tárgyat magadhoz veszed, ha találsz elrejtve. Kár, hogy csak konkrét tárgyra működik...

❖ 34. Áldozz egy esszenciakristályt!

Varázslat: fiatalítás

Keleten beszerezhető a licitről, nyugaton össze kell gyűjtögetni a moa alkotórészeket. Ha elég sokat phua kúpozol, van rá esélyed, bár rengeteg időbe telik. Én még az elején eldöntöttem, hogy csak azért is összegyűjtöm a darabokat. Persze mindenki nevetett az ötletemen, aztán mire átúsztam, a következő fordulóban kaptam ajándékba egy katalizátort, mivel már csak az hiányzott. Azon kevesek közé tartozom, akik maguk rakták össze az esszenciakristályukat.

A fiatalítás varázslattal az esetlegesen elszenvedett természetellenes öregedést fordíthatod vissza. Komponense egy grifftójas, ami mostanában elég borsos áron szerezhető be a liciten (vagy sokat kell fosztogatni a sziklafészeket).

❖ 35. Imádkozz a csatorna keleti partján!

Varázslat: esszenciavédelem

Ehhez nincs mit hozzáfűzni, nyilvánvaló, hogy át kell úszni, és a túloldalon kell egyet imádkozni.

Az esszenciavédelem a szörnyek max. ép szívása ellen nyújt védelmet, komponense egy isteni könnycsepp.

❖ 36. Imádkozz úgy, hogy 10 poszogó mősze van rajtad!

Varázslat: pszionikus ragyogás

A gyorsabb megoldás, ha megkérsz valakit, aki magas szinten műveli a pszit, hogy ragállyal tegyen rád 10 mőszt. Ha nem találsz senkit, marad a türelemjáték. A ke-

leti oldalon már elég sok szörny tesz rád mőszt, meg egy idő után a kör elején szaporodnak is. Csak meg kell várni, amíg összegyűlik a 10 darab. Időnként persze furmányosak a szörnyek, nekem egyszer a véres verejtékkel gyűjtött 5 mősztet zsebre vágta egy ekharon...

A jutalmul kapott pszionikus ragyogás egy támadó varázslat, amely amellett, hogy -4 támadása lesz az ellenfelednek, még d4 sebzést is okoz szintenként. Komponense ennek is egy isteni könnycsepp.

❖ 37. Vedd igénybe egy pirolámpás ház legelőkelőbb szolgáltatását!

Varázslat: oltár teremtése

Ez aztán tényleg nem nehéz küldetés. Ha valamilyen csoda folytán még nyugaton vagy, akkor Fehérbércben, a keleti oldalon a királyi városokban teljesítheted. Be kell menni a pirolámpás házba és a háromféle szolgáltatás közül a legdrágábbat kérni. Ez 200 aranyadba fog kerülni. Szerintem ez a feladat is eléggé passzol Elenioshoz, én még jóval a küldetés előtt megtettem, hogy ellátogattam egy pirolámpásba.

A kaland után képes leszel egy adott mezőn egy teljesen felépített, felszentelt oltárt teremteni, természetesen csak akkor, ha megfelelő terepen vagy, illetve ha nincs már ott egyéb oltár. A hozzávaló 5 isteni könnycsepp.

❖ 38. Őlj meg egy szubreális vámpírt!

Varázslat: élőholt pozdorja

Kevéske utánjárást igényel, mivel a szubreális vámpír leginkább kristálypalotában szeret tanyázni. A megközelítéséhez 14-es mászás és mászó karperec szükséges. Ha nem raktál össze egy karperecet még a nyugati oldalon az úszkálások alkalmával, akkor most borsos áron vehetsz egyet a liciten. A vámpír megöléséhez fokhagyma kell (kivéve, ha pusztítás botjával ölöd meg). Fogod szeretni ezt a küldetést, mivel a palotákban átokmurgattyú is lakik, és rendszerint ő a fogadóbizottság. Ha megölnöd és elveszed a szopókóvet, utána nem mersz nekimenni a vámpírnak! Velem előfordult persze rosszabb is, a murgattyú után előugrott egy nanda, és a szopókóvel a zsebemben boldogan átadtam neki a mászó karperecemet... Ha éppen aktuális, a 76-os és a 80-as labikban is találhatsz vámpírt.

A teljesítésért cserébe kapott élőholt pozdorja nagyon hasznos kis varázslat, az élőhóit ellenfeleknek 390+3d10 sebzést okoz. Komponense egy isteni könnycsepp.

❖ 39. Használj 3 sikeres felejtést egy körben!

Varázslat: isteni küldetés

Ki kell adni minél több felejtést és kalandozók által sűrűn látogatott helyeken (városok) mászkálni. Ez is egy türelmjáték.

A türelmért és kitartásért cserébe megkapod a régóta áhított isteni küldetést! Sajnos ez egyszer használatos varázslat, de nagyon-nagyon hasznos! Letudhatsz vele egy küldetést, amit már régóta szeretnél teljesíteni, de nem megy, vagy esetleg nem szeretnél megcsinálni, mert valamiért nem passzol a karaktered jelleméhez. A varázslat elmondása után a következő imádkozásnál kapsz az adott feladat helyett egy újabbat, és természetesen az így leimádkozott küldetésért járó varázslatot is megkapod!

❖ 40. Őj 5 Zinthurgot!

Varázslat: energiafolyam

Nem túl nehéz feladat, labirintusokban vagy Thargodan csatamezőkön találhatsz Zinthurgokat. Ismerős szörny, már találkozhattál vele nyugaton az elf labirintusában.

Az energiafolyam ismét egy harci varázslat, szintenként $d6+1$ sebzést okoz, komponense 2 isteni könnycsepp.

❖ 41. Gyógyíts GY paraccsal legalább 60 ÉP-t!

Varázslat: feltámadás

Azt hiszem, mire idáig eljutsz, már elég magas a gyógyítás szakértelmed, nem okozhat nagy gondot. Én ekkorra már javában 100 fölött gyógyítottam.

