

# ALANORI KRÓNIKA

118. szám  
2005.  
október

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan közeleg az év vége, így az új HKK kiegészítő megjelenése is. A Régmúlt, nevéhez méltóan a Múltidézőhöz hasonló lesz, régi, felújított lapokkal. Részleteket majd a novemberi Alanori Krónikában olvashattok róla. A megszokottól eltérően ezúttal mind a bemutatóverseny, mind a találkozó novemberben lesz megtartva, 19-én és 26-án. Sok szeretettel várunk mindenkit! A Shadowrun rajongók gondolom már nagyon várják az új szerepjáték kiegészítőt, az Árnyvadász kézikönyvet. Nos, a mostani számunkban olvashattok egy rövid ismertetőt róla, és pár héten belül maga a könyv is megjelenik. Végül pedig egy kötelességnek kell eleget tennem: előző számunkban a rükköt című rövid novellát Tőkési Gergely írta. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal J. Goldenlane: Éjféli c. regényének borítóképe, a Boros-Szikszai művészpáros festménye látható.

*Dani Dol tan*

## ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 10. (118.) szám (2005. október) – Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzárta:** szeptember 23. **A következő szám lapzárta:** október 21.

**Készítette:** Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### ÁRNYVADÁSZ KÉZIKÖNYV

Shadowrun kiegészítő

2

### NAGYVÁROSI BANDÁK

Ötletek mesélőknék

4

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

14

### KOMBÓK

A blokkoló pakli

16

### VARÁZSLÓMESTEREK

Interjú Magyar Attilával

19

### 7. KIADÁS

Gyakorisági lista

22

### ÚJ VERSENYEK

Októberben és novemberben

24

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Korok harca

31

### A SZÁMÚZOTT VISSZATÉR

Regényrészlet

32

### LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a Hegyben

37

### SZÖRNYLISTA

Ősök Városa

40

### ŐSÖK VÁROSA

Legendák Völgye

46

### GHALLA NEWS

A TF hírei

50

### A TUDÁS SZENTÉLYE

50

### VÉG ÉS KEZDET

52

### VARÁZSLATOK

54

### TF-FEJLESZTÉSEK

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 játszóik is fizethetnek postautalvánnyal.

# ÁRNYVADÁSZ KÉZIKÖNYV

## SHADOWRUN COMPANION

Az *Árnyvadász kézikönyv* egy univerzális szabálykönyv – korántsem csak egyetlen témára összpontosít. Elsődleges feladata, hogy támogassa a játékmestert, aki tovább színesítheti és mélyítheti játékait segítségével, de a játékosok számára is hasznosnak bizonyulhat (azon felül, hogy a játékmesternek szánt segítség révén nagyobb játékelményben lehet részük), mivel irányelveinek megfontolásával előbb, egyedibb karaktereket készíthetünk.

A kiegészítő számtalan új részlettel gazdagítja a *Shadowrun* világot, rugalmasabbá és könnyebbé teszi a karakterek és a kampányok elkészítését, valamint újabb opcionális szabályokat és ötleteket is felvonultat, melyekkel megoldhatjuk a játékkalkmak során felbukkanó leggyakoribb problémákat.

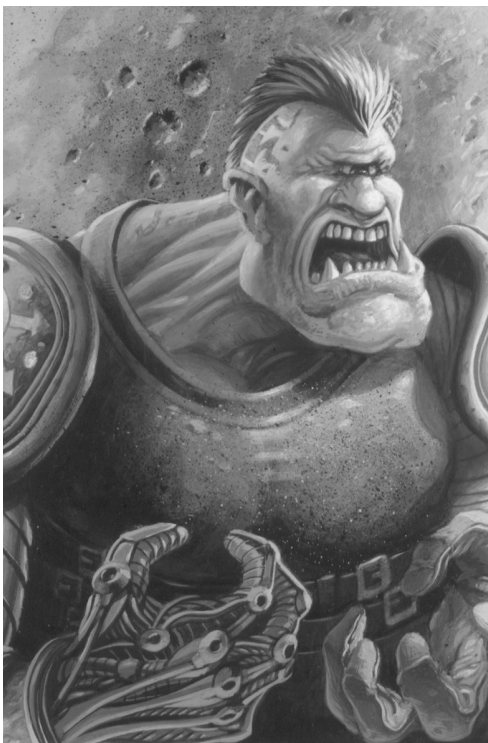
A kiegészítő áttekinthetővé teszi a játékosok számára az árnyvadászok életét karrierjük kezdetétől fogva egészen visszavonulásukig. A *Karakteralkotás* című fejezet ötleteket és tippeket nyújt a statisztikák életre kelteséhez, illetve egy teljes és hiteles háttértörténet megírásához. Az alapkönyvben szereplő *Hűsz kérdés* újabb változata is helyet kapott itt. Megismerhetünk egy újabb, és az alapkönyvben szereplő eredeti megoldásnál jóval rugalmasabb, pontelosztásos karakterkészítő módszer is, amellyel lehetővé válik az otaku, temetőlédérc, alakváltó vagy metahumán variáns karakterek létrehozása is. Természetesen ezek a metatípusok is helyet kaptak a kiegészítőben, nem is beszélve a már létező metahumán fajok módosulásairól, vagyis a metavariánsokról. Szintén a fejezetben található az előnyök és hátrányok leírása is, amellyel egyedibbé, színesebbé tehetők a karakterek.

A *Szakértelmek és Képzés* című részben ismerhetjük meg például az Atlétika szakértelmek és specializációinak (úszás, ugrás, futás és szabadulás) használatát. A szakértelmek és tulajdonságok növeléséhez szükséges gyakorlásra is találhatunk opcionális szabályokat.

A „*Hogyan béreljünk fel egy árnyvadászt?*” című fejezettel a Johnsonok mindennapjaiba és legmocsko-

sabb trükkjeibe tekinthetünk be, a klasszikus, második kiadású kiegészítők stílusában, így kötelező darab minden játékmester számára.

A kapcsolatok mindig is a legfontosabb, ám sajnos egyben az egyik legjobban elhanyagolt részét képezték a *Shadowrun* világának. A *Kapcsolatok és Ellenségek* fejezete kibővíti a nem-játékos karakterek (NJK-k) szerepét személyiségük, tudásuk és szándékaik részletezésével, valamint a jó kapcsolat megtartásához szükséges tudnivalók meghatározásával. Természetesen a kapcsolatoknak is lehetnek kapcsolataik a karakteren kívül, így *Barátok Barátai* is segíthetik a karakterek munkáját. A fejezetben olyan szokatlan kapcsolatok is



SHADOWRUN

ÁRNYVADÁSZ  
KÉZIKÖNYV

MEGJELENIK NOVEMBER ELEJÉN!

Keresd a könyvúrusoknál, vagy rendeld meg a következő címen:  
Beholder Kft. 1680 Budapest, Pf. 134  
telefon: 297-3660  
e-mail: beholder@beholder.hu  
honlap: <http://www.beholder.hu>

helyet kaptak, mint például a Shadowland BBS, a szervezett bűnözés, a kormányzati szervek vagy épp a nemzetközi kapcsolatok. Mivel korántsem biztos, hogy minden NJK pozitívan reagál a karakterre, a fejezet tartalmazza az ellenségek kidolgozásához és hatékony szerepeltetéséhez szükséges információkat is.

A Szabályfejlesztések között találhatjuk, többek között, a Karmára vonatkozó bővített, opcionális szabályokat. Szintén itt találhatók a szivességekre és tartozásokra vonatkozó íratlan szabályok, valamint az erkölcstelen (Karma nélküli) kampányokban résztvevő

karakterek fejlődésének lehetőségei is. A fejezet segítségével gyorsan és egyszerűen generálhatunk statisztikákat a híresebb NJK-knak, leképezhetjük a csúcstechnológia változásait, vagy a DocWagon, illetve az árnyvadászok ellen felsorakoztatott biztonsági rendszerek működési elvét.

A Játékvezetésnek elkeresztelt fejezet – ahogy a neve is sugallja – a kiegészítő magva, mely a játékmestereknek szolgál hasznos információkkal a kalandok és kampányok vezetésével kapcsolatban, beleértve a vadászatok után járó kompenzáció megállapítását is. A fejezet segítségével részletesen, pontról pontra dolgozhatjuk ki kalandunk vagy kampányunk minden egyes fontos és apró részletét, és néhány jól bevált játékmesteri trükkel is megismerkedhetünk.

Az Alternatív Kampányötletek című rész illusztrálja a nem kifejezetten árnyvadászokból álló csapatok lehetőségeit olyan példákkal, mint mondjuk a DocWagon vagy a Lone Star alkalmazottakból álló csapatok. A kiegészítő e fejezete az utcai bandák megtervezésében és mesélésében is segédletet nyújt, ha a játékmester tovább akarná színesíteni a nagyvárosok utcáinak légkörét. Olyan neves bandákkal ismerkedhetünk meg itt, mint például a Red Hot Nukes, a Halloweenerek, vagy a Tüskék.

A kiegészítőt egy bővített tevékenységlista zárja, melyben szerepel az összes, eddig írt kiegészítőben szereplő tevékenység.

Összefoglalva: Az Árnyvadász kézikönyv egy nagyon hasznos kiegészítő, melynek elolvasása minden játékmesternek (és megkockáztatom, hogy játékosnak is) kötelező. Félreértés ne essék, a kiegészítő nem egy mesélői tanfolyam, hanem sokkal inkább egy nagyon hatékony továbbképzés, mely néhány helyen annyira univerzális, hogy más rendszerekbe is könnyedén átültethető. Mindezek ellenére a mesélés alapjait máshol kell keresni...



# NAGYVÁROSI BANDÁK

A következő rövid leírásban pár egyedi bandaötletet vázolunk, amelyek egyaránt hasznosnak bizonyulhatnak a játékmestereknek, kalandjaik színezéséhez vagy történetalapként, illetve a játékosoknak is, akik hátteiket akarnak adni bandatag karaktereik számára. Bár a legtöbb banda leírása tartalmazza a banda területét is, mondani sem kell, hogy ez az információ könnyedén módosítható.

## MI IS AZ A BANDA?

Bandába szinte minden esetben egy közös cél elérése végett tömörülnek az emberek. A közös cél a legtöbb esetben a túlélés, illetve a nagyobb biztonság, ám természetesen léteznek ennél sokkal árnyaltabb, komplexebb célok is. A banda a létszámba épít – míg tagjai egyesével könnyedén félreállíthatók, vagy semmibe vehetők, addig egy teljes bandával kikezdeni már sokkal húzósaabb feladat.

Szinte minden bandának van vezetője, egy bandavezér, aki hol névleges, hol tényleges befolyással bír szervezete felett. A legtöbbször alvezérek (kisfőnökök) is társulnak hozzá, ám ezen kivételezett személyek a legtöbb esetben gyakran cserélődnek a bandavezér hangulata/döntése vagy a közvélemény hatására.

A bandák többségének közös megélhetési forrása is akad, amelyben szinte minden bandatag részt vesz. Ez garantálja a szervezet és tagjainak „jólétét”.

A bandáknak – mondani sem kell – számtalan ellensége van. Más bandák a terület és a bevételi források korlátossága miatt, vagy a rendőrség, amennyiben a bandatagok illegális tevékenységekben is részt vesznek, és

még sorolhatnánk. Az ellenségek számbavételekor mindenképp figyelni kell arra, hogy ami megfontolandó veszélyt jelent a bandának, az halálos fenyegetést jelent minden egyes tagja számára.

## SZEREPJÁTSZÁSI LEHETŐSÉGEK

A banda sokkal szorosabb viszont jelent, mint a normál értelemben vett árnyvadász csapat. A bandatagok túlnyomórészt egymásra támaszkodnak, hogy túlélhessenek, és bár az intrika korántsem elfeledett művészet a bandákon belül, direkt konfrontáció csak a legritkább esetekben alakul ki. A bandán belüli megbecsülés minden bandatag számára életbevágó. Minél fontosabb egy tag, annál nagyobb hatalommal rendelkezik a csoporton belül, és annál több erőforrást érhet el. A belső ranglétra néha csak nagyon nehezen mászható, és ezt érezniük kell a karaktereknek is.

A bandakampányok igazából azoknak a játékosoknak jelentenek kihívást, akik a klasszikus értelemben vett, magányosan dolgozó árnyvadász archetípusot részesítik előnyben.

## PÉLDABANDÁK

### INKVIZÍTOROK

Az inkvizítorok egy vallási fanatikus csoportból szakadtak ki, nagyjából a legelső kiberverek nagykereskedelmi forgalomba kerülésekor. A banda ekkor még ártalmatlan eszközökkel működött, tiltakozó felvonulásokat szerveztek, röplapokat osztogattak és nagyüzemben kampányoltak az emberi értékeket és személyiséget (szerintük) sárba tipró beültetések ellen. Bár számtalan követőjük akadt, és elég sokan fontolták meg



szavaikat, globális (vagy állami) szinten szinte semmi sikert sem értek el. Idővel elfeledték létüket, és követőik is szép lassan elhagyták eszméiket.

A csoport azonban továbbra is működött, bár sokkal kisebb létszámmal, és sikerrel. Az igazi változást a bioverek utcára kerülése jelentette. A csoport akkori vezetője Tully atya, egy visszavonult lelkész, újabb kampányt hirdetett, melyben a biover beültetések előnyeivel próbálták az embereket eltántorítani a kiberverektől. A csoport felemásan reagált vezetőjük döntésére, a legtöbben elfogadták a „kisebb rossz” elvét, míg pár fanatista csendben meghúzódva (vagy épp aggályainak hangot adva) próbálta megállítani a kezdeményezést. A kampány kétségtelenül sikeres volt, helyi szinten. Az emberek többsége letett kiberver-beültetési szándékáról, és várták az időt, mikor a bioverek is olyan könnyedén (és legfőképpen olcsón) lesznek majd beültethetők, mint a kiberverek. Az inkvizítorok száma gyarapodni kezdett, és megjelentek köreikben a kiberveres tagok is, akik Tully elképzelése szerint saját példájukon keresztül keltették volna fel a figyelmet a kiberver káros hatásaira, ahogy az számtalan esetben – például a drogfüggők esetében is – bejött.

Az Inkvizítorok kemény magva ekkor hagyta el a szervezetet. Statikus világképüknek Tully radikális forradalma már túl sok volt. Eretnekként tekintve eredeti szervezetükre új csoportot alakítottak, és minden eddiginél keményebb elveket tákoltak maguknak. Az új és igazi Inkvizíció szerint mindenki bűnös, aki istentelen eszközöket épített a testébe vagy szánt szándékkal csonkítja meg azt, legyen az egy huzalozott reflex, vagy akár egy ártatlan mell-implantátum vagy piercing. Az igazi Inkvizíció nem is félt kimondani ezt, és attól sem riadtak vissza, hogy ítéelkezzenek is a bűnösök fölött.

Ezzel a tetteikkel azonban majdnem alá írták az Inkvizíció halálos ítéletét. A helyi bandák tagjainak nagy része rendelkezett kiberverrel, és ők innentől fogva fenyegetés-

ként tekintettek az Inkvizíció tagjaira, legyenek akár békepártiak, akár radikális beállítottságúak. Mivel a két szervezet tagjai csak felfogásukban különböztek a külső szemlélő számára (mind bandajelésük és nevük, mind ismertetőjeleik megegyeztek, ráadásul a radikális tagok nemrég még látványosan együtt jelentek meg békés társaikkal), a közvélemény őrült pszichopatákként könyvelte el mind a két szervezetet. Hajtóvadászat kezdődött, mire az eredeti Inkvizítorok megpróbálták még felnyitni a közvélemény szemét, és békés megoldást keresni a problémára. Mivel az új Inkvizítorok ezt nyilvános ámulásnak tekintették, merényletet követek el Tully atya ellen. A merényletre egy nyilvános felszólalás során került sor (ahol már alapból eléggé fokozott volt a hangulat), ahol a Tullynak szánt bomba tucatnyi „ártatlan” résztvevőt sebesített és ölt meg. Az eseményt per sze azonnal felkapta a média, aki végül öngyilkos merénylökként állította be a bandát. Az Inkvizítorok innentől ténylegesen aláírták a halálos ítéletüket.

Az Inkvizítorok hosszú évekre tűntek el a süllyesztőben, a legtöbb bandatagot levadászták és a törvény elé állították, vagy helyben ítéelkeztek felettük. Végül szinte el is felej-





tették őket. Pár hónappal ezelőtt azonban ismét összeálltak, pontosabban újjászerveződött a banda. Redmond egyik elhagyatott blokkjában nyitott, nevükkel fémjelzett ingyenkonyha láttán sokakban merült fel a kétség szándékaik felől, azonban a gyanakvás még nem érett meg tette. A megújult banda látszólag a régi elvekkkel él tovább, kiállnak a beültetések ellen, és a minden embert egyformán kezelő jogokért. És persze nem győzik hangsúlyozni, mennyire elhatárolják magukat elődjeiktől.