A feltámadás az a varázslat, amit senki sem szeretne használni. Akkor van rá szükséged, amikor már a DEM sem mentett meg, meghaltál. A varázslat elmondásával nem kell sokáig az árnyékvilágban bolyonganod, egyszerűen feltámadhatsz. Persze ettől még nem leszel boldogabb, a tárgyaidat így is ugyanannyi ideig tart újra összegyűjteni...

❖ 42. Ismerj legalább 300 kalandozót!

Varázslat: fűrgülés

Na, ez aztán igazán nem lehet gond! Nincs is mit hozzáfűzni a dologhoz.

A fűrgüléssel minden körben eggyel több támadást adhatsz le, még a lőfegyverrel is! Sajnos a komponense egy sáfránypor, ami elég költségessé teszi ezt a varázslatot.

❖ 43. Őj meg 3 psi elementált!

Varázslat: planetáris őrdémon

A psi elementál megölése ebben a magasságban már nem lehet gond!

A planetáris őrdémon a táborozásod alatt a tőled lopni próbálók lopását hússzal csökkenti. Komponense egy isteni könnycsepp és egy thargodan esszencia. Az esszencia azonban nem használódik el.

❖ 44. Érj el 777-es jóságot!

Varázslat: teljes gyógyulás

Nincs mese, aki jó, az legyen tökéletesen jó! Egy jó jellemű karakternek illik rendszeresen segíteni a bajbajutottakon (feltételes segítség). Ráadásul, ha rendszeresen használod az auratranszformációt is, nem olyan nehéz elérni a tökéletes jóságot.

Jutalmul egy olyan gyógyító varázslatot kapsz, ami egy borkonyó bibe árán max. ÉP-be gyógyít!

❖ 45. Érj el 5%-os halhatatlanságot!

Varázslat: gyorsvarázslás/méregfelhő II.

Szorgalmasan kell csinálnatni a királyi palota küldetéseit. A labirintusok után meglesz az 5% halhatatlanságod.

Jutalmul a gyorsvarázslást kapod, amivel parancshelyet spórolhatsz meg, mivel egy parancsban megadhatsz 3 varázslatot is, amelyet szeretnél elmondani. Egy apróság: olyan varázslatot nem tudsz gyorsvarázsolni, amelyeknek paramétert kell megadni. Ha a gyorsvarázslást már ismered, méregfelhő II.-t kapsz. Ez egy támadó varázslat, amely $d5$ sebzést okoz szintenként és még -6 támadást is kap az ellenfél. Komponense egy csepp ugh méreg.

❖ 46. Kutasd fel személyes áldásom!

Varázslat: kisebb kívánság

A személyes áldást a 79-es labirintus 9-es referencia pontján találod meg. Egész egyszerűen oda kell menni! A kisebb kívánságot félévente egyszer használhatod, ekkor kapsz egy tulajdonság- vagy egy képességpontot. Hátránya, hogy használatokor 5 év természetellenes öregedést szenvedsz. Komponense 10 isteni könnycsepp.

❖ 47. Fogj el egy triklem drakoldert!

Varázslat: armageddon

Szerencsére ez az első borzasztónak tűnő küldetés teljesíthető a királyi labirintusok végén (a 94-esben). Az eddigi labirintusokban összegyűjtött darabokból összerakható Fairlight botja segítségével legyőzhető a drakolder, és Elenios teljesítenek veszi a küldetést.

Az armageddon egy szintenként $d12-t$ sebző varázslat, komponense egy lótuszvirág.

❖ 48. Őj meg egy Tguarkhant!

Varázslat: fényaura

Thargodan csatamezőn könnyedén teljesíthető küldetés, de találhatsz a szörnyből a királyi labirintusokban vagy minoszkúpokban is.

A fényaura egy következő kör elejéig tartó varázslat. Ha gonosz ellenféllel (kalandozóval is) harcolsz, akkor minden közelharci körben $4d10$ sebzést okoz az ellenfélnek.

- Semlegések ellen 3d5 sebzést okoz. Komponense 20 arany.
- ❖ **49. Imádkozz úgy, hogy pontosan 600 TVP-d van!**
Varázslat: vadászat
Lásd a 19. küldetést.
A vadászat komponense egy nyilvánzó, hatására minden lépésnél biztosan jön szörny. A varázslat hatását a csatamezőzés kiotlja.
- ❖ **50. Imádkozz úgy, hogy 15 körig nem csatamezőző!**
Varázslat: áldomás III.
Ezen nincs mit magyarázni, 15 fordulón keresztül nem szabad csatamezőzőn turkálni. A küldetést azonban visszamenőleg is elfogadja Elenios, ha az előző 15 fordulóban nem voltál csatamezőző, amikor megkapod a küldetést, máris le lehet imádkozni!
Az áldomás III. a kalandozók elleni harcokban ad +10 támadást, komponense pedig egy isteni könnycsepp.
- ❖ **51. Áldozz 20 karbin plazmát!**
Varázslat: menekülés
Egyszerű bevásárlós küldetés.
A menekülés varázslat elmondásával a kalandozók elleni harcból el fogsz menekülni a varázslat kör után. (Természetesen olimpián nem használható.) Komponense 5 csepp víz.
- ❖ **52. Használj pszionikus ragyogás varázslatot!**
Varázslat: lélektisztulás
Egyszerűen használni kell ezt a varázslatot, amit már korábban megkaptál Eleniostól.
A lélektisztulás komponense egy ezüstdarab, hatására kapsz +5 jószágpontot. Persze mire ezt a varázslatot megkapod, valószínűleg nem lesz már szükséged a jellemzőpontokra, mivel elérted a tökéletes jószágot. Ebben az esetben 500-1000 TP-t kapsz. Sajnos a varázslatot egy körben csak egyszer használhatod.
- ❖ **53. Őlj meg 3 psi őselementált!**
Varázslat: fürkésző szemek
Thargodan csatamezőző, a királyi labikban vagy bozótokban találkozhatasz velük.
A fürkésző szemek segítségével a lövedékek megtalálási esélye minimum 90% lesz, és a KUT parancsok költségét is 10 TVP-vel csökkenti. Komponense egy vízionár szem.
- ❖ **54. Őlj meg egy molgánt!**
Varázslat: a mágia megértése
A 95-ös labirintusban található, esetleg manakristályból idézethetsz valakivel. Vigyázat, nagyon erős félelem aurája van!

A mágia megértése permanens képesség. Ha olyan varázslatot mondasz el, ami már nem fejleszti a taumaturgiádat vagy teológiádat az alacsony költsége miatt, akkor is lesz rá esélyed, hogy legalább 1%-nyit fejlődjön az adott szakértelem.

- ❖ **55. Áldozz 3 eknozolt!**
Varázslat: – (+10 VP regeneráció)
Ha mópat bolynál H parancsot adsz ki csalánvirágra, bizonyos eséllyel eknozolt kapsz. Ebből kell összegyűjtened 3 darabot.
Ez lesz az első (de nem az utolsó) alkalom, hogy jutalmul nem egy konkrét varázslatot kapsz, hanem a kör eleji VP regenerációd növekszik. A későbbiekben ezekből a regenerációpontokból vásárolhatsz újabb varázslatokat. (A listát lásd a cikk végén.)
- ❖ **56. Áldozz egy Thargodan koronát!**
Varázslat: – (+10 VP regeneráció)
A legkönnyebb liciten beszerezni, nekem legutóbb 150 aranyamba került, ami azt hiszem, nem nagy összeg...
- ❖ **57. Mutasd fel a Tudás Könyvét!**
Varázslat: mágikus ütés
A 95-ös és a 97-es labirintusokban van belőle 1-1 darab, ezekből valamelyiket kell megszerezni, majd imádkozni. A mágikus ütés segítségével nem mágikus fegyverekkel is képes leszel megölni a csak mágikusan sebezhető lényeket. Kár, hogy ilyen későn kapod meg ezt a varázslatot. Eddigre már biztosan beszerezted magadnak valami jó kis mágikus fegyvert, vagy eleve rendelkezél olyan KT képességgel, ami miatt nincs szükség mágikus fegyverekre... Komponense egy purifikátor háj.
- ❖ **58. Áldozz egy vámpírtört!**
Varázslat: csapdaészlelés
Szintén kb. 150 arany fejében beszerezhető a licitről.
A csapdaészlelés komponense 2 túska, hatására kör végéig +6-ot kapsz a csapdaészlelés szakértelmedre.
- ❖ **59. Imádkozz ismét úgy, hogy 15 körig nem csatamezőző!**
Varázslat: – (+10 VP regeneráció)
Lásd az 50. küldetést!
- ❖ **60. Őlj meg 3 éjkornist!**
Varázslat: – (+10 VP regeneráció)
Erdőben találkozhatasz vele, esetleg idézethetsz trikornis szarvból.
- ❖ **61. Használj psi ragyogást 15 alkalommal!**
Varázslat: – (+10 VP regeneráció)
Ugyanaz, mint az 52. küldetésnél leírtak, csak most 15-ször kell használnod ezt a varázslatot.

☛ **62. Imádkozz félisten hatalmú felszentelt főpapként!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Itt bizony nincs mese: imádkozni, imádkozni és imádkozni! Megint csak azt tudom mondani, amikor csak teheted, imádkozz üresen is!

☛ **63. Áldozz 5 manakristályt!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Vehetsz a liciten, tartogathatod a kihívás tornyában koptakat is, de a királyi labirintusokban is van egy nagy szatyorra való. Lényeg, hogy már jó előre tegyél félre ötöt, a többit használd egészséggel.

☛ **64. Áldozz 3000 aranyat!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Ezen megint csak nincs mit ragozni. Oda kell adnod némi készpénzt.

☛ **65. A max. pszi pontod legyen legalább 200!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Valószínűleg eddigre már el is érted, vagy nem állsz már messze a 200-as max. pszitől.

☛ **66. Érj el 10% halhatatlanságot!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Ez szintén „meglesz magától”, a királyi labirintusok után a SF-es borzalom fellegvára küldik teljesítése után.

☛ **67. Áldozz 2 pszi kristályt!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Megveheted a licitről, vagy találhatsz ében sziklatoronyban.

☛ **68. Őj meg 5 albinó küklopszot!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

SF-en a magas hegységekben jön. Fészke is van, vagy küklopsz szemből idéztethetsz magadnak.

☛ **69. Kerülj max. VP-be vagy TU-ba ősvortexnél!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Ha vortex amulettjét viselsz, van rá esélyed, hogy TU-t kapjál. Mára már maximum 21 TU-t kaphatsz így, tehát ha ennél többre van szükséged, többször kell próbálkoznod.

☛ **70. Őj meg egy Thargodan kufárt!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

SF városok boltjaiban találkozhatsz vele, ha 10-es agresszióval lépsz be. Ha sikerül megölnöd, +5 jószágpontot kapsz érte (ha még szükséged van rá).

☛ **71. Áldozz 10000 aranyat!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Lásd 64. küldetés, csak itt már nagyobb összegről van szó...

☛ **72. Keress magadnak tanítványt!**

Varázslat: – (+10 VP regeneráció)

Keresned kell egy olyan hittársat, aki legalább 20. szintű, és legalább 10-zel alacsonyabb szintű nálad. Át kell adni neki a szimbólumodat (aztán kérd vissza tőle, mert neked is kell még), és meg kell várnod, amíg az illető három szintet lép. Utána imádkozhatod le a küldetést.

☛ **73. Őj meg egy Leah avatárt!**

Varázslat: bo'adhun gyógyítás

Idéztetned kell egy Leah hívóval, majd megölni.

A bo'adhun gyógyítás ismét egy permanensen működő képesség, hatására a 220-300 koordinátákon 50%-kal hatékonyabbak a gyógyítások.

☛ **74. Őj meg egy Dornodon avatárt!**

Varázslat: kyorg tudás

Lásd az előző küldetést!

A kyorg tudás szintén permanensen működik, az ősi birodalmak területén élő lények megöléséért +10% TP jár.