## AZ ÚJ SZERVEZET

Az új Inkvizíció pusztán a Tully iránt érzet tiszteletből tartotta meg a bandanevet, valójában tiszta lappal akarnak indulni. Tagjaik közt számtalan szociális munkást találhatunk, harcedzett tagokkal nem rendelkeznek. Gyakorlatilag teljesen ártalmatlanok. Létszámuk alig éri el a két tucatot.

### Bandakapcsolatok:

A banda szoros kapcsolatban van az összes közeli, metahumán-barát szervezettel, mivel céljaik átfedésben vannak egymásával.

### Karakterek:

Az inkvizítorok új generációja szociális képességeire épít. A Karizma, Akarateró és

szociális szakértelmek a legfontosabbak számukra, minden más csak másodrendű. Harci szakértelmek nincsenek, páran közülük elég képzettek ahhoz, hogy megvédehessék magukat, ám erőszakhoz csak saját túlélésük vagy egy „nagyobb jó” cél érdekében folyamodnak.

### A régi Inkvizíció:

Az eredeti szervezet pár fanatikus tagja továbbra is az utcákat rója, hogy megtérítse a bűnösöket (akármit is jelentsen ez). Az elmúlt évek alatt garantáltan csak a legszívósabb utcai túlélők maradtak meg köreikben, ám üldöztetésük miatt szétszóródtak, így senki sem tudja pontosan hányan vannak. Magányosan tengetik életüket, ritkán tűnnek fel, de olyankor pusztítás, erőszak és tucatnyi halálos vagy súlyosan sérült áldozat jelzi működésüket. Három, mágikusan aktív Inkvizítor (egy hermetikus és két ismeretlen totemű sámán) ellen a mai napig is él a körözés (és a vérdíj), nyolc világi társukat pedig eltűntként tartják nyilván (egyesekek szerint ezek közül legalább négy tevékenykedik aktívan Redmond és Puyallup alvilági köreikben).

A régi Inkvizítorok nem foglalkoznak szociális dolgokkal, szerintük a nép manipulálása egyértelműen megfélemlítéssel lehetséges csak. Vadásznak a látható kiberekekkel rendelkező polgárokra, és hangulatuktól függően, megfélemlítik, bántalmazták, megcsónkítják, vagy egyszerűen megölik őket. Általában a túlkibernetizált, kiemelkedő képességekkel rendelkező egyedekre vadásznak, mivel minden ilyen sikeres vadászat komoly pszichológiai hatással van leendő prédáikra (Erőszint: Kiemelkedő). A régi Inkvizítorok egyik bandával vagy szervezettel sem állnak le tárgyalni.

Mindkét csoport a fészületet használja bandajelzéseként. A régi szervezet tagjai szinte minden kiegészítőjükön szerepeltetik, míg az új inkvizítorok beérik egy nyakba akasztott keresztrel.

## A NIHIL GYERMEKEI

A nihil gyermekei tulajdonképpen a leglazább szerveződésű banda, amit a Föld valaha is látott. Tagjait csak és kizárólag a transzállapot elérése érdekli, és ehhez bármit felhasználnak. Legyen az hallucinogén, utcai drog, JMÉ, pszichedelikus műérzet felvétel, öncsonkítás, kísérleti gyógyszer, vagy esetleg zártatos kiberver, a Nihil gyermekei nem félnek igénybe venni azt, ha egy pillanatnyi transzállapotot (pontosabban eufóriát) okoz. A kívülállók szemében nem is különböznek sokban egy tucatnyi drogosnál.

A bandatagok általában művészelvekek. Nem érdekli őket a pénz, megbecsülés, barátok vagy bármi más, az élvezeten kívül. Önrombolásuk néha egy kis hasznot is hoz. Egyesek nekik (pontosabban egy mára már kiégett mágusuknak) tulajdonítják a Káosz és Kaotikus világ varázslatokat, mások teljesen elrugaszkodott, idegenszerű „műalko-

tásaikat” keresik. Végző soron ez jelenti egyetlen bevételi forrásukat is. Egy kis élvezetért bármire hajlandók, akár kísérleti gyógyszerek vagy kezelések teszteléséről van szó, akár az emberi tűrőképesség határainak vizsgálatáról. Nem meglepő hát, hogy lelakott rentoni bérházukban igen gyakori vendégek a jelöletlen, páncélozott furgonok és a sürgő-forgó fehér köpenyes alakok.

A banda körein belül nincs magántulajdon, a belviszályok pedig gyorsan és többnyire békésen rendeződnek. Létszámuk 30 és 40 között változik, területüket (a bérház és környéke) pedig egyáltalán nem védik, bár nincs is rá szükségük.

Bandajelzésük egy elnagyolt spirál, amellyel gyakran megjelölnék bármit, amerre csak járnak (egyések szerint azért, hogy ezeket követve hazataláljanak).

## FELCSEREK

A Felcserek szervezete orvostanhallgatókból, elbocsátott orvosokból, kuruzslókból (engedély nélküli mágikus gyógyítókból), és néhány szociális munkásból áll. Gyakorlatilag egyetlen közös cél érdekében egyesültek, meghozza a gyógyítás érdekében. A „bandát” pár orvostanhallgató alapította évekkel ezelőtt, akik tanulmányaik folytatása közben akartak tapasztalatot szerezni anélkül, hogy felelősséget kellene vállalniuk tetteik után. A nyomornegyedek közelében nyitott illegális klinikájuk azonnal közkedvelt lett a legális kezeléshez túlságosan is szegény népeesség körében. Persze a bandára egyből szemet vetettek, és rövid úton (plusz egy apró bandaháború után) a Rozsdás bökök „védelme” és fennhatósága alá kerültek, kiknek területe így is vérszesen közel került el. A szervezethez aztán idővel csatlakozni kezdtek az orvosi kamara által kivetett vagy soha el nem ismert tagok is, és bár az eredeti tagok már többször is kicserélődtek, a cél azonban soha nem változott: a tagok mindent megtesz-





nek a gyógyítás érdekében és ezért csak kisebb ajándékokat vagy szívségeket fogadnak el, pénzt soha.

### **Karakterek:**

Az összes Felcser rendelkezik Biotechnika szakértelemmel, vagy ha nem, ért a mágikus gyógyításhoz. Harci képességeik jelentéktelenek, és általában erősen a szakmájukra specializálódnak.

### **Háttér:**

Csak kevés olyan banda van a Földön, aki megengedheti magának egy egész csoportnyi orvos támogatását, így a Rozsdás bökők bármit megtesznek a Felcserekért. Ha kell, pénzzel támogatják őket, orvosi felszereléseket és készleteket lopnak, megvédi a területüket és félreállítják ellenségeiket. Hogy megtarthassák előnyüket, teljesen megtesznek bármit, és ezzel a Felcserek is tisztában vannak. Mindamellett számtalan másik banda is szívesen kiszolgáltatná a Felcserek igényeit szolgáltatásukért cserébe, és páran próbálkoznak is bizalmuk elnyerésével...

Bandajelzésükként mindegyik tag egy elnagyolt vöröskeresztes karszalagot visel. Tagjaik száma nagyjából 10-13 főre tehető.

## **KASZNISOK**

A Kasznisok pitiáner autótolvajok, sebességőrült rigók és átalakítás-megszállott szerelők gyülekezete. Egyetlen közös motivációjuk a sebesség és a feltuningolt járművek által érzett függőség, amit gyakran élnek ki illegális versenyeken és titkos műhelyeik mélyén. Bandaterületük egy hatalmas, elhagyott szerelősarnokra korlátozódik a Seattle-i városhatár környékén, a Tir-be vezető főút mellett, amelyhez kapcsolódik a főúttól körülbelül 5-6 kilométerre található, hatalmas roncstelep is. A Kasznisok búvóhelye egy igazi csempésztanya. Mivel az egész roncstelep egy hatalmas rejtékely, melynek ráadásul fekvése is kedvező (Seattle és Tir kö-



zött), a hely közkedvelt illegális tranzitmegálló. A Kasznisok bevételi forrása adott, és garantálja, hogy mindig rá tudnak tenyerelni a legújabb felszerelésekre és kiegészítőkre. Rigók Seattle legjobb sofőrjeiként ismertek, tudásukat pedig gyakran kamatoztatják árnyvadászok szolgálatában. Rigóiknál csak autótolvajaik tehetségesebbek, akik elkötnek bármit, amit csak el lehet.

Bandajelzésük egy felcsapott motorháztetővel ábrázolt kaszni, létszámuk pedig 30-40 kőre tehető. A Kasznisok között számtalan harcedzett veteránt találhatunk, rigóik pedig természetesen robotokkal is dolgoznak, így erőszintjük közel Kiemelkedő.

### **Karakterek:**

Elsősorban a járműves szakértelmek dominálnak, ez után következnek az Építés/Ja-vítás és a más, technikai jellegű szakértelmek. Beültetések általában kimerülnek a rigóverekben, fegyvercsatolókban és adatjacekben, a rigóverek minősége és naprakésztsége pedig egyenesen státusszimbólumnak számít.

### **Háttér:**

A banda szoros és jó kapcsolatban van a legtöbb, régióban dolgozó csempészbandával, ám mivel a bandák között már nem olyan szoros a barátság, gyakran történnek kisebb összecsapások is területükön.



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

I ÉVES AZ ABYSS!!!

November 2. -án 15%  
kedvezményt adunk  
mindenre!!

HKK laponként, széles  
választékban, kedvező áron!

Egy megújult helyen  
várunk mindenkit!

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

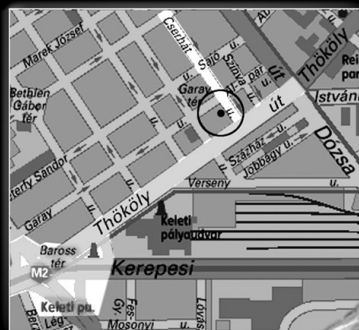
H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel : 342-3870

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



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 3 ELŐRE FIZETTS 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 VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	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 laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Grumarg bartangja	3	29	290

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

<b>BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
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 árnyak	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: Halálós örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	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 Sóljym felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950

<b>BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Mel Odum: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odum: 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 űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Hólló	20	200	1900	1700

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól választ meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptolás	19	190	1810	1620
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Armymaggyarország	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)
<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttöviss (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
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 könyve	16	120	1520	1200
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabcsüitt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMubtan	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstólyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDOWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meseje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérű 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

<b>BEHOLDER KIADÓ – TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK</b>				
Harby Riann: Rúvel 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: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végétéka	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
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 vastmári útközvet I.	18	180	1710	1530
A vastmári útközvet II.	18	180	1710	1530
A szamúzött herceg I.	20	200	1900	1700
A szamúzött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszezsekküvés I.	22	220	2090	1870
Őszezsekküvés II.	24	240	2280	2040

<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfőde kincsei		50	990	800

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE</b>				
Vér a véremből	20	200	1900	1700

<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fia 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: Reklámhadjárat	4		990	990
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

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

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

<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		890	890
Yabbagabb, a kalandorok szegénye	2		990	990
A fekete egy	2		690	690

<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: 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 testőlvaj 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

<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadászak vadászta	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsvénny	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

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

<b>GOBLIN KIADÓ</b>				
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)
<b>DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI</b>				
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
Richard 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: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhája (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Sibilánc (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 Petruha:				
Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates:				
Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan:				
Középkor: Szeítta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson:				
Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley:				
Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark:				
Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis:				
Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Bouille: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Bouille: Papok tébolya (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 könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (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 Rózsa 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: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Árnyasvölgy	6		1800	1600
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780	Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Chris Pierson: Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600	Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
Chris Pierson: Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610	James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610	Troy Denning: Túzpróba	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440	Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100	Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180	Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Széjjáró	6		1800	1600	Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180	Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Eitfal	4		1420	1270	Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440	Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520	<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520	Shilmista árnyai	4		1040	930
Elanie Cunningham: Örökséget	6		1890	1690	Ejmaszok	4		1040	930
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600	Az elesett erőd	4		1130	1010
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610	A kaosz átka	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100	<b>Legend of the Five Rings</b>				
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600	Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690	A. L. Lassiur: Unikornis	4		1040	930
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690	Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520	Stephen D. Sullivan: Fónix	4		1040	930
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520	Stun Brown: Rák	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520	Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520	Ree Soesbee: Oroszlán	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600	<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
R. A. Salvatore: Számúzott	6		1800	1600	Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600	D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
Ed Greenwood: Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100	D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
Ed Greenwood: Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A vadon mesterei	8		2370	2120
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440	D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520	Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610	Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180	Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270	Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270	Útmutató a Kamarillohoz (Vampire)	15		3790	3390
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270	Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350	Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
David Gemmel: Arnyak hőse	6		1600	1440	New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600	Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690	Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610	Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600	Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600	Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270	Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálai	6		1510	1350	Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350	Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Andrew Bates: Legedás Druss első krónikája	6		1800	1600	Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270	Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő: Gonosz fájzatok és csodás mágia	10		3320	2970
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270	A Gyűrű szövetsége kiegészítő Középföldé térképei	10		3320	2970
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270	A harag műhelye	6		1890	1690
Martin Delrio: A menny csóndje	4		1420	1270	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350	Fénytelen citadella	4		1420	1270
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Carl Bowen: Vadász és préda:					Kard és ököl	8		2370	2120
A vámpír	4		1130	1010	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Kövek körében	8		2370	2120
A bíró	4		1130	1010	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					Az Éjkarom-torony szíve	4		1420	1270
A vérfarkas	4		1040	930	D&D kalandmodul	4		1420	1270
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
Az itélethozó	4		1130	1010	7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
Gherbod Fleming: Vadász és préda:					COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270
A mágus	4		1230	1100					
Gherbod Fleming: Vadász és préda:									
A hóhér	4		1320	1180					
Vincent Prendergast: Keserű áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350					
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520					
Anthony Sheenard: Liliom és vér	6		1610	1440					
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520					



# Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

# ...felelek!

**Mekkora lesz a *Furmányos pegazus*, ha *Az élet illúziójával* visszahozom a gyűjtőből?**

Minden X-es lény, közvetlenül a gyűjtőből visszahozva, amikor nem kell kifejeznie az idézési költségét a minimális lehetséges lesz. Ez a *Furmányos pegazus*nál 1/1.

**Kisebb zannal másolok egy 5/5-ös *Furmányos pegazust*. Megválaszthatom-e, hogy mekkora legyen a zann?**

Nem, a zannal másolt pegazus pontosan 5/5-ös lesz, és öt életpontot is kell hozzá áldozni.

**Eldobhatok-e az *Áldozat az ősi isteneknek* költségéért olyan lapot, amit *Varázslatlopással* vettem el az ellenfelemtől?**

Nem. A *Varázslatlopással* elvett lappal két dolgot csinálhatsz: kijátszod vagy visszaadod az ellenfélnek.

***Birtoklással* visszavehetek-e életjelzős lényt?**



Igen, mivel ez nem egy hatás, hanem egy hatás idézési költsége. Pont olyan, mint pl. az áldozásos költség. Ha költségként áldozok, vagy visszaveszek lapot, attól nem véd az életjelző.

**Leütik egyszerre a *Gyógyító kamrámat* és egy lényemet. Gyógyíthatok-e még a kamrával a lényemen?**

Nem. Ez arra az esetre vezethető vissza, amikor egyszerre ölnék meg több lényemet, és az egyik tud gyógyítani lényem. Életmentő hatásként először saját magát kell megmentenie, mivel 0 EP alatt levő lények másra nem használhatnak életmentő hatást. A kamrárt ilyenkor egy 0 EP alatt levő lénynek lehet elképzelni, azonban mivel magát nem tudja gyógyítani, így a lényemen sem gyógyíthat.

**A *Gyilkos mérég* miatt az ellenfelelem van nyolc mérégjelző. Van egy *Rothadó borzalom* is, amin egy mérégjelző van. Mennyi sebződik az ellenfelem, ha kijátszik egy lapot?**

Egyet. A játékos mérgezés szempontjából úgy kell tekinteni, mintha lény lenne, de attól még a játékos játékos marad. A borzalmon pedig az áll, hogy az ellenfél annyit sebződik és annyi varázspontot veszít amennyi mérégjelző összesen van a lényeken.