Részemről eddig tudtam érdemben hozzászólni a dolgokhoz a saját tapasztalataim és hittársaim beszámolóí alapján. A kezdőknek (remélem) bőséges információval szolgálhattam, az élenjárók pedig valószínűleg nem az én segítségemre fognak szorulni.

Végezetül még összefoglalásként leírom, hogy a +10 VP regenerációkért jelen pillanatban milyen varázslatok szerezhetők meg:

varázsfesték (#9)	10 VP regenerációért
esőidézés (#11)	10 VP regenerációért
méregsemlegesítés (#14)	10 VP regenerációért
korgó gyomor huss (#21)	10 VP regenerációért
védelem a tűz ellen (#38)	30 VP regenerációért
mágikus ütés (#147)	10 VP regenerációért
tárgyvédelem (#178)	10 VP regenerációért
a halál csókja (#187)	20 VP regenerációért
méregfelhő III. (#229)	30 VP regenerációért
nekromanta csókja (#230)	30 VP regenerációért
meditáció (#250)	10 VP regenerációért
pajzsúzás (#251)	10 VP regenerációért
avatár idézése (#253)	10 VP regenerációért
istenítélet (#284)	30 VP regenerációért

A varázslatok az IM <varázslat száma> paranccsal vásárolhatók meg 50 TVP-ért. A parancs kiadásához nem szükséges oltár és nem számít imádkozásnak.

Darlan



Trollkien: A Kalózherceg legendája IV.

A férfi lassan, mintha csak titkos sugallatra tenné, térdre ereszkedett. Lehajtotta a fejét, és bevárta a bakót, ám mielőtt az meglendíthette volna széles pallosát, fekete fellegek takarták el rohanást a napot. A levegő szinte fagyossá hűlt, a szél lecibálta a bámészkodók fejfedőit, s magával ragadott minden mozdíthatót. A legszörnyűbb azonban a hang volt, ami ezt a furcsa jelenséget kísérte. Mintha egy feneketlen torok egyetlen hosszú szippantással akarta volna magába gyűjteni a levegőt. Sípolt, és szörcsögött a pánikba esett városiak felett az ég, oly hangosan, hogy azt föltre tapasztott kézzel is csak nehezen lehetett elviselni. A tömeg néhány másodperc alatt hisztérikus kavargássá változott. Mindenki a saját életét igyekezett menteni, még a gyermekek, és a földre került kevésbé szerencsések eltiprása árán is.

Aztán megnyílt a valóság, mint egy elrepedt, feszes lepel, és egy szinte leirhatatlan szörnyűség vonaglott

elő a dimenziórésen. Éjfekete volt, és képlékeny, valahogy mégis egy hatalmas, kítartott szájra emlékeztetett. Ha lett volna bárki, aki szembe mert volna fordulni a rémmel, a nyiladékon át talán megláthatta volna az árnyvilág mélységeit, a szellemlényeket, és a hátborgongató tájat, ám az egyszerű népek a bámészkodás helyett inkább rémülten sikoltozva keresték a térről kivezető utat. A testőrség, és a Nagyherceg elit szamurájai is mind meghátráltak. Még a hóhér is elhajította fegyverét, s csak az elítélt állt rezzenéstelenül a vérpadon, lehajtott fejjel, mintha csak imádkozna. Az *ösvéget* lassan hömpölygött felé, nem siette el a dolgát. Előbb a négy lefejezett kalóz holttestét olvasztotta magába, majd átrendezte alakját, és felmagasodott. Már nem csak egy idomtalan massa volt, hanem kezdett határozott emberi alakot ölteni. Néhány hosszú pillanat múlva, mire a férfi végre ráemelte zavart, fókuszálatlan tekintetét, a szörny már teljesen átalakult, és lemásolta őt! Egy éjfekete, hatalmas ikertestvér állt az elítélt előtt.

A két Hgoomlh-papnő azonnal kántálásba kezdett, mihelyst futva a térre értek, és az *ösvégre* zúdított erőteljes fény-varázslatok megtették a hatásukat. A szörnyeteg lassan visszahátrált a síkok közti résbe, de amiért jött, immár elvégezte. Minden egyes fénylabdac, ami a testébe vágódott, jókora darabokat robbantott ki abból, és a világon túli lény fülsértő sivítással fejezte ki fájdalmát. Az úzás sikerült, és amint az árnylány eltűnt a résben, a papnők nyomban ígét váltottak. Varázslataikkal nyers energiaszállakat öltöttek a nyílás széleibe, s mint ahogyan az ügyes háziasszony foltozza a szakadt szőtestet, az lassan zárulni kezdett.

Mindez néhány hosszúra nyúlt perc alatt lezajlott, ám a zartgedhiek azóta is órákig képesek mesélni erről, nem felejtve persze a lényeket sem: a híres-hírhedt Khai kapitány legényeivel együtt eltűnt a vérpadról, mintha soha ott sem lettek volna... mert testüket az árnyékszörny magával ragadta.



Khai szótlan volt és mogorva. Úgy beszélt a kalózaival, mint a kutyákkal, pedig ez egyáltalán nem volt szokása. Azok nem kérdeztek semmit, hisz hogy is mertek volna? Csak tették a dolguk, mint mindig, szorgosan, és keményen, pedig belül mindenkit emésztett a kíváncsiság, vajon mi történhetett a kikötőben? A kapitány majdnem egy teljes napig volt oda, és rejtélyesen, valamiféle mágikus praktikával érkezett az éjszaka közepén, egyedül. A csónaknak nyoma veszett, és az evezősökről sem hozott semmi hírt. Ő nem beszélt, martalócai pedig kénytelen-kelletlen megelégedtek a találgatásokkal.

A Hajóvadász jó széllel, sebesen száguldott, nyílegyenest Nyugat felé. A kapitány csak az irányt határozta meg, az új úti célt nem.