**Ellenfelem a *Pusztító motyogójával* gyűjtőbe akarja küldeni az *Őspókomat*, de nekem van egy *Mérgező rakshallionom* is. Ki kell-e fizetnie a +2 varázspontot a rakshallion drágító hatása miatt?**

Igen, ki kell neki fizetnie. A forrás szó szerepel a rakshallion szövegében, tehát a hatásra is vonatkozik. A *Pusztító motyogót* pedig úgy kell tekinteni, hogy a hatásának költsége 0 varázspont és egy motyogó feláldozása. A *Mérgező rakshallion* ezt a 0 varázspontot drágítja kettővel.

**Véd-e az *Elmepajzs* a blokkolástól?**

Ha a blokkolás aktuális varázspontot is vesz el, akkor véd ellene. A *Manaapadás* viszont teljesen véd.

**Ellentmondás merült fel két korábbi válaszal is arra a kérdésre, hogy szabálylapok, illetve követők hatnak-e egymásra.**

(AK76) Egyet gyógyulok egy lap visszavételétől, ha én *Birtoklással* játszom, az ellenfelem pedig *Hatásvadászattal*, mivel a szabálylapok, az *Ősi rúna* kivételével, nem hatnak más szabálylapra.

(AK93) Négyet fog sebezni a lényeim büntetése *Hatásvadászat* és *Védelmző rakshallion* mellett. A szabálylapok hatnak egymásra és a követőkre is. A büntetés pedig egy sebző hatás, amit a *Hatásvadászat* megnövel.

Mindkét válasz kicsit pontatlan. Elsőként le kell szögezünk azt a szabályt,





hogy szabálylap hat más szabálylapra és követőre, követő nem hat szabálylapra, de más követőre igen. Ennek ellenére *Birtoklás* és *Hatásvadászat* esetén továbbra is egyet gyógyulok. Mégpedig azért, mert a *Hatásvadászat*, a szövege szerint az **asztalon maradó** lapok hatásait növeli. A szabálylapok és követők pedig nem minősülnek asztalon maradó lapnak. Ha a *Hatásvadászat* úgy lenne megfogalmazva, hogy minden gyógyító hatás eggyel többet gyógyít, akkor növelné a *Birtoklás* által okozott gyógyítást is. A második válasz is helyes, de szintén kicsit pontatlan, mivel a *Védelmező rakshallion* a lapnak adja a büntetést, ezt növeli a *Hatásvadászat*, vagyis itt nincs szó arról, hogy egy szabálylap hatna a követőre.

### Mennyi az alapidézési költsége a *Régi dallamnak*?

Mindig annyi, amennyibe kerülne az egyéb módosító hatások nélkül, kizárólag a lap szövege szerint. Jobb lett volna idézési költségként 6-X-et írni, akkor ez egyértelműbb lenne. Általános szabályként azonban kijelenthetjük, hogy ha egy lap a saját szövege szerint módosítja a saját idézési költségét, akkor az alap idézési költség nem a lap bal felső sarkában írt szám, hanem a lap szövege szerinti idézési költség. Ilyen lap még pl. A *xirnoxok átka*. Picit más, de alapjában véve hasonló eset az, amikor a *Rend erejét* az

első három körben egy varázspontért játszom ki. Ekkor az alap idézési költsége egy lesz. Tovább bonyolította a dolgot felmerülhet az a kérdés, hogy mondjuk eldobhatok-e *Méonech fűrkéssel* az első három körben egy *A rend erejét*, vagy egy *Régi dallamot* akkor ha az ellenfélnek sok lénye van. Természetesen nem, mivel amíg ezek a lapok a kézben vannak, addig az alapidézési költségük a bal felső sarokba írt szám lesz.

### Sebződök-e a *Rothadó borzalomtól*, ha lelövöm egy *Időcsapással*?

Az előző számban a következőt választottuk rá: Igen, mivel az *Időcsapás* kijátszása után a borzalom még nem kerül egyből a gyűjtőbe, hiszen életmentő hatással meg lehet menteni. Viszont ha lapleszedéssel szedik le, pl. *Kataklihma (új)*, akkor nem fog sebezni, mivel lap hatásának létrejötte után már nincs az asztalon.

Újra átgondoltuk a dolgot, és azt állapítottuk meg, hogy egy lap kijátszásánál a következő a sorrend: kijátszom a lapot, reagálunk rá, ezután jönnek az életmentő hatások, majd ezek után jönnek azok a hatások, amiket a lap kijátszása eredményezett. Ennek tükrében a *Kataklihma (új)* esetében nem fog sebezni a borzalom, viszont amikor *Időcsapással* ölöm meg, akkor sem, kivéve azt az esetet, amikor az ellenfelem életmentő hatással megmenti.

### Az *Ósi halálmágiával* leszedelek egy lényt, és feltámasztom vele egy újrahasonosító lényemet. Újrahasonosíthatom-e azt a lényt, amit leszedelek?

Az AK107-ben a következő választ adtuk rá: Nem. A lény nem kerül azonnal a gyűjtőbe, először létrejön az *Ósi halálmágia* feltámasztós képessége, majd utána még azt a lényt meg lehet menteni mondjuk egy *Sebezhetetlen vérfarkassal*. Tehát, amikor feltámasztok, és újrahasonosítok, a leszedett lény még nincs a gyűjtőmben.

Azonban, ha összevetjük az előző kérdéssel, akkor láthatjuk a párhuzamot



és a válaszokban rejlő ellentmondást. Viszont az előző kérdésnél leírt sorrend itt is alkalmazható: kijátszom az *Ósi halálmágiát*, gyűjtőbe küldök vele egy lényt, feltámasztok vele egy lényt, nincs reakció, életmentő hatásként esetleg megmenti az ellenfél a lényét mondjuk egy *Sebezhetetlen vérfarkassal*, majd a gyűjtőbe kerül a lény, feltámasztom a másik lényt, és jönnek a kapcsolódó hatások, mint pl. az újrahasonosítás. Ekkor már a leszedett lény a gyűjtőben van, vagyis újrahasonosíthatom.

## VERSENYSZABÁLY

Ha egy játékos a játék folyamán megnézheti az ellenfél kezében lévő lapokat, azt nem kötelező, sőt tilos az asztalon hagyni. A következő cselekvés előtt fel kell venni őket újra a kézbe, természetesen megfelelő időt kell adni az ellenfélnek a memorizálásra. Szintén tilos jegyzeteket készíteni, vagy bármilyen módon megjelölni őket. A HKK egy gondolkodáson, memórián, logikán alapuló játék, úgy gondoljuk, hogy az ellenfél lapjainak megjegyzése szintén a játék része.

Versenyeken tilos olyan kockát használni, amin nem lehet egyértelműen látni a számokat. Ilyenek pl. az átlátszó, tarka vagy kopott kockák.



# KOMBÓK

## A BLOKKOLÓ PAKLI

A Rhatt fénykorának új szabályával, a blokkolással együtt jött egy új paklikonceptió, amely úgy nyer, hogy először az ellenfél maximális varázspontját nullára csökkentik.

A pakli megépítésekor láthatjuk, hogy a blokkoló lapok legtöbbje önmagában is hasznos lap, vagy fenyegetést jelent az ellenfélre, vagy alkalmas az ő fenyegetésének elhárítására. A pakli másik kellemes tulajdonsága, hogy nem kell annyira teletszólunk a játékot megnyerő, sebző lapokkal. Elég arra törekednünk, hogy az ellenfél győzelmét megakadályozzuk, és miközben mi a lapokat játszuk ki, mintegy mellékesen győzünk is.

Persze ha a paklinak csak előnyei lennének, már minden versenyen dominálna. Nézzük a hátrányait. A paklinak a blokkolásra kell fókuszálnia, tehát a lapok túlnyomó többsége Rhatt kell, hogy legyen. A Rhatt lapok újak is meg jók is, de nyilván egy kiegészítőből nem lehet olyan tömény mennyiségű tápot kiválogatni, mintha több kiegészítő és szín áll rendelkezésünkre. Tehát a pakli átlagereje, ha a blokkolást nem tekintjük, gyengébb lesz mint

egy kioptimalizált hagyományos versenypakli. Persze a lapokat nem önmagukban kell nézni, hanem a blokkolással együtt, és így eséllyel szállhat a pakli a ringbe.

Ezenfelül a blokkoló paklinak van még egy hátránya. Nem elég az ellenfél maximális varázspontját nullára csökkenteni, az asztalon addigra jelenlevő fenyegetését is meg kell szüntetnünk. Emellett ne feledkezzünk meg arról, hogy vannak paklik, amelyek nulla maximális varázspontnál is tudnak vígan lapokat játszani. Mind a pakli megépítésénél, mind játék közben erre oda kell figyelni.

## A LAPOK

Ha nincs is túl nagy választék, azért lehet itt is válogatni a Rhatt lapok közül. Ezt a paklit is úgy kell felépíteni, mint a legtöbb HKK paklit, erőforrás lapok, védekező lapok (reakciók és leszedések), támadó lapok (amelyek megnyerik a játékot).

**Erőforrás lapok:** *Bölcs látomás*, *A nyugalom pillanata*, 3-3, gondolom nem kell részleteznem miért jók. Rhatt harmadik erőforrás lapja *Palabadanavakri* (remélem jól írtam a nevét). Ez a lap nem annyira univerzális, mint a másik kettő. Ha már kiépültünk kicsit, olyan előnyt biztosíthat, amellyel megnyerhetjük a játékot, de ha egy gyors pakli ellen a korai szakaszban 2 Palát húzunk, nem sok hasznát látjuk. Ezért én ebből a lapból alapban csak kettőt használok.

**Reakciók:** Rhattból csak *A rend ereje* van, ez viszont egy jó lap. A másik reakció természetesen a *Zu'lit kísérelte* legyen, a HKK legjobb reakció lapja. Ide tartozik még a *Mágikus óra* is. A





a játék korai szakaszában gyorsan le tudjuk blokkolni ellenfelünket. *Rhath papja* bizonyos ellenfelekkel szemben akkora előnyt ad, ami megnyeri a játékot, mások ellen semmire sem jó, én ezért a harmadikat csak a kiegészítőbe raknám.

Nem soroltam be a fenti kategóriák közül sehová, de van egy lap, ami nem maradhat ki. Egyszerűen azért, mert a *Méonech fűrkész* és a *Zu'lit kísérlete* után a HKK 3. legerősebb lapja. Igen, ez az *Áldozat az ősi isteneknek*. Egyszerre erőforrás, lapleszedés és támadó lap. Ha leblokkoltuk az ellenfelet, a haszontalan

blokkoló paklinak nincs másra szüksége, mint időre, és ebben ez a tárgy kiválóan segít. Emellett ingyen van és blokkol... Ha valaki jobban tart a kontrol pakliktól, az óra helyett is lehet reakciót használni.

**Lapleszedés:** A *Méonech fűrkész* a HKK legjobb lapja, természetesen ebből a pakliból sem hagyom ki. A *Purifikáció* szintén nagyon jól sikerült írtás. Az *Impulzus* leszedésként csak lények ellen jó, de emellett kivégezhetjük az ellenfelet, ha rosszul állunk kihozhatjuk döntetlenre, és nulláért blokkolhatunk kettőt, három kell belőle. Ez a kilenc lap nagyjából elég a versenypakliktól megszokott fenyegetések ellen, de egy gyorsan kiterülő lényes paklira is fel kell készülnünk, erre a *Régi dallam* tökéletes fegyver. Nem annyira univerzális, egy szem lény ellen nem sokat érünk vele, ezért környezettől függő, mennyit rakjunk a pakliba, egy korlátozott versenyen lehet hárommal játszani, egyébként elég egy-kettő.

**Támadó lapok:** A két leghatékonyabb blokkoló lap *Az akarat ereje* (2 manás cantrip és általában négyet-ötöt blokkol!) és *Rhath oltára* (nulláért hármat blokkol, és még többet blokkolhat később). Az oltár kirakása általában nem probléma, mert játszunk kis repülő lényekkel, de ha az elején kettőt húzunk és nincs építőnk, akkor rosszul állunk, ezért elég kettőt berakni. A legjobb lény a *Furmányos pegazus*, ha kell egyért kettőt blokkol majd oltárt épít, és sok esetben ő lehet a meccset befejező lény 7/7-esként. A támadó lapok sorában szorosan követi őket *A tudat ellensége*, amivel

vált *Az akarat erejé*k és *Rhath oltárok* segítségével leszedhetjük az asztalon maradt lapjait, de persze kiváló lapelőnyt tud szerezni a játék korai szakaszában is.

Ez 44 lap, az utolsó ízlés szerint választható. Be lehet rakni egy *Csáp-istenséget*, ha nagyon félünk a terüls pakliktól, de én személy szerint inkább a pakli blokkolás jellegét erősítem. Az én kedvenceim ide a *Moa elmezár* vagy *Rhath sárkánya*, az előbbi egy jó blokkoló lap ami mellesleg sarokba tud szorítani egy kontrollt, az utóbbi a lényes paklikkal szemben ad több esélyt, környezettől függő melyiket válasszunk.

Végül a kérdés, hogy milyen követővel ill. szabálylappal játszunk. Régebben egyértelműen a *Gyógyító rakshalionra* szavaztam volna, hiszen pont az a célunk, hogy elhúzódjon a játék és erre ez a legjobb követő, amellyel segíthet megszabadulni az ellenfél követőjétől is. De közben a *Manafamiliáris* olyannyira az élmezőnybe emelkedett, hogy kötelező vele játszani. Próbáld ki, meglátod miért.

Szabálylapként csak az *Ősi rúna* jöhet szóba. Ez egy totál lutri, ha megkockáztatod, hogy nem játszol vele, az elején óriási előnyt jelent, hogy négy lappal kezdesz. Viszont nem egy szabálylap van, ami ellen biztosan elúszik a meccs, ha szembekerülsz vele, ilyen többek között a *Lassan járj!* Ez már a „metagame”, ha előre tájékozódasz, hogy mire számíthatsz, tudni fogod érdemes-e kockáztatni.



## HOGYAN KELL JÁTSZANI

A blokkoló pakli a klasszikus kontrollnak egy mutációja. Vagyis, az a legfontosabb, hogy megakadályozd az ellenfél kiépülését, és közben szépen tápolgatod magad. A legtöbb esetben nem kell elsietni a dolgot, adj időt az ellenfélnek, hogy manát termeljen neked a *Manafamiliáris*-sal. Más kontrollokkal ellentétben viszont itt elképzelhető, hogy ha valami iszonyatosan jó húzásod van az elején, és úgy érzed, hogy a 3-4. körben le tudod vinni az ellenfél maximális varázspontját ötre vagy még lejjebb, anélkül, hogy komolyan belenyúlna, tedd meg. Az első körös fürkész (aki a második körben *Rhath oltárt* épít) itt is megmutatja erejét, ha megnézed az ellenfél kezét pontosan tudod, mire számíthatsz. Gyors győzelmet lehet elérni ha a játék korai szakaszában ki tudsz játszani egy vagy több *Az akarat erejét* és *A tudat ellen-ségét*.

A blokkoló pakliról sokan azt hiszik, kizárólag blokkolással nyer, a sebződéstől nem félnek, nyaklók nélkül áldozzák ÉP-jüket. Ne felejtse el, hogy a pegazus nemcsak 1/1-es oltártépitő-blokkoló tud lenni, hanem 7/7-es kivégző is. Azért a 7 ÉP-t ne a leszedésekkel teli kontroll ellen áldozd be...

### Blokkoló pakli

Követő: Manafamiliáris

- 3 Bölcs látomás
- 3 A nyugalom pillanata
- 2 Palabadanavakri
- 3 A rend ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Mágikus óra
- 3 Mőonech fürkész
- 3 Purifikáció
- 3 Impulzus
- 2 Régi dallam
- 3 Az akarat ereje
- 2 Rhath oltára
- 3 Furmányos pegazus

- 3 A tudat ellensége
- 2 Rhath papja
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 1 Rhath sárkánya

- kiegészítő
- 3 Fekete lyuk
- 1 Palabadanavakri
- 1 Régi dallam
- 1 Rhath papja
- 3 Felszabadító kacagás
- 3 Ősöreg Dorka
- 3 Halászat
- 3 Az erős ereje
- 3 Rhath pillantása
- 3 Tömegátok
- 1 Csáp-istenség

## AMI KIMARADT

Felmerül még, hogy a Rhath lapok közül ami kimaradt, miért maradt ki. Az ok egyszerű, idézési költségükért nem blokkolnak eleget, és/vagy nem elég univerzálisak. *Rhath forgószela*: nekünk is árt. *Rhath haragja*: három varázspontért semmi mást nem csinál, csak blokkol, ez túl nagy luxus. *Időcsapás*: háromért egyet blokkolni nem jó üzlet, és a sebzés itt csak másodlagos. *Fényes griff*: öt sokat próbálgattam, de nem elég jó. *Blokkoló tigris*: sok mana, és csak akkor jó, ha ettől a maximális varázspontja már a nulla közepébe kerül. Akkor inkább *Rhath sárkánya*.

## KIEGÉSZÍTŐ PAKLI

A szokványos, készüljünk fel a divatpaklikra, foltozzuk a paklink gyengéit. Kontroll ellen mehet még *Palabadanavakri* és *Rhath papja*, mert eltart a játék addig, hogy hasznukat látjuk. Gyors paklik ellen *Az erős ereje*, dobítás ellen *Halászat* és *Ősöreg Dorka*, bűbáj ellen *Rhath pillantása*, másik blokkoló ellen *Felszabadító kacagás*, kiépülő pakli ellen a harmadik *Régi dallam* és egy *Csáp-istenség*, mágikus védelmű és lassan járj ellen be lehet rakni a *Tömegátok*-ot.

Tihor Miklós



# Varázslómesterek - Magyar Attila

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

Mai interjúalanyom Magyar Attila, az idei HKK Nemzeti Bajnok, aki, mint a cikkből kiderül, még alig több mint 1 éve játszik, és máris a legprofibbak között van, és meg tudta nyerni a legkomolyabb versenyt is!

– Hagyományos bevezető kérdésem: hány éves vagy, mivel foglalkozol?

– 19 éves vagyok, és egy, közlekedésgépészeti szakközépiskolában tanulok.

– Emlékszel-e, mikor, hogyan kezdted HKK-zni?

– Tavaly májusban (a szerk. itt erősen meglepődik). Egy volt évfolyamtársam, Petrovics István tanított meg rá. Érdekesnek találtam a játékot, tetszettek a kombók. Azután hamar összejött egy társaság Kőrös Gáborral, Györki Dáviddal, nagyon sokat járunk együtt versenyekre, tesztelünk. Eleinte persze a cserékkel én jártam rosszabbul, de nem volt ez komoly gond, most sincs rossz érzés bennem emiatt.

– Te szoktál „cápázni” azóta? Van, hogy direkt úgy cserélsz, hogy átvered a másikat?

– Nem hajtok erre. Ha könnyen beleegyezik egy számomra jó cserébe, az persze rendben van, de nem erőltetem rá, nem hazudok neki. Azért ha egy régebbi játékos azt mondja egy lapomra cserénél, hogy ez milyen jó, nem fogom ócsárolni a saját lapomat.

– A HKK előtt volt kapcsolatod valamilyen fantasy játékkal? Vagy hagyományos kártyajátékokkal?

– Semmilyen fantasyvel nem játszottam, hagyományos kártyajátékot is csak annyit, mint bárki más. Nyitott, kíváncsi természetű va-

gyok, amikor István felvetette, hogy próbáljam ki a játékot, mondtam, mutasd! Megtetszett a dolog, akkoriban gyakori-nemgyakori kupacból játszottunk. Most is szeretek HKK-zni, de annak nagyon jó hangulata volt.

– Gyorsan beletanultál, úgy tűnik, jó érzéked van ehhez a játékhoz. Sokat foglalkozol vele?

– Eléggé. Ha éppen nincs más dolgom, pl. utazás közben a telefonomba szoktam írni a paklikat. Gyakran lemegyek a klubba játszani, vagy lyukasórában próbálgatom a paklit, hogy jönnének a lapok, ha játszánánk.

– Miután elkezdtél játszani, egyből versenypaklikat készítettél?

– Amikor István megmutatta a játékot, akkor foglalkoztam vele rendszeresen, pénzem, időm is volt rá. Aztán kicsit alábbhagyott a dolog, más elfoglaltságaim voltak, majd jött a Múltidéző, és ismét belevetettem magam a HKK-ba. Az volt az első versenyünk, a Múltidéző frissen bontott. Sose felejttem el, Györki Dávid fizette a nevezésemet, a ritkák fejében, úgyhogy sok veszténivalóm nem volt. Közepesen játszottam, de jó móka volt, és tisztességes eredmény. Az első kb. 10 verseny „tanulópénz” volt, nem értem el különösebb eredményt. Sok lap volt még, amit nem ismertem igazán. Kell egy kis idő, amíg az ember elkezd „érzeni” a lapokat, megtanulja, mik azok, amik versenykörnyezetben jöhetnek, mikre kell számítani, mi mivel hogyan kombózik.

– Ezek szerint nem tört le, hogy az első néhány versenyen nem nyertél?

– Egyáltalán nem. Amikor beindult az Abyss, oda jártam (járok) sokat, egy ottani amatőr versenyen nyertem először, ez egy frissen bontott verseny volt. Szereztem egy második helyet, megnyertem egy hagyományos, beindult a szekér, jöttek a jó eredmények. Hat-hét hónapig minden hónapban szereztem egy győzelmet.

– Beholderes versenyt nyertél már a Nemzeti előtt?

– Nem, csak párost nyertünk Bakos Attilával. Harmadik-negyedik helyem sok volt, egy vereséggel, Buchholtzcal jöttek ki ezek a helyezések. A páros versenyt nagyon szeretem, egészen egyéni hangulata van.

– Emlékszel, hogy mi volt az első komolyabb paklid?

– Egy gyakori-nemgyakori szkritter pakli, aztán goblins-tárgyas. Nem tudtam még igazán, mik a legerősebbek, viszont iszonyú szerencsés voltam: második körben röppentek az *Orzag managömbök*.

– Most mi a legjobb pakli szerinted, mivel indulnál egy hagyományos versenyen?

– A hagyományos egy olyan környezet, ahol a szélsőségeknek is van esélye. A kombó paklikat tartom legjobbnak, legyorsulják a lassabb kontroll, teknős, efféle deckeket. Második-harmadik körben nyerhetsz például egy mentor-paklival, az erős tud lenni. Aztán persze az is igen sokat számít, melyik pakli mivel találkozik össze, mert mindennek van ellenszere.

– Igen, ez a kő-papír-olló effektus, de legalább sokszínű a játék. Van olyan pakli, amivel nem szívesen játszol?

– Amit nem nagyon szeretek, az Rhatt és az ő blokkolása. Sokan mondják, hogy csak ki kell játszani tíz lapot, és ez levon a győzelem értékéből. Egyszínűn nagyon erős, de nem ismerik el igazi dicsőségnek.

– Szerintem a dolog ennél bonyolultabb azért...

– Ha a második-harmadik körben leblokkolnak, abban nincs sok élvezet. Én azt szeretem, ha elhúzódik a játék, több a lehetőség a kombinálásra.

– Ez kissé mintha ellentmondana annak, hogy a kombó paklikat kedveled, hiszen azok is a második-harmadik körben próbálnak nyerni.

– Igen, de ott meg az a lényeg, hogy kiészelsz otthon egy kombót, tökéletesíted, elindulsz vele a versenyen, és ha még nyersz is, az már jó érzés.



– Ezek szerint te szoktál ilyeneken agyalni? Sokan nem nagyon mernek merőben újfajta paklival indulni egy versenyen, túl kockázatosnak tartják.

– Mindig gondolkozom ilyeneken. A versenyre van, hogy bevállalom, van, hogy nem, de olyan is volt már, amikor megfigyeltem, hogy érdemes lett volna.

– Neked van HKK gyűjteményed, vagy csak a legfontosabb versenylapok?

– Van, még szoktak példálózni is velem, hogy bár csak rövid ideje játszom, össze tudtam gyűjteni a lapokat. Mindenből van, amiből kell. Eleinte persze paklikat vettem, aztán elsősorban gyűjteményeket más játékosoktól. Lejárok a Dungeonbe és az Abyssba is cserélni, eladni-venni. Eleinte sok pénzt költöttem rá, de mostanra már anyagilag is pluszban vagyok a HKK-val. Hetente többször is a lapokból nyert pénzből ebédelek. Természetessé vált, hogy a HKK-val üzletek is, folyamatos napi zsebpénzt termel nekem. Amikor sok-

szor voltam negyedik a Beholderes versenyeken, úgy, hogy épp csak lecsúsztam a jobb helyekről, az nem esett jól, de a Nemzeti helyre tette a dolgokat minden szempontból. Mostanra már úgy vagyok pluszban szerencsére, hogy van egy igen használható gyűjteményem is emellett.

– Van-e kedvenc lapod (működésre ill. grafikára vonatkozóan)?

– Azokat a lapokat szeretem, amivel meglepetést lehet okozni. Amikor pl. *Hadicsellel* megcountereltem egy *Tömegtákot*, és egyben leszedtem még egy jó lapot is, az emlékezetes maradt! Vagy *Chara-din óhajával* megakadályozni egy *Keyrasi-Féktelen imádat* húzást. Grafikailag a *Haláldémon* nagyon tetszik (ahogy szinte mindenkinek).

– Térjünk rá a Nemzeti Bajnokságra! Szerinted az, hogy valaki Nemzetit nyer, azt jelenti-e, hogy valami olyat tud, amit más nem, vagy a szerencse is erős tényező?

– Én úgy közelíteném meg a kérdést, hogy az igazán jó játékosok azok, akik hosszútávon, sok versenyen nyerne. Remek versenyzőnek tartom pl. Rém Andrist, Báder Matyit, Baross Ferit, Panyik Zolit. Ha megfigyeled, Zoli például a legutóbbi 20 versenyéből mondjuk 15-ön az első négyben végzett, ezek a valóban nagy teljesítmények! Nem mondanám azt, hogy az a jó játékos, aki Nemzetit nyer.

– Hogyan indultál neki a Nemzetinek?

– Remélem, nem tűnik nagyképűségnek, de egyértelműen meg akartam nyerni. Nagyon céltudatos és becsvágyó tudok lenni, most is így éreztem. Persze, ha második leszek, az sem lett volna csalódás. Tudtam, hogy sokan szurkolnak nekem, kissrácok, akiket ismerek, jobban izgultak, mint én. Ez nagyon jól esett nekem.

– A harmadik napon erre a zseniális szennyezett vadonos összeállításra tudatosan készültél?

– Igen, Baross Feriékkel az Abyssban rendeztünk egy zártkörű draftolást (nagyon szeretem ezt a klubot!), és akkor sikerült ezeket a lapokat összeszedni, és látszott az ereje, csak egy hordától kaptam talán ki.

– Ezek szerint páran ismerték már ezt az összeállítást. Ehhez képest sikerült két

*Szennyezett vadont* és jópár lényt összeszedned...

– Azért nem voltak annyira sokan. Biztos, hogy nem jutott el hozzám minden *Szennyezett vadon*, de azért a kis zöld lények elég jól jöttek még a későbbi körökben is. Volt, amikor kivettem a mindenki kedvence lapot (pl. *Régi dallam*), és megkockáztattam, hogy nem kapom vissza a koncepció-lapokat, volt, amikor inkább hamar kiszedtem a számomra fontosat. Szerencsém is volt, például a két *Léleggyűjtő pálca* nagyban segítette a paklit. Rém Andris már a *Rothadó borzalom* leszedésénél is elgondolkodott, de abból azért csak egyet szereztem. Ismertem is a paklit, tudtam, nagyjából hogyan kell vele játszani.

– Sokat készültél a Nemzetire, szoktál együtt tesztelni másokkal?

– Annyira nem sokat. Az egylaposnál pl. 35-38 lap elég egyértelmű, a maradékot kell jól belőni. A Tiltott mágiára érdekes paklit csináltam, de az sem tartott túl sokáig. Ez egy jól sikerült deck volt, szerettem vele játszani. Másokkal tesztelés: az a gond, hogy előfordul már velem, hogy volt egy jó ötletem, megmutattam, és aztán a fél mezőny azzal indult a versenyen. Ezért inkább csak a legközelebbi barátaimmal játszom a versenyepaklimmal a verseny előtt (meg ha nem tudom megállni, mert ez is előfordul), akikben teljesen megbízom.

– Mit javasolsz annak, aki profivá szeretne válni a HKK-ban?

– Nem szabad letörni attól, ha az első tíz verseny nem sikerül igazán jól. Ha két játék után tökéletesen el lehetne sajátítani, senki nem játszana, a nehézsége adja igazán az értelmét a dolognak. Céltudatosnak kell lenni és lelkesnek. A gyűjtemény-vásárlás pedig, ha odafigyelsz, mit veszel, jó módszer a kártyamennyiség megeremtéséhez.

– Kivel kellene még interjút csinálni, akivel még nem volt?

– Örölnék nagyon, ha a barátaim, Györki Dávid és Kőrös Gábor is bekerülnének.

– Köszönöm az interjút, és még sok kellesmes HKK-val töltött órát kívánok neked is!

Makó Balázs



# ŐSÖK VÁROSA



## 7. KIADÁS Gyakorisági lista

A boldogság csengettyűi	P	r	Degradálás	Ti	g	Halállista	Má	r
A feledés korszaka	Ti	r	Dermesztés	H	r	Harci mutáns	Mu	r
A fény ideje	P	g	Dübürgő adrenalin	To	g	Harci sámán	Ti	g
A Fény ragyogása	K	r	Ében ijász	Mu	ga	Hártyás szárnyak	Ti	g
A féreg érintése	To	g	Éjpók	Mu	r	Hatalomvarázs	-	n
A forrás érintése	K	g	Elemi Argon	Má	r	Hegymélyi tánc	Mu	n
A galetkik barlangja	-	n	Elmanakh	To	r	Hobgoblin	Ti	g
A galetkik védelmezője	Ti	r	Elmefacsarás	P	r	Hydron	To	r
A halál szele	H	r	Energiacsapolás	H	g	Illúziócsáp	P	r
A hatalom torzulása	H	r	Energiacsóva	K	r	Intelligenciapróba	Má	n
A Hegy mélye	-	g	Energiapajzs	Má	g	Jáde szkarabeusz	Ti	r
A helytartó csápjá	P	r	Energizáció	Má	r	Jeges szellő	H	n
A kalmárok itala	Má	r	Erőpróba	Ti	r	Jégmedúza-fej	Má	g
A kincskeresés itala	Má	n	Érzékelő csáp	s	g	Kamdemu	P	g
A mágusok átka	Mu	r	Fagyvester	H	n	Kaoszgoblin	Ti	r
A majom technikája	Mu	r	Fanatikus Wart	K	g	Kedvenc	Tu	r
A múlt tükre	H	r	Fehér Tigris	K	r	Kegyelemdőfés	Tu	g
A pusztulás oltára	H	n	Fekete gyík	Ti	g	Kenbug	K	n
A sötétség ideje	Mu	g	Fekete hólyag	Ti	n	Kérges bőr	Tu	g
A szkarabeuszok átka	Má	r	Fekete ölész	Ti	g	Kicsi a rakás	Ti	r
A türelem hírnöke	Tu	n	Félnék Yathmog	Mu	r	Kilthor	To	n
A védelem itala	P	g	Fényfónix	K	r	Kiütéses negátor	-	r
Acélgölem	Má	n	Fénytestvér	K	n	Kontaktus őseiddel	P	g
Afgori hatalma	-	r	Féregszint	-	n	Könyvtár	Tu	n
Afgori, szílmill törzsfő	B	n	Fezmin gépezete	P	r	Koreni sűn	H	g
Álcázás szakértelem	-	n	Frinadali, az akadémikus	Má	n	Korrodáció	Mu	g
Áldozási ceremónia	To	r	Fürge Rhemedy	Mu	r	Köszem	Tu	n
Annihiláció	Má	n	Galetki helytartó	P	n	Krakoch csizma	Má	n
Anyagi robbanás	Mu	r	Galetki kém	Má	n	Krono-csáp	P	r
Asztrális álca	P	g	Gázturbina	Mu	n	Kronoteus	P	r
Asztrális polip	H	g	Goblin harcos	Ti	r	Láncvillám	Má	r
Átoksúlyom	Mu	r	Goblin katona	Ti	g	Lávacsépp	To	g
Átokszórás	-	n	Goblin orgyilkos	Ti	g	Lélekcspada	P	r
Aty Morodur	Tu	n	Goblin szurkáló	Ti	r	Lélekfacsarás	Mu	r
Az istenek küldötte	K	n	Goblin ügyeskedő	Ti	r	Lélekrabló	P	g
Az ősmágus kívánsága	Má	r	Goblin vezér	Ti	r	Lélektépő	Ti	n
Bajnoki aréna	K	n	Goblin	Ti	g	Levi	H	n
Bájlolás	P	r	Gontasho	To	r	Lirdércszellem	H	r
Baltazár, a behemót	K	n	Gőrényteknőc	To	g	Lohd Haven hikottása	Tu	r
Bestia	Mu	r	Grimorr	Tu	n	Lohd Haven sáhkánya	To	r
Betelgeuse	To	n	Guldor tekintete	Má	g	Loprak	P	g
Bliith	Má	n	Guldor	Má	r	Maerju	Ti	n
Bölcs szílmill	K	n	Gyászoló mourg	Tu	n	Mágiafaló csáp	Má	n
Boszorkánymester	To	n	Gyilkos szílmill	To	n	Mágiafaló	H	n
Brutális szílmill	Ti	n	Gyógyító fény	K	g	Mágiapróba	To	n
Büntető	K	r	Gyógyító sámán	Tu	g	Mágikus karom	K	g
Burjázó bőr	Tu	g	Gyorsaságpróba	H	r	Manaszívás	To	r
Burjázó brothag	-	r	Hajítógép	Ti	r	Mandulaesszencia	To	n
Büzös fej	Mu	n	Hajtóvadászat	Ti	g	Márvány drakón	K	r
Chosuga	P	r	Halálaura	H	r	Mateus	Má	r
Császári kímester	Ti	n	Halálgömb	H	g	Megbékélés	Tu	n
Csongólem	H	n	Haláljáró	H	g	Megszakítás	Má	r