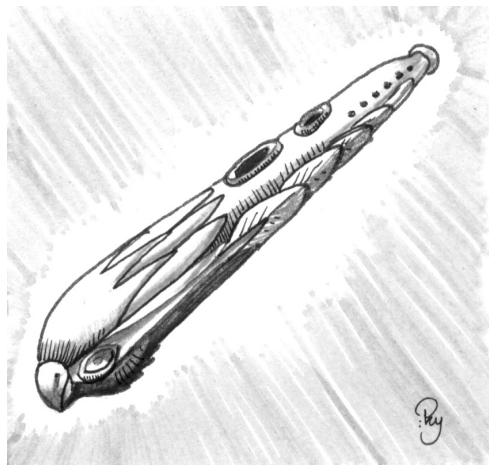
– Uram, bocsásd meg szemtelenségemet – lépett oda hozzá Zhex, a *tora-gaehr* –, de a nyugtalanság egyre nő. A fiúk tudni akarják, mondhatnak-e egy imát Fricska és a többiek lelki üdvéért, vagy...

Xhe-po-khai lassan elfordította tekintetét a maguk mögött hagyott vízükről, amit pirkadat óta bámult szüntelen, és mélyen Jobbkéz Zhex szemébe nézett.

– Meghaltak. Mind a négyen. És talán jobb lett volna, ha én is ott veszek velük...

– Kapitányom, én...

– Semmi szükség erre, Zhex! A teher az enyém, és viselését nem osztom meg veled. Nyugatra megyünk, és elvégzünk egy feladatot, hogy a kontraktust, amit kénytelenségből kötöttem meg, feloldhassam mielőbb. Akkor aztán ledobom a vállamról e terhet, és a megaláztatásért, ígérem, kemény bosszú fogok állni! Véres, kegyetlen bosszút. Igen. Most menj, és készíts elő mindent! Partra fogunk szállni egy szigeten! – Az utolsó mondatot Khai már mosolyogva mondta, pedig belülről éhes féreg gyanánt mardosta a tehetetlen düh. Zhex bólintott, és elsietett, a kapitány pedig magára maradt gyötörő gondolataival. Érezte, agyába örökre beleégtek a Nagyherceg szavai, s folyton ismétlődve, sosem nyugvó szélkerék módján kerepelték, újra és újra: „Elhozod nekem Vohan rúnakristályát, és én kiadom Krou-thie lányát.” Óh, az a pókheni gúny! Az a magabiztos tartás! Az a felfuvalkodott, puhány! Hogy is gondolhatta, hogy büntetlenül megzsarolhatja őt? „Hol keressem?” – nyögte akkor Khai megtörtén. A Nagyherceg hosszan kivárt, s száraz hangon csak ennyit mondott: „Kaxxoya-mito-n, a Halálbáró kincseskamrájában.” Hosszú, kacskaringós szövegű eskü következett, mit súlyos mágia írt kettejük mentál-



testébe, s a végszó kimondása után a Nagyherceg saját kezűleg vágta el Khai kötélékeit. „Négy legényedet reggel kivégezzük, és egy latort is, a te nevedben. Holnaptól halott vagy, s erre kétezer zartgedhi esküszik meg majd bárhol, bármikor.” Két tekerics koppant a padlón. Egy vastag, megsárgult pergamen, és egy finom, rizspapír guriga. Ez utóbbiban Khai felismerte a szinte mindenható császári parancsot. „Ilt a kincses térkép. Becsüld meg. Kilenc kalózt vallattam halálra érte. A másik tekerics pedig egy menlevél. Ha a légió feltartóztat, mutasd fel, és hazudj, hazudj, hazudj... Nem fog nehezedre esni. És Khai... nem akarlak többé látni. Soha többé!”

A távolban lassan feltűntek a hoariánok szigetei. Khai mindig is csinján bánt a bennszülöttekkel, és azóta, az évekkel korábbi, szerencsétlen eset óta, mikor is vízért kötöttek ki itt, inkább elkerülte e partokat. Na nem mintha megrettent volna egy újabb, véres összecsapástól, egyszerűen csak nem volt dolga velük, s hogy a vadak már két teljes évtizede dacolnak a Császári flotta gyalogosaival, csak egy bolondot nem int óvatosságra.

A kapitány végignézett a Hajóvadász fedélzetén, és a szívében érlelődő gyűlölet helyét lassan ismét a büszkeség vette át. Íme, övé volt a Fájdalom Tengerének leggyorsabb karavellája, és legényei gondolkodás nélkül követték őt a halálba is akár... Ideje megtudniuk, hogy pont oda tartanak: a biztos halálba! Elővette a faragott papagájsipot, amit még üvöltő orkánban is mindenki jól hallott a hajón, és gyülekezőt fújt. Doappy azonnal a lábánál anyagiasult, és a zsoldosok is egykettőre előkerültek, pedig ők igazán nem szokhattak még hozzá a füttyjelekhez.

– Úgy vélem, jobb, ha tudjátok, hogy a Küszöb-szigetre tartunk. Kell nekem valami a Halálbárótól, amit önszántából biztosan nem fog nekem adni, így aztán harcolni fogunk érte! Talán korai ez az összecsapás, talán épp időszerű, de hogy elkerülhetetlen, azt mindannyian pontosan tudjuk. A vén rozsomák nem tűr meg engem ezen a tengeren, és az első alkalommal, amint teheti, Hgoomlh karjaiba lök majd. – A bejelentést morgóldás, és helyeslés kísérte. – Készüljetez hát! Utunk holnap pirkadatkor ér véget, hogy az elszántság, és vakmerőség mellett a meglepetés, és a köd adta előnyt is a magunk oldalán tudjuk. Vagytok itt sokan, akik harcedzettek valljátok, és páran, kik újoncnak tartjátok magatokat. Mikor azonban a *Vesztgló* mellé lopakodunk holnap, mindez mit sem számít majd! Csak egy valami számít: az *akarat!* Vagy ők, vagy mi, nincs más út! A Báró kincseskamrájából nekem csupán egyetlen kristály kell. Minden egyebet nektek adok, ha győzelemre segítetek! – A kiáltásra háromtucatnyi kalóz felett harsány üvöltéssel, és Xhe-po-khai egy hosszú, mámoros percre feledni tudta végre a szívét mardosó fájdalmat.

12.

Mire a Hajóvadász a nálánál valamivel nagyobb kavarella mellé siklott, amaz már lángokban állt. Az acél-sárkány kitátott pofájából ráokádott gyúelegg ugyanis még a víz tetején is képes órákon át égni, nem csoda, ha úgy rágta bele magát a vitorlavászonba, és a fedélzetpadlóba, mint valami éhes, falánk szörnyeteg. A jól összeszokott tűzérpáros, néhány másodperces időközönként új, teli kosarat helyezett az orrkatapult méretes tenyerébe, s az óriásmancs máris robbanó golyóbiszáporral szórta meg a Vesztgló testét. A kicsiny gömböcök dinnye méretű lyukakat vájtak a fába, és a riadt hangyák módján rohángáló kalózok közül sem válogattak.

A megtámadott tengerjáró legénysége képtelen volt viszonzni a gyilkos ösztüzet, mert a szigonyvetők precíz csapásai könnyedén átütötték a Vesztgló oldalpalánkját, sorra kivégezve a mögötte fedezéket kereső íjászokat. Khai úgy tudta, hogy a Halálbárónak éppúgy nincs megbízható, nagyhatalmú mágusa, mint neki, ezért varázscsapástól egyáltalán nem tartott. Annál nagyobb volt a döbbenete, mikor hirtelen sivítő-sistergő hangorkán kíséretében, óriási jégtölcsér keletkezett a semmiből, ami körbetáncolva a Vesztgló fedélzetén, kioltotta az elharapózó lángokat. Igaz, eközben leszaguggatta a vitorlákat, a kötelzetet, tőben törte ketté a középső árbocot, s néhány szerencsétlen matrózt is szét-



marcangolt, ám a halálosnak szánt tűzcsapást pillanatok alatt felszámolta.

Khai nem tévovázhatott. Leguggolt a lábainál heverő fura dobozkához, és gyorsan működésbe hozta azt. A szerkezet felzúmmögött, és a tetején lévő tölcser áthatóan mély, egyre erősödő dübörgést gerjesztett. A kapitány minden zsigere beleremegett, ahogy az esszenciamágnes hanghullámai bejárták a környeket...

A csata eközben fordulópontjához ért. A Hajóvadász martalócai kifogytak a municióból, akik pedig még életben maradtak odaát, lassan feleszméltek az első, sokkoló rémületükből, és egyre többen és többen csatlakoztak hozzájuk, előővakodva a megsebzett hajótest méhéből.

– Gyerünk már! Gyerünk! – vizslatott körül Khai a kormányállásból, de a vízfelszín mindenütt nyugodt volt. Aztán hirtelen egy fekete árny suhant el a két lehorgonyzott hajó között. Vagy csak a ködön áterengő hajnal játszott a kapitány képzeletével? Kíváncsian hajolt át a korláton... s csak villámgyors reflexei mentették meg az életét! A fekete tollú vessző egyetlen arasszal tévesztett célt, s éleset pendülve állapodott meg a lépcsőkoriáltban!

– Vissza! – üvöltött le Jobbkéz Zhexnek, és a kalózái, mintha csak varázsütésre tennék, egyszerre mind fedezékbe húzódtak. Az iszonyatos kígyókirály, Hulcarhud, úgy emelkedett ki a vízből, mint egy megtestesült istenség! Pont úgy, ahogy egy igazi uralkodóhoz illik, méltósága, ereje és hatalma teljes tudatában. Eltátotta a száját, és bőszt sziszegése manától volt terhes, s a

Veszteglő mellvédjénél állók holtan omlottak össze! A szörny csak egyetlen pillantásra méltatta a Hajóvadász üres fedélzetét, aztán figyelmét inkább az odaát sikítózva szertefutó kalózok felé fordította. Úgy csapott le, mint a villám, és lándzsa méretű fogaival azonnal átharapta egy szerencsétlen testét. Csak páran maradtak a Veszteglőn, akik meg tudták őrizni a hidegvérüket. A kopaszra beretvált fejű, bordó tunikás mágus kitért kézzel kántált, a Halálbáró pedig egy méreates számszerijjal szöszmötölt, mikor Khai kipislogott a parapet mögül. A Kígyókirály eközben újra lecsapott, és láthatóan élvezettel válogatott a rémült matrózok között.

Xhe-po-khai legszívesebben máris ismét működésbe hozta volna a csodás szerkentyűt, de sajnos az csak hosszú napok alatt volt képes újratöltődni. Így aztán, ehelyett gyorsan számba vette, milyen lehetőségei maradtak. Eddig nem vesztett embert, és ez jó. A hajója is sértetlen, míg a Báróé komoly javításra szorul, riválisa azonban még így is komoly erőfölényben van, és a varázsló is az ő javára billenthet a mérleget. A kikötő négyszáz méterre van. Talán máris csónakok tucatjai tartanak erre az erősítéssel... Ki kell használni a helyzeti előnyt, mégpedig gyorsan!

A mágus bevégezte az idézést, és a szörnyet bénító energiafelhő vette körül. Egy hosszú másodpercre Hulcarhud teljesen megdermedt, úgy magasodva a fedélzet fölé, mint egy hatalmas kígyószobor, ám mikor a Halálbáró nagy nehezen célra tartva nehéz nyilpuskáját, a szemén találta, a bűbáj megtört, és a szörnyeteg üvöltve, hánykolódva zuhant a fedélzetre. A méteres számszerijvessző, ami akár egy rövidebb lándzsával is felért, fél hosszíig szaladt a bestia fejébe, halálra sebezve őt. A sorsa bevégeztetett, de soktonnás testének végvonaglása még jó ideig lefoglalta az előmerészkedő kalózokat. Khai kapitány nem habozott kihasználni a kínáló lehetőséget.

– Harcraaaa! – üvöltötte, és elrugaszzkodott. A levitáció valódi repülésre ugyan nem használható, de a herceg nem is repülni, hanem csak egy igazán nagyot ug-rani akart. Mire a Báró hajójára huppant, legényei ordítva csatlakoztak hozzá. Gyorsan akart cselekedni. Gyorsabban, mint hogy a túlerő legyűrné mindenre elszánt kalózeit, és gyorsabban, mielőtt még netán meg-gondolhatná magát. A következő szökkenéssel a mágus előtt termett, aki már javában szötte a mágia fonalát. Csak egy rémült pillantásra futotta tőle, mert Khai keresztelte a dhouga szabványát a torka előtt...