## MI VÁLTOZOTT? AVAGY MIT MIRE CSERÉLTÜNK A 6. KIADÁSHOZ KÉPEST

### KIHAGYVA

### BERAKVA

#### GYAKORI LAPOK

A Kos Rend szerzetese	Xevlar
A xirnox lehelete	Ulthaaudron támadás
Daergaoth lord	Hálógömb
Elektromos kéz	Gyógyító fény
Elmulás	Korrodáció
Gyógyító érintés	Kegyelemdűfés
Hártyás leműr	Méonech fűrkész
Lárvaszint	Ölészet
Nagyobb tűzféreg	Szimbionta
Nedonkutyá	Mélyégi behemót
Nekropoid	Koreni sün
Tűskés karom	Érzékelő csáp
Tűskés Tóni	Soranhawke
Vastag bőr	Burjánzó bőr
Werjut	Sog
Zöld ekinda	Xorex fatty

#### NEM GYAKORI LAPOK

A csodák csarnoka	Könyvtár
A lehelet itala	Mandulaesszencia
A tavasz illata	Régészeti feltárás
Agyalapi Aladár	Mithinor
Avilliss	Mentát
Az ósók tudása	Hatalomvarázs
Borr'tan	Galetki helytartó
Farkastestvérek	Roszzullét
Fekete lovag	Tébolyult tűzmágus
Galto	Finadali, az akadémikus
Gyilkos puffancs	Gyászoló mourg
Hájás Worpel	Ulthaaudron
Helyan	Császári kinnmester
Hideg tűz	Rubintós aura
Kótröll	Maerju
Különcség	Hegymélyi tánc
Leantill	Boszorkánymester
Legendás Buntokapi	Oppentrem
Muzeli aranykeze	Krakoch csizma
Ormányos sirláy	Szlimill harcيدobos
Osgari vadász	Leléktépő
Sötét elf nekromanta	Szlimill fejevadász
Syejjec	Betelgeuse

Szürke lajhrár  
Tűskés Végzetúr

Orgling haszonállat  
Grimorr

#### RITKA LAPOK

Aranysárkány	Éjpók
Borun, a bérlyilkos	Hydron
Chioe	Fürge Rhemedyl
Csontolvadás	A múlt tükre
Csupacsáp Csillag	Óspók
Galetki bárd	Chosuga
Gladiátor	Mokku
Ichinedar	Goblin szurkáló
Isteni harag	Energiacsóva
Ka-Boom	Kronoteus
Lélekelementál	Lirdércszellem
Meteorullás	A feledés korszaka
Monozoid	Goblin harcós
Sahran rák	Rothadó borzalom
Savas eső	Villámgyors tanulás
Szipolyozó	Mateus
Toxikus Spóra	Bestia
Traard	A galetkik védelmezője
Ydven	Morq Fan Gor
Zaifir entitás	Kiütéses negátor

Mély gyász	H	r	Óspók	Tu	r	Terc	P	n
Mélyégi behemót	Ti	g	Parancs	To	g	Titkos manaforrás	P	n
Mentális vámpír	H	n	Páros gyógyulás	P	r	Tömegátok	Mu	r
Mentát	P	n	Pikkelyes bőr	Ti	g	Tonyók, a gazda	K	n
Méonech fűrkész	Má	g	Pol-de Formosha	Má	n	Transzformációs mező	Tu	r
Méregementál	Tu	r	Polipfej	P	g	Trogloodita herceg	Mu	r
Méregfélelem	Tu	r	Próbamester	Má	n	Tudatfagyasztás	Mu	r
Mérges szlimill	Tu	n	Protolisk lárvá	-	g	Tudati kohézió	P	r
Mikropoid	K	g	Pszichikai csapás	Mu	r	Tudatvihar	P	n
Mindent nekem!	P	r	Pszionikus bilincs	P	r	Tudós szlimill	Tu	g
Misztikus sötétségkő	H	r	Ra'Ronn	P	r	Túske	Tu	g
Mithinor	Má	n	Rabszolgaság	Ti	r	Tűskés hólyag	To	g
Mohóság	To	g	Régészeti feltárás	Tu	n	Tűztáncos	To	n
Mokku	K	r	Roszzullét	Tu	n	Tűzivadék	To	g
Molekulaborító	Ti	r	Rothadó borzalom	H	r	Tűztáncos	To	g
Mordar védőkőre	Má	r	Rothasztó karom	Mu	g	Ügyességpróba	P	n
Morq Fan Gor	P	r	Rovarsámán	Tu	r	Ulthaaudron támadás	Mu	g
Nimgilarió csele	P	n	Rubintós aura	To	n	Ulthaaudron	Mu	n
Nyámnyila Nyara	Má	n	Rücskös bőr	P	g	Vámpír őrszem	H	n
Ölészet	H	g	Sárkányfej	To	g	Vámpír sámán	H	n
Ölvefoltozó	To	n	Smack, a Tisztogató	Ti	n	Vámpírbébi	H	g
Oppentrem	K	n	Sog	K	g	Vámpírszobor	H	r
Ördögűző pálcá	K	r	Soranhawke	Tu	g	Varázssólyom	K	g
Orgling bányász	Mu	g	Sötét mágia	To	g	Varázsszél	Má	r
Orgling disznó	Mu	n	Spóra	-	g	Vérsólyom	To	r
Orgling haszonállat	Mu	n	Szellemkalapács	Má	r	Vészmadár	H	n
Orgling kőlyök	Mu	g	Szikra	To	g	Viharkupola	Tu	r
Orgling kutya	Mu	g	Szlimill fejevadász	H	n	Villámgyors tanulás	Tu	r
Orgling sámán	Mu	r	Szlimill harcيدobos	K	n	Villámkorbács	Má	r
Orgling szolga	Mu	g	Szimbionta	To	g	Womath	K	g
Orgling törzsfőnök	Mu	r	Szitherin béklyó	Má	g	Xevlar	To	g
Orrfricskázás	Tu	r	Talbot kinja	Mu	r	Xirnoxfej	H	g
Orthodox	Tu	n	Talbot szava	Mu	r	Xorex fatty	K	g
Ósi hívás	-	n	Tébolyult tűzmágus	To	n	Zöld manaital	Má	g
Ósi templom	K	g	Tehemót	To	g			

b	- Bufa	s	- Sheran	Ti	- Tisztogató
c	- Chara-din	t	- Tharr	To	- Tolvaj
d	- Dornodon	-	- színtelen	Tu	- Tudós
e	- Elenios	B	- Bárd	H	- Halhatatlan
f	- Fairlight	K	- Katona	*	- klánnélküli
l	- Leah	Má	- Mágus	g	- gyakori
r	- Raia	Mu	- Mutáns	n	- nem gyakori
rh	- Rhatt	P	- Pszionicista	r	- ritka



## VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.  
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán  
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.  
BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.  
DEBRECEN – Káoszlelgyvár, Vár u. 10.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).  
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.  
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Booskai u. 1.  
ERDŐKERTES – 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 – Perczel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvapark 2. emeletén  
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a  
Kálvin tértől 3 percre.  
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.  
75.  
O+A PLUSZ – Budapest, XVIII. Baross u.  
10/b. SZDSZ székház  
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékból  
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.  
SZARVAS – Longyel-palota. A központi  
buszmegállótól 100 méterre a városközpont  
felé, a lámpás kereszteződés sarkán  
található a Turul mozi előtt.  
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyak-  
lub, Kálmán Lajos utca 30.  
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák  
Bolt, Tavirát u. 2/a.  
SZELLEMLÓVAS – Budapest, 1067. Szondi u.  
18/a.  
SZENTES – Deákpince,  
Kossuth u. 8.  
SZOB – Vasútállomás kulturális helyisége  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,  
Tancsics M. u. 5-7.  
TÓTVÁZSONY – Tótvázsónyi Ifjúsági Klub  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.  
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,  
Mészáros Lőrinc u. 45.

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

### FIGYELEM!

A Beholder kft. versenyei a következő  
helyszínen kerülnek megrendezésre!

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,  
üdítőkkel, édességekkel!

#### Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza téren levő Népszínház  
utcából induló 99-es busszal.  
A Kós Károly térenél 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

## OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 29., 9 óra.

**Helyszín:** O+A Plusz.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak ama-  
tőrök indulhatnak.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik.

**Érdeklődni lehet:** Vass Attila, hkk@ome-  
gaplusz.hu, 06-30-2069004.

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** október 29., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** New Ork.

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

**Nevezési díj:** 3200 Ft.

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

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 29., 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.

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** október 29., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** október 29., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Válassz ki egy lény altípust! Mini-  
mum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek  
nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a  
színesítő szöveget), vagy ilyen altípusú lény.  
Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabá-  
lyai érvényesek.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak ama-  
tőrök indulhatnak.

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

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** október 29., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása. Tiltott a  
Gyógyító rakshallion is.

**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak ama-  
tőrök indulhatnak.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.

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

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** október 30., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Páros 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.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 30., 11 óra.

**Helyszín:** Enying.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik.

**Érdeklődni lehet:** Sziládi Balázs, yu-  
gin\_14@hotmail.com, 06-30-6636-958.

### PÁRATLAN PÁROS

**Időpont:** október 30., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Csak páros vagy csak páratlan  
idézési költségű lapokat lehet használni. Tiltott  
minden nem fix idézési költségű lap. A vegyes  
idézési költségnél a költségek összegét kell fi-  
gyelembbe venni.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

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

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 5., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak ama-  
tőr játékosok indulhatnak.

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

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

## ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 5., 10 óra.

**Helyszín:** New Ork Sopron.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

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

## ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 5., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

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

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.

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

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** november 5., 10 óra, nevezés 9.30-tól.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** A mágia méltósága.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 5., 9 óra.

**Helyszín:** Fonyód.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 800 Ft. Nevezést csak korlátozott számban tudnak elfogadni, ezért célszerű előre nevezni telefonon.

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

**Érdeklődni lehet:** Bukovics Milán, bukovics.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 5., 11 óra (nevezés 10-11)

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és 15 000 FT pénzdíj.

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

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** november 5., nevezés 9-től, kezdés 10-kor!

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. Tiltott

lap még A gyógyító rakshallion, A halhatatlanok nagymestere és minden ultraritka.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 70-538-1069.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** november 6., 11 óra.

**Helyszín:** Énying.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

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

**Érdeklődni lehet:** Sziládi Balázs, yugin\_14@hotmail.com, 06-30-6636-958.

## LOHD HAVEN VERSENYE

**Időpont:** november 6., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Egyedi verseny. Tiltott lap a szokásosak mellett minden olyan lap, aminek a nevében az R betű szerepel.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 12., 10 óra.

**Helyszín:** New Ork Tatabánya.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 12., 10 óra, nevezés 9-11.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett a Manafamilliaris és a Gyógyító rakshallion.

**Nevezési díj:** 600 Ft

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, diabolo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

## ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 12., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora és ultraritka.

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

# SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiltott lap még az Örjüngő szimlil és az Idegösszeomlás is. **TÜLELŐK CSATÁJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ŐV típusú (kék ikon) kártyáit. *Tiltott lapok:* A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn 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.



### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 12., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

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

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** november 12., 11 óra (nevezés 10-ig).

**Helyszín:** Abyss Klub.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

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

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

### HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** november 13., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Tuska Gábor, 20-977-8788.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 13., 11 óra.

**Helyszín:** Enying.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500).

**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik.

**Érdeklődni lehet:** Sziládi Balázs, yugin\_14@hotmail.com, 06-30-6636-958.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 13., 11 óra, nevezés 10-ig.

**Helyszín:** Balassagyarmat.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 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.

### KÁOSZ

**Időpont:** november 27., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Többszemélyes játék hagyományos paklikkal. Tiltottak a szabálylapok, valamint az olyan lapok, amik kört adnak vagy kört vesznek el. További részleteket a versenyszervezők lehet meg tudni.

**Nevezési díj:** 100 Ft.

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

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

## A RÉGMÚLT BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Régmúlt!  
Cgy héttel a vadonatúj kiegészítő megjelenése előtt!  
A 8. helyezett is díjazzuk!

**Időpont:** november 19. szombat, nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Régmúltból.

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

**Díjak:** Rengeteg csomag Régmúlt és új ultraritka lapok.

### Figyelem!

A versenyen 140 játékosnak tudunk helyet biztosítani.

Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660 számon  
és e-mailben a tf@beholder.hu címen BEMUTATO subjecttel.

A levélben írjátok le a neveket, akiknek helyet akartok foglalni.

A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be.

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

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2005. november 14.



Augusztusi feladványunkra sok megoldás érkezett, nézzük mi is volt a helyes megfejtés:

1. Párbajozok a *Haláldémonnal*, megnyerem, és négyet gyógyítok vele az ellenfelemen. (-1 = 12 VP, +4 = 9 ÉP)
2. Lerakom a *kincskeresés italát*, és rögtön fel is áldom. (-1 +4 = 5 SZK)
3. Most már teljesül a *Dimenziócsere* kijátszási feltétele, ki is játszom. Lesz kilenc szörnykomponensem, az ellenfelemnek 5 lesz az ÉP-je. (-4 = 8 VP)
4. Kihozom mind a három *Ósi jogart*, így az ellenfelem max. varázspontja csökken 12-vel. (-3 -3 -3 = 0 SZK, -12 = 4 max. VP)
5. Az egyik *Ósi jogart* beáldozom varázspontnak. (-2 +9 = 15 VP)
6. Lehozom a *Hajdani hőst*. Az ellenfél most már nem tudja kijátszani az *Exterminálást*, mivel a max. varázspontja kétfelére csökkent. (-2 = 13 VP), -2 = 2 max. VP)
7. Lehozom a *Sárkánylávát*, majd feláldozva lehozom *Rhatt sárkányát*. A sárkány csal 3 VP-ért jön, hiszen a lárva olcsóbbítja egygel, a lárva feláldozása pedig hárommal. (-1 -3 = 9 VP)
8. Feláldozom a maradék két *Ósi jogart*, sebzek velük összesen 12-öt az ellenfélén. (-4 = 5 VP, -12 = -7 ÉP)

8. A hős és a sárkány (a mesékkel ellentétben itt egy oldalon harcolva) bemennek az űrposztba. A sárkány lehel ötöt, majd ütnek összesen hatot. Győztem, és a vetélkedést is megnyertem! (-11 = -18 ÉP)

A beérkezett megoldások nagy része jó volt. Páran azért elfeledkeztek a *Dimenziócsere* kijátszási feltételéről, vagy arról, hogy az ellenfél kezében van egy *Exterminálás*.

### Szerencsés nyerteseink:

Szél János Nagyszénásról, Szőke Kis Bálint Békéscsabáról és Vecsey Miklós Budapestről. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Neked 12 életpontod, 19 varázspontod, az ellenfelednek 14 életpontja, és 10 varázspontja van, egyikötőknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagy, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:  
2005. november 14.**

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:

- Hatásvadászat (-)

### KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tűzkullanc (D)
- Főnix herceg (R)
- Lángementál (D)
- Vérfókusz (D)

### ASZTALON LEVŐ LAPOD:

- Sötét kántor (L)

### A PAKLID SORRENDJÉN:

- Akasztófa (L)
- 2 db Légelementál (új) (E)
- Illúzióláng (D)

A *Sötét kántor* aktívan a tartalékodban van.