– Azt beszélik Zartgedhben, téged elragadtak az árnyak! – kiáltotta a Halálbáró gyűnnyel telt hangon, és kardot vont. Khai vetett egy gyors oldalpillantást a mö-

götte uralkodó pokolra. A kalózok vak tombolással ölték egymást.

– Nem pletykálkodni jöttem, Báró! Te is tudod, hogy ez a csata elkerülhetetlen. Nem férünk mi meg egymás mellett a Fájdalom Tengerén! Vagy te, vagy én... – mondta, miközben a Báró lassan lépkedve a falépcsőn, széles vigyorral az ábrázatán, levonult a fedélzetre. – Mindketten meggyengülünk ebben a harcban, és a jelentéktelenek máris lesben állnak, hogy átvegyék a helyünket. Tűzhaj Diamound vad toborzásba kezdett Gwinkeydben, úgy hallom. Még két nap és ideér a *Kérelhetetlennel*...

Mikor ott álltak egymással szemben, és kettejük közt már csak a bérmágus élettelen, lefejezett teste hevert, Khai megérezte az ellenfeléből áradó bizonytalanságot. Báró egyszerű kalózból verekedte fel magát a tengerek fejedelmévé, végigjárta a teljes ranglétrát, és jó pár győzedelmes ütközetben volt már túl. Most mégis félt. Talán a haláltól? Ezt Khai nem igazán hitte. Inkább a bukástól és a szegyéntől. Ki tudhatja?

– Ez a mi kettőnk ügye, Báró! Minek ez a mészárlás? Csak te, meg én! Ha megöllek, kalózaidd úgy is felesküsznek álám, ha megölsz, az enyémekek halálig harcolnak majd. Mit veszíthetsz? – kérdezte a herceg, és próbálta kiolvasni a kopasz, fekete férfi tekintetéből annak gondolatait. Lassan körözni kezdtek egymás körül, de egyikük sem tudta kizárni magából a tőlük pár lépésnyire zajló vérengzést. – Ha le tudsz győzni, tiéd a hajóm... és a legényeim esküt tesznek neked, Báró! – mondta Khai, és leengedte a pengéit, kiszolgáltatva magát egy gyors, alattomos szúrásnak. A Báró azonban a gyilkos dőfés helyett hirtelen elkomorodott, és inkább maga elé, a padlóba állította hosszúkardját.

– Legyen hát!

folytatása következik



KÖZÖS TUDATOK LISTÁJA – 2005. 07. 22.

9101	Álomörzök	Jó	1993.11.23.	1177 El Condor Pasa	Egy Főnix
9102	Vasalt Bunkók	Semleges	1993.12.23.	2156 Thoron - Laure	Egy eltaposott quwarg
9103	Serény Múmiák	Gonosz	1994.01.07.	2135 Lúke Szálybaver	Egy mosolygó angyalka rózsaszín bugyiban
9104	Viharlegió	Semleges	1994.01.27.	3664 Brutalitíz	Egy tornádó örvénylő tölcseré
9105	Lélekisztitő Irgalmas Nővérek	Raia	1994.02.13.	2351 White Nor Wacac	Egy halványan vibráló nyunyónyúvó víckömajom
9106	Arany Magisztrátus	Fairlight	1994.03.27.	4116 Tour Wen	Varázskönyvből ömlő aranyló hatalom
9107	Ezüst Kigyó Szövetsége	Fairlight	1994.04.08.	1719 Tűztövíz	Két kört formázó ezüst kigyó
9108	Naplovagok	Raia	1994.06.01.	1105 Kildar lossagor	Fehéren izzó tüzgömb
9109	Északi Druida Szövetség	Sheran	1994.06.15.	4684 Redyque	Egy tölgyfakoszorú
9110	Zan Rendje	Általános	1994.06.21.	4571 Tak-Oun-Chep	Bézs alapon édeskés illatú halászikoly
9111	Ördögi Kőr	Dornodon	1994.07.25.	4538 Ilinir Doaron	Koponyák gyűrűjében fekete obszidián denevér
9112	Mesterek Bandája	Arnymano	1994.07.25.	2434 Lop-Nessy Eszti	Egy kincsekben dúskáló, vígyorgó Arnymano
9113	Pusztítás Profétái	Leah	1994.07.25.	2117 Albertus Magnus	Egy kasza
9114	Poróly Rend	Általános	1994.08.15.	2195 Killer Thorn	Egy sújtásra emelt poróly
9115	Igazság Keresői	Általános	1994.08.18.	5468 Chitarel	Egy Lélekmérleg
9116	Ördögi Kőr	Leah	1994.09.05.	2516 Weasel	Denevérek gyűrűjében fekete obszidián koponya
9117	Hőfarkas Klán	Általános	1994.09.14.	1886 Gorrt Kosugi	Egy hófehér farkasfej
9118	Két Kard Testvérisége	Tharr	1994.09.19.	2823 Silverstrone	Földbe szúrt kard
9119	Kvazársziklák Népe	Troll	1994.11.07.	1954 Kharizmosz	Egy véres csatabárdot nyalogató Troll
9120	Változás Gyermekei	Alakváltó	1994.12.14.	2000 Donna d'Raon	Egy nekrofun-bonsai
9121	Szamócák	Általános	1995.01.04.	3211 Sunshinewalker	Szamóca
9122	Vashegyek Nemzete	Törpe	1995.01.18.	5669 Bányász Soma	Hatalmas hegyek ormai mögött lenyugvó Nap
9123	Acél Öklök	Kobudera	1995.01.24.	1247 Qpica	Ötthonát védelmező Jåde-sárkány
9124	MAFFIA	Gonosz	1995.01.27.	3705 Fekete Tetű	Kardra tekeredő, kitárt szárnyú háromfejú sárkány
9125	A Korona Bajnokai	Általános	1995.02.14.	4842 McNewast	Egy koronára fonódó kigyó
9126	Aranyársarkány	Raia	1995.03.09.	3612 Babsaláta	Aranyársarkány
9127	A Pentagramma Testvérisége	Általános	1995.03.17.	5329 Villámlo Penge	Lángoló Pentagramma
9128	Vérvörös Légio	Tharr	1995.04.10.	2761 Fushito Gichin	Mindent elsőrő hömpölgő armádia
9129	Illúzió Mesterei	Általános	1995.06.19.	5083 Scott Jordo Lee	Kékes fényben úszó, derengő szellemalak
9130	Idő Porszemai	Általános	1995.06.27.	4716 Chardonnay	Kaleidoszkóp
9131	Éjharcosok	Általános	1995.07.10.	2174 Gargador, a Törpe	Éjfekete kardról vörös vércsepp csapódik a porba
9132	Csonbrigád	Általános	1995.08.02.	2923 Trebor Yascorab	Mindent átható csapatessel
9133	Smaragd Sasok	Alakváltó	1995.08.08.	3519 Roberto	Egy tüzoszlopon átrepülő ALAKVÁLTÓ
9134	Fény Testvérisége	Jó	1995.08.09.	2885 Feri a Törperős	Fényt tükröző kristály vizű tó
9135	Mágia Öröksei	Gnóm	1995.09.21.	3885 Gabrielle	Egy kristálygömb belsejében épülő mágustorony
9136	Kerekorsó Rendje	Általános	1995.10.05.	4216 Alex Mad Masterboy	Néhány, tengernyi sörben tántorgó, és daloló alak
9137	Sheran Múmiák	Sheran	1995.10.18.	2289 Askelson az Örző	MOSOLYGÓ RETTENET RÓZSASZÍN BUGYIBAN
9138	Szeretet Vándorai	Elenios	1995.10.19.	2199 Kyra	Csőrében mákrózsát tartó galamb
9139	Erdők Vándorai	Elf	1995.10.26.	3279 Bossy	Széljárta fűzfaliget a csillagos ég alatt
9140	Ördögi Kőr	Dornodon	1996.01.26.	1363 Dorth Moren	Koponyák gyűrűjében vérvörös denevér
9141	Igaz Barátok	Semleges	1996.04.17.	1527 Ködbevesző Bambusz	Lelekben élő Igaz Barátsg
9142	Üdvhadsereg	Általános	1996.05.09.	1500 Lord Axyz	Idős asszonyt szopógórdorbe segítő ifjú harcos
9143	A Homály Dainokai	Általános	2005.05.23.	5331 Apokalipszis	Egy Homálylantot tartó, zokogó avatár.
9144	Sziklaöklök	Kobudera	1996.12.02.	2724 Llien-Dour	Egy kolostort védelmező Jåde-sárkány
9145	Humán Páholy	Ember	1996.12.02.	1444 Aranyársarkány	Egy tűzforogatóból kilépő ember
9146	Vértestvérek	Általános	1996.12.27.	2948 Valéra	Sírkövön fekvő vörös rózsza
9147	A FÉNY Lordjai	Chara-din	1997.05.06.	1851 Suttgó Penge	Prédára leső drónkeselyű
9148	Sötét Inkvizíció Apostolai	Gonosz	1997.05.07.	5726 Lord Raver	Egy koponya, mely szemüregében halálutsádat látod
9149	Mélystét Vándorai	Elf	1997.05.15.	5229 Timothy	Egy csillózó szemű obszidián pók
9150	Ars Magica	Általános	1997.05.30.	1410 Lopez de Francon	Egy mágikus viharban medítáló varázsló
9151	Ghalla Gyermekei	Általános	1997.07.31.	4562 Beneditta	Egy PSZI jel
9152	Összhangzat	Általános	1997.11.11.	2363 Enyasio	Lant, mit angyal s ördög tart
9153	Arnymenők	Arnymano	1997.11.19.	1041 Zsebmetsző Joe	Arnymano feje felett tündöklő glória
9154	A Földelem Urai	Tharr	1998.04.28.	5290 Thunder	Izzó magmából előtörő gránit monolit
9155	Fekete Druidák	Sheran	1998.06.24.	4279 Nardaal, a Róka	Bíborhold előtt álló trikornis herceg
9156	QUWARG	Általános	1998.07.28.	3492 Nightwolf	Egy acélkolosszust kibélelt vicsgó QUWARG
9157	A FÉNY hordozói	Jó	1998.08.12.	3158 Wassermann Bobó	Sötét fellegen áttörő dicséfeny körbeálló alakok
9158	Feminin Galeria	Általános	1999.02.23.	2447 Pearl	Óriás bilborchidea
9159	Pszichopatak	Általános	1999.05.20.	1487 Dark Angel	Ketrecéből szabaduló dühöngő örült
9160	A Csillagösvény Tárnokai	Törpe	1999.06.02.	1156 Gobó Munfann	Az ósók szellemiségével eltett Törpe Lélek
9161	Szabad Kompania	Általános	2002.03.26.	2229 Fafejú a Tudós	Csatak viharától tépett lobogó
9162	A Technika Ördögei	Általános	1999.11.25.	5422 Loph O'Thöck	Kék égen kondenzcsíkot húzó moa rópcsi
9164	Haláltánc	Kobudera	2000.08.23.	2024 Gózer Dwaghul	Egy Yin-Yang szimbólum
9165	Holtidő Társaság	Általános	2000.10.09.	4744 Lord Armerkaron	Táguló térió kontinuum
9166	HALHATATLANOK	Általános	2001.01.22.	2131 Lad	Magasba emelkedő tündöklő lélek
9167	Ósi Hajnal Lovagjai	Általános	2001.02.27.	1050 Pterois volitans	A viharfellegek közül előtörő hajnali fény sugar
9168	A végítélet várói	Leah	2001.03.12.	5519 Daniel Mcload	Ódon sirhanatok gyűrűjében álló fekete tölgy
9169	Jégmágusok Szövetsége	Általános	2003.03.31.	2735 Berogurgi Titusz	Végtelen hőmezőről visszatükröződő jéghedig éj