### ELLENFELED KÖVETŐJE:

- Védelmező rakshallion (-)

### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Dübörgő adrenalin (D)

### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Kyorg agyfagyasztó (E)
- Gombapók (S)
- Fényes griff (Rh)

Minden lény a űrposztban van.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 14 ÉP, 10 VP, 0 SZK

Ellenfeled  
kézben levő  
lapja



Ellenfeled  
öröszija



Ellenfeled  
követője



# A TE ÁLLÁSOD: 12 ÉP, 19 VP, 0 SZK

2005.

10

## Tartalékban levő lapod



## Kézben levő lapjaid



## Szabálylapod





# 10.

Számlaszám: \_\_\_\_\_

Név: \_\_\_\_\_

Karakterzsám: \_\_\_\_\_

A kért tárgy neve: \_\_\_\_\_

TF  ÖV  KF

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 kitételé. 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 sáfránypor (+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 EP 50 körig)	tetszőleges éftjaty esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő
6 kupon	cetbőr váltómés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
8 kupon	csillagó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +12 Szerencse)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. EP 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. EP permanensen)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)

## ŐSÖK VÁROSA

1 kupon	10 sáfránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyakra)
8 kupon	Mofisztor kőve (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. EP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újrakezdés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5% TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végitélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## KOROK HARCA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember 17-én rendezték, 35 amatőr és 29 profi indulóval. A versenyen csak Túlélők Földje, vagy csak Ősök Városa lapokból összeállított paklikkal lehetett indulni. Jóval több TF pakli szerepelt, de azért az ŐV lapokból is össze lehetett rakni ütőképes koncepciókat. A profik között láthattunk mentor, manafonalas kontroll, fókuszos szkritter, kalandozó, galetki, Kragoru, varkaudar, teknős és Zarknod börtöne paklikat is. Rengeteg érdekes, fordultatos partit láttam, élvezet volt figyelni, ahogy kombinálnak a versenyzők.

A profiknál Baross Ferenc és Jámbor András között dúlt a legnagyobb küzdelem, végül külön döntővel kellett kiderítenünk a győztes személyét, aki Baross Ferenc lett, így a második helyen végzett Jámbor András. A dobogó harmadik fokán Báder Máttyást, a negyedik Panyik Zoltánt, az ötödiken Nagy Danielt köszönhetjük. Szokás szerint most is nuansznyi különbségek döntöttek a sok kiváló játékos és pakli között. Az első négy helyezett és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek. Az amatőröknél Ribáry Gergely diadalmaskodott, a második Bakos Sándor lett, *Kragoru familiárisa*, mágikus védelmű + sárkány paklival, a harmadik Drenkovics Zoltán, *A fókusz meglelése* + szkritter kombó összeállítással, a negyedik pedig Stankóczi Miklós, szintén *Kragoru familiárisával*.

Érdekességet most nem jegyeztem fel, pedig bizonyára voltak ilyenek, csak túl álmos voltam, hogy észrevegyem őket.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinkeink!

Makó Balázs

### Baross Ferenc győztes paklja:

Követő: Manafamiliáris

- 3 Gakk
- 2 Arnyéksárkány (új)
- 3 A holtak bolygatása
- 3 Tiltott könyv
- 1 Csáp-istenség
- 1 Ősi praktika
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 A hatalom szava
- 3 Apró kívánság
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 A gyenge ereje
- 3 Manafonál
- 2 Halászat
- 3 A mogokok törvénye
- 3 Villámhárító
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Chara-din óhaja
- 1 Kétágú villám (új)
- 2 Ewgbert megszakítása

Kiegészítő pakli:

- 3 Pihenő
- 3 Fekete lyuk
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Mágiagyilkos
- 1 Ewgbert megszakítása
- 2 Ősi praktika
- 1 Csáp-istenség
- 2 Őrült varázsló (új)
- 1 Arnyéksárkány (új)
- 1 Halászat
- 3 Ragadozó (új)
- 3 Dj'arekh tárcsa

### Jámbor András paklja:

Követő: Manafamiliáris

- 2 Magh-goth párdúc
- 3 Diána kívánsága
- 3 Tudatfalo (új)
- 3 Tleikan áruló
- 3 A gyenge ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 1 Az erős gyengéje
- 3 A hatalom szava
- 2 Ősi praktika
- 2 Tiltott könyv
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 A feledés korszaka
- 2 Ragadozó (új)
- 3 Apró kívánság
- 3 A mogokok törvénye
- 1 Acélkolosszus (új)
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Manafonál

### Báder Máttyás paklja:

- 3 Őrdögi mentor
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Cselvetés
- 3 A gyenge ereje
- 3 Lélekgyűjtő
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 El Miacchi
- 3 Nekromantanone
- 3 Varázslónó
- 1 Molgan
- 1 Tizennegyedik
- 3 Lidércúr
- 3 Lidérccharcos
- 2 Óriás patkány
- 3 Nuk uzorája
- 3 Nekromanta ítélet
- 3 Leah hatalma

### Panyik Zoltán paklja:

Szabálylap: A fókusz meglelése

- 1 Keléses ragálmester
- 3 Szkritter nekromanta
- 3 Nümak királynő
- 1 Sog
- 1 Izmos szkritter
- 3 Lasael
- 3 Mokku
- 3 Szkritter esélyeső
- 3 Tonyók, a gazda
- 3 Xenomorph felderítő
- 3 Tudatfagyasztás
- 3 Fekete főnix
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Tudatscere
- 3 Fluxusfalo vgyar
- 2 Chosuga
- 3 Naranchshaj
- 1 Manafalo vgyar

### Ribáry Gergely paklja:

Szabálylap: Zarknod börtönében

- 3 A tiltott könyv
- 3 A hatalom szava
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 1 Chara-din óhaja
- 3 Hívó kürt
- 3 Haarkon öregkora (új)
- 3 Irtóztató nekromanta
- 3 Ryuku átokvarázs
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Nekromantanone
- 3 Nekromanta csontmester
- 3 Nekromanta enyészúr
- 1 Csáp-istenség
- 1 Fluxuskamra
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Ősi praktika

# RAYMOND E. FEIST

## AZ ÁRNYAK TANÁCSA SOROZAT HARMADIK KÖNYVE

RÉSZLET - MEGJELENIK 2006-BANI

A LOVASOK KÖZELEDTEK.

Kaspar, aki tegnapig az „Olasko hercege” hangzatos címet mondhatta magáénak, láncával a kezében várt. Pár pillanattal korábban tette le a poros síkságon egy magas, fehér hajú mágus, aki rövid búcsú után eltűnt, és ott hagyta a száműzött nemest egy csapat nomád kényére-kedvére.

Kaspar még sosem érezte magát ennyire élőnek és energiával telinek. Elvigyorodott, mély lélegzetet vett, és megfeszítette térdét. A lovasok szétszóródtak. Kaspar ebből tudta, hogy veszélyesnek láthatják őt, annak ellenére, hogy egyedül, mezítláb és fegyvertelenül áll – tekintve a nehéz láncoktól, amelyeknek két végéhez bilincset illetve béklyót rögzítettek.

A nomádok lassítottak. Kaspar hatot számolt meg. Idegen öltözeteket viseltek: bő, indigókék köntöst, alatta pedig fehér, derekukon sodrott kötéllel megkötött blúzt és fekete bőrcsizmába tűrt buggyos szárú nadrágot hordtak. Fejüket turbán fedte, a szövetet azonban nem tekerték fel teljesen, hanem a jobb oldalon lógni hagyták a végét. Kaspar úgy vélte, ez arra szolgálhat, hogy gyorsan a szájuk és orruk elé húzhasák, ha hirtelen porvihar támad, vagy ha egyszerűen csak el akarják rejtetni személyazonosságukat. Viseletük nem igazán látszott egyenruhának, inkább törzsi öltözetnek tűnt. És persze egy halom gyilkos fegyvert cipeltek magukkal.

A vezető megszólalt. Kaspar nem értette, de valahogy ismerős volt számára a nyelv. Azt felelte:

– Gondolom halvány esély sincs, hogy beszéltek olaskói nyelven.

A férfi, akit Kaspar vezetőként azonosított, mondott valamit a társainak, intett nekik, azután csak figyelt a nyeregben ülve. Ketten leszálltak a lóról, és fegyvert húzva közeledtek Kasparhoz. Mögöttük a harmadik kitekert egy bőrszínort, amellyel nyilvánvalóan az új foglyot akarta megkötni.

Kaspar leengedte a láncokat, és meggörnyesztette a vállát, mintha megadná magát elkerülhetetlen sorsának. Annak alapján, ahogy közeledtek, Kaspar két dolgot tudott megállapítani a nomádokról: tapasztalt harcosnak látszottak – kemény, napbarnított sivataglakóknak, akik valószínűleg sátrakban éltek –, ugyanakkor nem voltak képzett katonák. Kaspar egy pillantással kiderítette azt, amit tudnia kellett, hogy akcióba lendülhessen. Egyelőre a három lovas egyike sem ajzotta fel iját.

Kaspar hagyta, hogy a bőrköteles férfi közelebb érjen, aztán az utolsó pillanatban felé rúgott, mellbe találva a nomádot. Ő volt a legkevésbé veszedelmes a három gyalogos közül. Ezután meglendítette láncait, s egyidejűleg elengedte a végét. A jobb oldali fegyveres azt hitte, Kaspar nem érheti el, de tévedett, a kezdetleges fegyver arcon találta. Kaspar hallotta, hogy reccsen a csont. A nomád némán összerogyott.

# A SZÁMŰZÖTT VISSZATÉR



A másik kardforgató gyorsan reagált; kardját emelve felkiáltott – Kaspar nem tudta, hogy sértés, csatakiáltás vagy egy istenhez szóló fohász volt-e, amit mondott. Az egykori herceg csak abban volt biztos, hogy talán mindössze három-négy másodperce maradt az életéből. Kaspar nem hátrált el a támadótól, hanem inkább rávetette magát, s így a kard a pusztá levegőbe hasított.

Vállával a férfi hónaljába öklelt, s az elhibázott csapás lendülete átperderítette a nomádot Kaspar vállán. Kaspar erős karja továbblökte ellenfelét, aki a levegőben megpördült, majd keményen a földnek dőndült. Láthatólag nem kapott levegőt, és Kaspar gyanította, hogy akár el is törhetett a gerince.

Kaspar inkább csak érezte, mint látta, hogy két íjász megfeszíti íját, ezért előreszökken, és egy bukfenccel megkaparintotta legközelebbi ellenfele kardját. Az a nomád, akinél eredetileg a kötél volt, megpróbált felállni. Épp abban a pillanatban akart kardot rántani, amikor Kaspar melléért, de nem sikerült, mert az egykori herceg kardmarkolattal leütötte. A férfi hangtalanul rogyott össze.

Kaspar nem volt olyan jó kardforgató, mint Kar Hawkins, de képzett katona lévén most – közelharcban – elemében érezte magát. Odarohant a három lovashoz. Kettőnek íj, egynek pedig karcsú lándzsa volt a kezében, amelyet az idegenre szegezett, miközben megsarkantyúzta lovát. Az állat talán nem volt tapasztalt harci mén, de láthatólag jól betanították. Előreugrott, mintha a lóversenyen indult volna, és Kasparnak alig sikerült elkerülnie, hogy eltiporják. Majdnem a mellébe kapta a lovas lándzsájának hegyét, de egy gyors mozdulat balra, és sikerült elkerülnie. Ha a ló csak egy-két méterrel messzebről indul, túl gyorsan ügetett volna, hogy az egykori herceg kivitelezze a következő lépését, vagyis hogy továbbfordulva felnyúlt baljával, megragadta a lovas kontósét, és lerántotta őt a nyeregből.

Meg sem várta, amíg ellenfele a földnek csapódik, hanem ugyanazzal a lendülettel tovább fordult, hogy szembenézhesen a legközelebbi lovassal, aki kétségbeesetten próbálta megfeszíteni íját. Kaspar megragadta a férfi bokáját, és őt is kirántotta a nyeregből.

Az egykori herceg utolsó ellenfelét keresve megpördült, bár persze azt is látni akarta, hogy nem vált-e újra

harcképessé valamelyik másik nomád. Kétszer is körbefordult, mire elfogadta a helyzetet. Lassan felegyenesedett, és hagyta kicsúszni a kardot a kezéből.

Az utolsó íjász ugyanis nyugodtan pár méterrel távolabb léptetett, és most némán ülve a nyeregben megcélozta az idegent. Hacsak nem volt pocsék céllövő, Kaspar semmiképp sem kerülhetett el a mellének irányzott nyilvesszót.

A férfi elmosolyodott és bólintott, majd mondott valamit, amit Kaspar úgy értelmezett „helyes”, aztán tekintete Kaspar mögé villant.

Az egyik lerántott lovas érkezett a fogoly mögé, és alkarával a nyakára sújtva térdre lökte Kaspart. Amikor fémcsörgést hallott, Kaspar megpróbált megfordulni, mert ráébredt, hogy valaki levett bilincseivel a kezében közeledik. Mielőtt azonban hátranézhetett volna, hideg vas sújtott le állkapcsa hegyére. Fény robbant szemhéja mögött, majd az eszméletlenség kódébe süppedt.

\* \* \*

Kaspar úgy érezte, mindjárt felrobban az állkapcsa. Fáj a nyaka és az egész teste sajgott. Egy pillanatilag azt se tudta, hol van, azután eszébe jutott a nomádokkal való összetűzése. Pislogott, hogy kitisztuljon a látása, és ráébredt, hogy éjszaka lehet. Amikor mozdulni próbált, olyan sok mindene fáj, hogy feltételezte, a lovasok jó ideig rugdoshatták, miután leütötték, így fejezve ki rosszallásukat, amiért ilyen nehezen adta meg magát.

Alighanem jól tette, hogy egyiküket sem ölte meg, különben valószínűleg elvágta volna a torkát. Tudta, szinte képtelenség lett volna megúszni az elfogatást. Nagy nehezen felült, pedig nem volt könnyű dolga, tekintve, hogy borszíjjakkal hátrakötötték a kezét. Úgy ítélte meg, hogy képzett harcosként több esélye volt a túlélésre a nomádok között, mint egy közönséges napszámosnak vagy házi szolgának lett volna.

Körülnézve megállapította, hogy egy sátor mögé kötötték. A csuklóján szorosra húzták a borszíjakat, majd egy másik zsinórral egy sátorcövekhez erősítették őket. Mozoghatott pár lépésnyit, de a zsinór nem volt elég





hosszú ahhoz, hogy felálljon. Gyorsan megvizsgálta a cöveket. Valószínűleg képes lett volna kihúzni, csakhogy akkor az egész sátor összeomlik, rögtön közölve fogva tartóival, hogy távozni készül.

Ugyanabban az öltözékben volt, amelyikben Novindusra érkezett. A nomádokkal kapcsolatos megérzéseik eddig helyesnek bizonyultak. Annak alapján, ami keveset a sátról túl megfigyelt, a tábor kicsi lehetett, talán csak a hat lovasból és családjukból állt, de biztosan nem sokkal többől. Viszont látta, milyen hosszú sorba pányválták ki a lovakat: durván számolva két-három hátsó jutott minden itt élőre.

A sátor másik oldaláról halk hangok hallatszottak. Kaspar igyekezett megérteni az idegen nyelvet. Hátradől. Itt-ott egy-egy szó olyan ismerősnek tűnt!

Kaspárnak jó nyelvérzéke volt. Édesapja úgy vélte, hogy egy trónörökösnek illik elsajátítania a környező országok nyelvét, így aztán folyékonyan, akcentus nélkül beszélt királyságiul (a Szigetkirályság nyelvén), csak úgy, mint az olaskóival rokon nyelveken, amelyek mind a roldemiből eredtek. Ezenkívül kifogástalanul beszélt keshi udvari nyelven, és arra is időt fordított, hogy alapszinten megtanuljon quegül, amely a keshi egy változata volt, csak önállóan fejlődött tovább, miután a Queg Királyság két évszázaddal ezelőtt sikeres forradalom után leszakadt a Nagy Kesh Birodalomról.

Utazásai során számos dialektust is elsajátított külföldön, és most valahogy nagyon ismerősnek tűnt az, amit hallott. Becsukta a szemét, és hagyta elkóborolni gondolatait, miközben a társalgásra figyelt.

Ekkor hallott egy szót: *ak-káva. Acqua!* Az akcentus erős volt, és máshogy hangsúlyozták a szót, de ez akkor is a „víz” queg megfelelőjének hangzott! Arról beszéltek, hol álljanak meg vízért. Tovább hallgatózott, és hagyta, hogy a szavak átjárják, anélkül, hogy megpróbálta volna megérteni őket. Egyszerűen megpróbálta hozzászoktatni a fülét a ritmushoz, hangsúlyokhoz és hangértékekhez.

Egy óráig ült ott figyelmesen hallgatva. Először csak szöveget hallott egy szót ismert fel. Aztán talán ötvenből egyet. Már a tizből egynél tartott, amikor léptek közeledtek felé. Gyorsan lefeküdt, és ájulást tettetett.

Hallotta, hogy két pár láb dobogása hallgat el a közelében. Egy férfi a „jó”, majd az „erős” szavakat mondta. Ezután hadaró társalgás következett. Amennyire Kaspar értette, az egyik férfi amellett kardoskodott, hogy ölje meg, mert több gond lesz vele, mint amennyit ér, a másik viszont azt állította, hogy értékes, mivel erős, és jó valamiben – alighanem a harcban, hiszen ez volt Kaspar egyetlen tehetsége, amit bemutatathatott, mielőtt legyűrte volna a túlerőt.

Komolyan önrálmait igényelt Kaspartól, hogy meg se moccanjon, és fel se szisszenjen, amikor egy nem túl gyengéd csizmás láb oldalba rúgta, hogy kiderüljön, tényleg eszméletlen-e. Ezután a két férfi távozott mellőle.

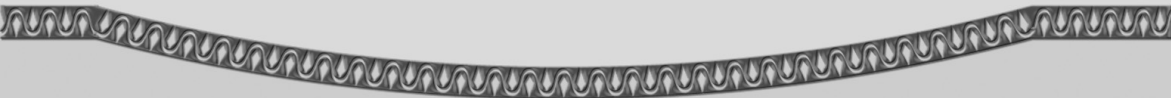
Kaspar várt, amíg egyértelművé nem vált, hogy tényleg elmentek, aztán megkockáztatott egy pillantást. Két nomád hátát látta, amint éppen eltűntek a sátor mögött. Felült.

Környezete zajaira koncentrálni elkezdte vizsgálgatni kötelékeit. Veszélyes lett volna túlzottan belemerülni a próbálkozásba, mert akkor nem hallja meg, ha valaki közeledik. Tudta, hogy a mai éjszaka van a legtöbb esélye a szökésre, hiszen egyelőre eszméletlennek hiszik. Ezen kívül nem sok előnye akadt. Fogva tartói valószínűleg jól ismerik a környéket, és gyakorlott nyomolvasók.

Egyetlen esélye a meglepetés maradt. Kaspar elég tapasztalt vadász volt ahhoz, hogy tudja, mire képes egy ravasz zsákmány. Legalább egy óra előnyre kell szert tennie üldözőivel szemben, csakhogy ahhoz először meg kell szabadulnia a csuklójára kötött bőrszínóroktól.

Engedett az értelmetlen vágynak, és megfeszítette a köteléket. Megállapíthatta, elég szoros ahhoz, hogy fájjon, ha megpróbálja széthúzni a két kezét. Nem látta, de érezte, hogy a zsinór nyersbőrből készült. Ha sikerülne benedvesíteni, megnyúlna annyira, hogy kihúzhassa belőle a kezét.

Némi hiábavaló kínlás után arra a kötéltre fordította figyelmét, amit látott. Tudta, szinte nincs esélye anélkül leszedni a kötelet a cövekről, hogy összeomlana a sátor, de képtelen volt más módszert kigondolni. Először az egyik irányba kellett fordulnia, aztán a másikba;





arra a következtetésre jutott, hogy hátrakötött kézzel lehetetlen végrehajtani a dolgot.

Kaspar ült és várt. Ahogy teltek az órák, a tábor elcsendesült. Amikor lépteket hallott, ismét ájulást tetetett, amíg valaki megnézte, mielőtt nyugovóra tért volna. Nagyon lassan múltak a percek, mire biztos lehetett benne, hogy a sátrak belsejében már mindenki elaludt. Ekkor felült. Az égre pillantva idegen csillagok üdvözölték. Hajós nép fia lévén tengeren és szárazföldön egyaránt képes volt a csillagok alapján tájékozódni, most azonban nem ismerte a felette kigyuló csillagképeket. Kénytelen lesz alapvető navigációs képességeire támaszkodni, amíg hozzá nem szokik az itteni égbolt képéhez. Tudta, merre nyugodott le a nap, mert megjegyzett egy csúcsos sziklát a távolban, amely mögül a legutolsó sugarak világítottak. Ez azt is jelentette, hogy tudta, merre van észak. Északkeletre vezetett legvalószínűbb útvonala hazafelé. Kaspar szerencsére olvasott arról, hogy nagyjából merre fekszik Novindus Olaskótól. Attól függően, hogy a kontinens melyik részére került, a legjobb esélyt a hazajutásra alighanem az jelenti, ha megkeresi a Kígyó Folyó Városát. Szinte nem létezett kereskedelem Novindus és a világ másik része között, de az a néhány kereskedőhajó, amelyek mégis megtette a hosszú utat, mind abban a városban kötött ki. Onnan már biztosan sikerülne eljutni az Alkony-szigetekre, azután Krondorba. A Szigetkirályságból pedig akár haza is gyalogolhat, ha muszáj.

Tudta, hogy szinte biztosan kudarcot fog vallani, de úgy döntött, bármi történjék is vele, történjék hazaúton.

Haza – gondolta keserűen. Tegnap még otthon volt, és egy ország felett uralkodott, mielőtt foglyul ejtették volna a saját fellegvárában, mielőtt legyőzte volna egy régi szolgája, akit halottnak vagy majdnem halottnak vélt. Az utolsó éjszakát megbilincselve töltötte, eltöprengett a szerencséje drámai fordulatán, és persze azt várta, hogy mostanra már akasztófán fog himbálózni.

Ezzel szemben egykori szolgája, Karomin Hawkins megbocsátott neki, csak számúzta erre a távoli szigetre. Kaspar nem is értette egészen, mi történt az előző néhány napban. Tulajdonképpen kezdte megkérdőjelezni, hogy valóban önmaga volt-e az elmúlt néhány évben.

Hallotta, ahogy az örök beszélgettek a szobája előtt, amíg a kivégzését várta. Leso Varent, mágus tanácsadóját megölték a citadelláért folyó harc során. A varázsló néhány évvel korábban érkezett hozzá, és nagy hatalmat ígért Kasparnak, ha cserébe gondoskodik a védelméről. A jelenléte kezdetben nem okozott különösebb gondot, viszont időről időre jó szolgálatot tett a tehetsége.

Kaspar nagyot sóhajtva ismét a szabadulásra koncentrált. Lesz még ideje a múlton rágódni, feltéve, hogy nem itt és most ér véget a jövője.

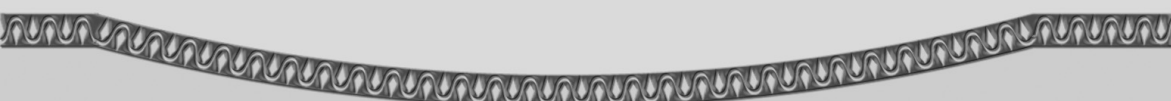
Az egykori herceg széles vállú és hihetetlenül erős volt, bár ez utóbbi nem látszott rajta. A hozzá hasonló testfelépítésű férfiakkal ellentétben ő mindig vigyázott, hogy hajlékony maradjon. Kifújta a levegőt, és előregörnyedve felhúzta térdeit. Megpróbálta átkényszerítenie a lábát a csuklója (és a kötélekek) fölött. Az izületei tiltakoztak az ilyen fokú nyújtás ellen, de sikerült előrehozni a kezét.

És közben majdnem ledöntötte a sátrat. Most már le tudott úgy feküdni, hogy nem feszült a szíj. Megvizsgálta, hogyan kötözték meg. Tényleg nyersbőr zsinórokat használtak, úgyhogy nekiesett a fogával. Benyálazta az egyszerű csomót, és addig harapdálta, amíg meg nem lazult. Hosszú percekig kinlódott a csomóval, aztán egyszer csak hirtelen kioldódott, és a keze szabaddá vált.

Ujjait tornáztatva és csuklóit masszírozva felállt. Igyekezett lassan és mélyeket lélegezni, miközben a sátor elejéhez kúszott. Kikukucskálva látta, hogy egyetlen őr üldögél a tábor túloldalán, háttal a tábornütznek.

Kaspar agyában egymást kergették a gondolatok. Egy dolgot biztosan tudott sok éves tapasztalatai alapján: ha az ember nem tud dönteni, abból sokszor nagyobb baj származik, mint ha rosszul dönt. Megpróbálhatja elnémitani az őrt, mert úgy talán több órát is nyerhet a biztosan bekövetkező üldözés előtt, vagy egyszerűen elosonhat, reménykedve, hogy az őr nem ellenőrzi hajnalig, megvan-e a fogoly. De bárhogy is dönt, most cselekednie kell!

Öntudatlanul is elindult az őr felé. Bizott a megérzésében: megéri a kockázatot. Az őr valami egyszerű dalocskát dudorászott, talán hogy ébren tudjon maradni. Kaspar lábujjhegyen a férfi mögé osont.





Lehet, hogy a fényváltóasztól, valami halk zörejtől, vagy csak megérezésből, de a férfi megfordult, amikor Kaspar a tábortűz és öközé ért. Az egykori herceg azonban keményen fültövön csapta. Az őr térde megroggyant, tekintete ködössé vált, és Kaspar most már állcsúcson vágta. A férfi elesett, de a szökevény még időben elkapta.

Kaspar tudta, hogy szabadsága egyelőre csak másodpercekben mérhető, de azért elvette a nomád fejfedőjét és kardját. A férfinak azonban kisebb lába volt, mint neki, így a csizmáját nem tudta használni.

Most átkozta a katonát, aki elvette a csizmáját letartóztatása éjszakáján. Semmiképpen nem kísérelhette meg mezítláb a szökést. Nem volt olyan kerges a talpa, mint a mezítláb járóké, és bár nem sokat tudott a környező vidékről, annyit látott, hogy a talaj rettentően köves. Emlékezett egy kis facsoportra egy távoli, északkeleti domb tetején, de kételkedett, hogy ott elbújhatna. Más fedezéket viszont nem ismert a közelben; nem volt ideje, hogy a környezetét tanulmányozza, mióta idehurcolták. Egyetlen esélye az volt, hogy szerez egy pár csizmát, a lehető legtávolabb kerül foglyul ejtőtől, mire azok felébrednek, és felmászik a sziklás hegyek közé, ahová lóval nem tudják követni.

Pár pillanatilag némán álldogált, aztán csendesen odasietett a legnagyobb sátorhoz. Kardját készenlétben tartva finoman félrehúzta a sátorlapot a bejárat elől. Odabentről horkolás hallatszott. Úgy hangzott, mintha ketten aludnának ott: egy férfi és egy nő. A sötétben nem sokat látott, így megvárta, amíg a szeme alkalmazkodik. Most már egy harmadik testet is látott a sátor bal oldalán – mérete alapján gyerek lehetett.

Kaspar észrevett egy pár csizmát, amely egy kisebb láda mellett állt – a főnök alighanem a kincseit tarthatta benne. Az egykori herceg olyan macskaszerű ügyességgel lopakodott, ami igazán nem volt jellemző egy ilyen alkatú férfira. Halkan elemelte a csizmát, és amikor látta, hogy a méret nagyjából megfelelő, visszaindult a bejáratához. Megtorpant. Valami nem hagyta nyugodni. Szinte biztosan utolérik és újra elfogják, talán ezúttal meg is ölik, hacsak nem sikerül valamiből előnyt kovácsolnia. De miből? Amíg töprengett, teltek az értékes pillanatok, amelyeket a távolság növelésére kellett volna használnia.

A határozatlanság sosem volt jellemző Kasparra. A félhomályban is látta, hogy a főnök fegyverei a legvalószínűbb helyen, az alvó mellett vannak. Odasettenkedett az alvó párhoz, és elvette a nomád vezető törét. A hosszú, széles pengéjű fegyver egyetlen célt szolgált: ki lehetett belezni vele akárkit, aki túl közel merészkedett a harc során. Semmilyen dísz sem látszott rajta, és Kasparnak eszébe juttatta a Jal-Pur-sivatag nomádjai által viselt töröket. Halványan elgondolkodott, vajon létezik-e valami rokonság az itteniek és a keshi sivataglakók között. Ámbátor Jal-Pur nyelvének semmi köze nem volt a keshihez, a queg viszont a keshi egy dialektusa volt, és az itteniek nyelvével ezzel mutatott némi hasonlóságot.

Kaspar a pengével a kezében közelebb óvakodott a sátorlaphoz. A félhomályban megnézte a gyermeket. A csekélyke fényben nem tudta megállapítani, vajon fiút vagy lányt lát, mert a haja vällig ért, az arcát pedig nem felé fordította. Kaspar egy gyors, lefelé irányuló dőféssel beleszúrta a törét a sátor alját borító szőnyegbe és a földbe. A halk zajra a gyermek forgolódni kezdett, de nem ébredt fel.

Kaspar kijött a sátorból. Gyorsan körülnézve hamar megtalálta, amire szüksége volt: egy vízzel teli tömlőt. Vágakozva nézett a lovakra, de nem nyúlt hozzájuk. Egy hátassal nagyobb lenne a túlélési esélye, de ha megpróbálja felnyergelni valamelyiket, arra szinte biztosan felébred valaki. Rádadásul bármilyen esélyt is adhatott neki a sátorban hagyott figyelmeztetés, ha ellop egy lovat, az egészen biztosan nagyobb súllyal esik latba.

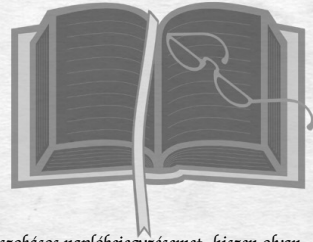
Kaspar kikocogott a faluból a távoli dombok és fák felé. Annak alapján, amit elfogatása előtt látott, a talaj köves volt, és a lovasok talán nem fogják követni, ha elég nehezen járható úton megy. Lehet, hogy találkozni akarnak valakivel, vagy esetleg Kaspar üzenete is megállíthatja őket.

Mert ha a törzsfő nem ostoba, meg fogja érteni, mit akar Kaspar. A gyermeke mellett meredező tör azt mondja majd: „Álmodban megölhettelek volna a családdal együtt, de nem tettem. Most már hagyjatok békén!”

Legalábbis Kaspar remélte, hogy a férfi így fogja érteni.

# Leanthil naplója

22.



Ezúttal kis titja volt csak annak, hogy nem álltam neki hamarabb megírni a szokásos naplőbejegyzésemet, hiszen olyan dolgok történtek velem, amiket érdemes lett volna gyorsan, még azon frissiben lekörmölni. Hogy aztán végül mégsem tettem ezt, annak két oka van. Egyrészt nem akartam megszakítani a hagyományt, főlbartani egy közel két éve rendületlenül betartott szokást (míserint havonta írrok, és nem össze-vissza, amikor kedvem szottyán), másrészt éppen az események miatti izgatottság tette volna élvezhetetlenné vagy olvashatatlaná írásomat. Mostanra viszont lehiggadtam, így semmi akadály, hogy szépen nyugodtan, az elejétől meséljem el, mi minden történt velem.

Amikor legutóbb letettem az írószerszámomat, még nem gondoltam, hogy néhány viccesen megemlíttet felvetésem ilyen hamar beteljesül, ráadásul nem is holmi apróság, hanem az, hogy találkozom a császárral. Jó, mondjuk vele nem is találkoztam, de soha az életben nem voltam ehhez ilyen közel. Történt ugyanis, hogy nemrég ismét összeakadtam Bot herequei Samatorral, a xenóellenes csoport vezérével. Nyilván idő közben ő is továbbbővült. Neki eddig is meggyőződése volt, hogy a felső vezetők egy része szándékosan lassítja a xenok elleni háborút, és akadályozza a gaetkikét az idegen lények elpusztításában mindezért, hátha valamilyen hasznot tudnak majd húzni az egészből. Az nem különösebben zavarja őket, hogy közben saját fajtársaik számai pusztulnak el, ahogy az sem, hogy ez a létforma szinte teljesen kitakarít a Hegyből minden egyéb élőlényt. Samator tehát összehívott egy kis társaságot, hogy igazságot tegyen, de sajnos neki is csak körülbelül akkora támogatottsága van a Hegyben, mint nekem (azaz szinte nulla), mert a többség őt is bolondnak nézi, aki csak összeesküvés elméleteket gyárt. Mindenesetre eddig is sokat tett a gaetkikéért (ebben is hasonlítunk). A xenóellenes társaság aktuális terve az volt, hogy amikor a császári szintről küldöttség érkezik a mi szintünkre, a megnyitló dimenziókapun keresztül valakit felküldenek, aki odafent valahogy életben marad, és felhívja a császár figyelmét mindarra, ami idelent folyik. Merész terv. Naná, hogy rám esett a választás... Jött is szépen a küldöttség, én pedig velem született és azóta is sokat fejlődött gyorsaságomnál fogva már azelőtt a kapuban voltam, hogy a testőrség egyáltalán hátrafordulhatott volna. A császári szinten mire felfogtam volna, hol vagyok, máris rémülten láttam, hogy egy hatalmasan gigászi monstrum (csak így tudom kifejezni a méreteit) indul meg felém, szemmel láthatóan



bekétlenkedés céljából. Egy meréniai behemót volt, amikről korábban csak a mesékben hallottam (meg néhány hete Ka-Boomtól). Titánok harca vette kezdetét: a behemót minden egyes csapásától a barlang faláig repültem, és mire felálltam, máris kaptam a következő pofont, hogy a szemközti falon nyekkenhessek egyet. Néha nem volt időm felállni sem, ilyenkor a lábamnál vagy valamelyik mancsomnál fogva hol ide, hol oda, hol amoda csapkodott ez a kis csöppség, de csakis a változatosság kedvéért. Hogy nem lapultam womathlepényyé már az első mozdulatától, az csak félelmetes mágikus tudásomnak köszönhető, és messze földön híres gyorsaságomnak, amivel a repülések közötti szünetekben mindig meg tudtam újítani gránitbőr varázslatomat. Ha csak egyszer hibázok, végem. Közben végig azon imádkoztam, hogy ez a varázslat az ilyen irtózatatos erejű ütésektől is védjen.

Szerencsére, mielőtt kifulladtam volna, a nagy zajra egy halom debella császári testőr csörtetett oda, akik közbeavatkoztak, így megkíméltek a további szenvedésektől.



Meglepő módon nem ölték meg egyből (talán az ámulattól, hogy ilyen sokáig életben maradtam), így szóhoz is juthattam, és kérhettem, hogy vigyenek a császár elé. Némi égés után (amire nem térnek most ki, mert a történet szempontjából lényegtelen) egy nagyon fontos személyiség elé kerültem, aki ugyan nem a császár volt, de a célnak megfelelt. Ennek elmondtam, mi folyik odalent, és ígéretet kaptam arra, hogy intézkednek. Ez persze egy halom drágakövémbé és egy őskövémbé került, úgyhogy most már nagyon sokkal tartozik nekem a galetki társadalom. Idelent nagyon elcsodálkoztak azon, hogy elve visszajöttem, így ismét tetszeleghettem a hős szerepében, és élvezhettem minden ezzel együtt járó hasznot. Az ellenállás vezetőjétől kaptam is egy Becsület Gyűrűje nevű tárgyat, ami igazán nagy megtiszteltetés számomra, mert megmutatja, hogy más is elismeri a népemért kifejtett munkásságomat. Szerintem a későbbiekben még mindkettőnknek hasznos együttműködést tudunk folytatni.

Az átlagaletki ezek után azt gondolhatná, hogy a hős ténykedése nyomán az igazság célba ért, a katonaság letartóztatta a gazfickókat, kitakarította a xenókat, és a Hegybe végre béke költözött. Na, ez a mese, ehelyett amikor a hős legközelebb a helytartói hivatalba ment, hogy az új szintvezetőnél learassa a babérokat (hiszen az éppen a hős miatt válthatott helytartóvá), azt kellett tapasztalnia, hogy ugyanaz ül ott, aki már korábban is. Sőt, az még feladatot is adott, mintha mi sem történt volna. Ez talán azért lehetett így, mert tényleg semmi sem történt. Semmi az égvilágon, még annyi sem, hogy felhívták volna a gazfickó figyelmét a közelmúlt eseményeire. Pedig ott lett volna még az a bizonyos őskő úgy is, amiről az előző oldalakon már olvashattál. Na, mindegy, majd legközelebb elkapom a grabancát valahogy. Ja, és majdnem elfelejtettem megemlíteni, hogy ezek után azt a feladatot kaptam, hogy néhány másik galetkivel együtt

menjünk le a megmaradt xenók közé, és védjük meg őket a többi csúnya galetkítől. A régi felszíni tudósok szerint ezt hívják etnomazochizmusnak, vagyis, hogy az idegeneket előbbre helyezzük saját fajtánkkal szemben, esetünkben pedig ez még egy enyhé kifejezés volna, mivel a xenók védelme közben tucatszám hullottak el a galetkik, éppen a védeni kívánt lények állkapcsaitól. Ha nem tűnik fel váratlanul Samator és csapata, mind ott pusztultunk volna. Ha legközelebb a császárnál járok, ezt is megenlítem neki, az biztos.

A fentiekkel szemben történt olyan dolog is, amire nem vagyok túl büszke, de a történeti hűség kedvéért leírom. Szövetségünkkel végre sikerült időt szakítanunk Takaidia felkutatására, és elszántuk magunkat, hogy megküzdünk vele. Ez persze nem egy hirtelen döntés volt, hanem már terveztük egy ideje. Más szövötségektől sikerült elég sok információt szereznünk e nagy hatalmú szellem erejéről, harci taktikájáról, így többször is tarthattunk harci megbeszéléseket. Minden ilyen alkalommal elmondtam, hogy senki ne próbáljon meg közel menni Takaidiához, mert meg fog halni, és aztán zombiként még vele is meg kell majd küzdenünk. Hozzátettem, hogy ha mindenki szépen a helyén marad, Ka-Boom és én a sötét halál varázslatainkkal elintézzük őt, a többieknek elég csak savenyővel, villámsújtásokkal vagy éppen löfegyverekkel támogatni bennünket. Erre mit csinálnak néhányan? Pont az ellenkezőjét...



Nemrég jártam a remeténél is. Mostanában ez egyre gyakrabban fordul elő, mert hol feladatokért, hol a felszűnnek nevezett tárgyak azonosítása miatt kell mennem, most pedig azért, hogy minél többet megtudhassak a nemrég felfedezett Legendák Völgyéről. Itt egy kicsit pontosítanom kell a megfogalmazásom, hiszen a Legendák Völgyét már réges-régen felfedezték, csak nekünk, fiatal galetkiknek nem volt szabad tudnunk a létezéséről. Most már tudunk róla, de odamenni attól még nem szabad. Tehát naná, hogy odamegyünk, és naná, hogy a remete mondja el, merre is találjuk a bejáratát. Mivel a vén fiúje a feladványok szerelmese, természetesen ilyenkor is megörvendeztet bennünket egy-egy próbával, de csak azért, nehogy mielőbb láthassuk a Völgyet. Ha pedig ez nem lenne elég, ezúttal más szisztémára épülő fejtörőket (is) ad, amiket ugyan nem nehezebb megfejteni, mégis kizökkentenek a megszokott rutinból. Ezért aztán a remete tehet arról is, hogy most nem tudok beszámolni a Völgyben tett első látogatásomról, mivelhogy ilyen még nem volt. Azt már tudom, hogy több bejárata is van, sőt, azt is, milyen lények őrzik őket, így választhatok, hogy melyikben próbáljak majd behatolni, de egyelőre csak ennyit írhatok. Majd erről is beszámolok, ha eljön az ideje.



Addig elmesélem, hogy voltam egy papi ceremónián a templomban. Ez nem afféle szolgafelülmászó vagy fiatalító ceremónia volt, amit rendszeresen (naponta többször) látok, hanem egy hagyományos, amelyet a letelepedett galetkiknek szoktak tartani. Meg a kalandozóknak is, csak azok sosem vesznek rajtuk részt. Mivel volt egy kis időm, úgy döntöttem, megnézek magamnak egy ilyen (bár kis koromban voltam már többször is, de hát ki emlékszik már azokra...), hogy képet kaphassak arról, miként folytatja a papság a galetkik szisztematikus buittását. Nem csalódtam, az biztos. Állítólag ez egy különleges alkalomnak számított (persze, hiszen én is elmentem...), mert a szint főpapja, Tennomatrixon tartott prédikációt. Ez a vénség aztán összehordott sziklát-kavicsot, bár ha jobban belegondolok, lehet, hogy nagyon is tudatosan építette fel a beszédét. Arról volt szó ugyanis, hogy állítólag kiküldtek a felszínre egy kétszáz galetkiből és rengeteg torzszülőttől álló csapatot, aminek a tagjai odakint mind egy szálig elvesztek az Ellenség teremtményeivel folytatott harcban. Szép. Említettem már, hogy a civilizációnk lényege szerint mindenkinek ez lesz a sorsa? Ezért küzdünk, ezért történik minden, amit most is, és eddig is ebben a naplóban olvashattál. Na persze csak a hivatalos verzió szerint, mert egyébként rajtam és követőimen kívül senki sem tudhatja, mi van a felszínen, mivel senki sem járt ott. Nem is járhatna, hiszen ezzel azt kockáztatná, hogy felfedeznek minket az Ellenség ügynökei. Én ugyebár tudom, mi van ott, hiszen az istenek álnok küldtek nekem, amiben elárulták az igazságot, de erről már éppen eleget írtam. A mostani, finomított verzió szerint az Ellenség java már megunta, hogy ezer évig pásztázza a világunkat élet után (amit egyébként pillanatok alatt pusztított el), és elment. De azért még most sem szabad kimerészkedniük oda, ahol szétzajvza a császárnak és közvetlen köreinek már nemigen lehetne hatalmas felettünk, mert az Ellenség teremtményei, az éjfattyak is nagyon veszélyesek. Persze, tudjuk, ők pusztították el mind a kétszáz, évtizedek óta folyamatosan képzett nagy hatalmú galetkik. Ilyenkor azért fölmerül a kérdés bennem, ha a császár öfelsége a leghatalmasabb, miért nem szedi össze a hadvezéreit, meg a főmágusait, és jár előttünk jó példával. Hiszen ő nyilván nem a hatalmát félti, hanem csakis a mi érdekeinkben vállalja a nép vezetését (bár az ő esetében inkább „sorsára hagyást” írhattam volna). Egy-két éjfatty biztosan nem kottyanna meg neki, meg a barátainak, úgyhogy igazán megmúthatatná, mire képes a népeért. Ha meg ott maradna, hát aztán, majd a következő leghatalmasabbat neveznék ki császárnak.

Na jó, érzem, hogy kezdem magam felidegesteni, úgyhogy mára be is fejezem az írást.

Leantfi

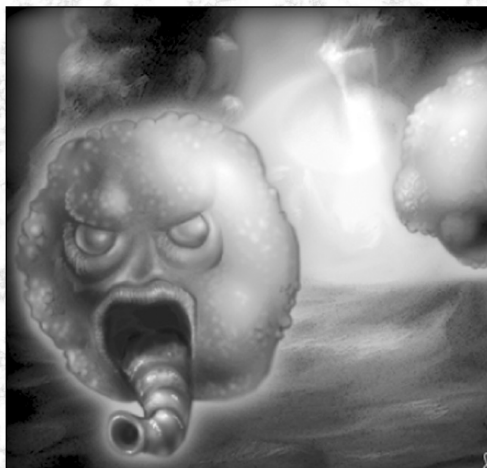
# ŐSÖK VÁROSA - SZÖRNYLISTA

A mostani számunkban egy igazi kincset közlünk. Egy listát a Teron Hegy torzszülőiteiről. No, ilyen, vagy majdnem teljes ilyen már található a neten. De ezen a listán minden torzszülőt pontos harci ereje, táplálék típusa, dobott kincsei, illetve azok esélyei is fel vannak tüntetve! Reméljük ez hasznos referencia lesz minden játékos számára. Fontos figyelmeztetés: ezek az adatok bármikor, figyelmeztetés nélkül változhatnak, úgyhogy az életedet azért ne bízd rá.

Sorsz.	Név	Lakó-szint	HE/pszi	étkezés	kincs
1	mikropoid	1	27	zöl, mic	
2	hártáys lemúr	1	24	zöl, tej	lemúr hártáya (#161)
3	fölelementál	?*	?		
4	johttukul	1	47	puh, kőe	
5	tűzféreg	1	31	pir, mic	
6	barlangi pók	1	31	rov	
7	óriáscsótány	1	30	rov, tej	
8	zöld nyálka	1	35	puh	
9	sziklózug	1	31	kőe, pir	
10	mélysgéi gnóm	1	35	mág, zöl	kés (#5)
11	vámpírdenevér	1	37	mic, mág	
12	nohnetár	1	36	rov, puh	nohnetár gumó (#212)
13	koreni sün	1	33	tej, kőe	
14	polipfej	1	30	puh, mág	
15	kétféjú patkány	1	34	mic, pir	
16	womath	1	31	tej	
17	márvány atka	1	32	rov, zöl	
18	árymanó suhanc	2	52	puh	fogazott tör (#6)
19	protolisk lárvá	2	63	puh, tej, rov	
20	goblin kobra	2	65	mág, zöl	
21	sahran rák	2	53	rov, zöl	
22	jégmedúza	2	58	kőe	nordkristály (#146)
23	orgling szolga	2	54	mic	
24	tehemót	2	62	kőe, pir	
25	szárnyas bolhedor	2	59	tej, mic	bolhedor szárny (#15)
26	púpos molad	2	62		molad púp (#16)
27	förtelémféreg	2	48	zöl, puh	
28	elemi rin	2	76	mág	
29	zombi+	2	58		
30	fehér amóba	2	28	puh, pir	
31	hájas worpel	2	53	mág, pir, tej	
32	albinó pók	2	53	rov, mic	
33	katapultér	2	66	kőe	kerek kő (#11)
34	elektraton	3	102	mág	elektronit (#141)
35	molitár	3	86	kőe, tej, zöl	molitár háj (#165)
36	harci törpe	3	84	kőe	harci fejseje (#12), törpe pikkelyvért (#4)
37	kisebb agyszívó	3	89	mág, puh	
38	fekete hólyag	3	95	puh, zöl	
39	óriás skorpíó	3	93	pir, rov	
40	tűzgyík	3	85	pir, tej	pirgamit (#152)
41	agglomerátor	3	87	puh, mic	
42	orgling kutya	3	80	mic	
43	máhomohi	3	87	zöl, tej	
44	sáskaharcos	3	95	rov, mic	mandibula (#157)
45	kyeni vadász	3	105	puh, pir	
46	húsevő növény	3	114	rov, veg	húsevő bibe (#151)
47	renegát mágustanonc	3	102	mág	
48	élő cseppkő	3	90	kőe	sziklarepesz (#13)
49	kőzúzó	3	96	zöl, kőe	

50	morfinder telep	-	-		
51	dohu féreg	-	-		
52	bohócmolad	-	-		
53	asztrálféreg	2	PT: 4 PE: 4		
54	pyrk vipera	2	PT: 5 PE: 6		
55	tudatfalo	2	PT: 7 PE: 3		asztrálesszencia (#154)
56	vörös mősze	3	PT: 7 PE: 6		
57	meditátor	3	PT: 7 PE: 7		
58	psziklát harcós	3	PT: 8 PE: 5		
59	pszikló	4	PT:10 PE: 8		
60	szürke mősze	4	PT: 8 PE: 8		
61	asztrális polip	4	PT: 8 PE: 9		asztrálesszencia (#154)
62	psziklát kutató	5	PT:12 PE:12		
63	asztrálpók	5	PT:10 PE:14		asztrálesszencia (#154)
64	pszí entitás	5	PT:14 PE:10		25% asztrálgöngy (#233)
65	csápemester	1*	11		arany (#1)
66	elmanakh	1*	28		védelem itala (#59)
67	barlangi troll	4	136		
68	csontváz harcós+	4	119	kőe	rozsdás kard (#131), törpe pikkelyvért (#4)
69	quwarg katona	4	134	rov, mic	
70	nekropoid	4	112	zöl, mic	
71	árykémester	4	121	mág, zöl	
72	tűzsalamandra	4	127	pir, mic	pirgamit (#152)
73	warnók	4	121	kőe, tej	
74	zöld ekinda	4	147	rov, puh	ekinda haj (#147)
75	ichinedar	4	101	mág, puh	
76	nedonkutyá	4	89	tej	
77	rovarsáman	4	133	mág, rov	drágakő (#2)
78	sötét xirnox	4	113	pir, puh	
79	méregféreg	4	89	zöl	
80	zombi mester+	4	146		
81	kronorém	4	102	kőe	
82	arhomád varangy	4	156	pir, tej	
83	sötét elf harcós	5	135	puh, tej	ében nyilpuska (#133), ében tündekard (#132), ében lánccing (#134)





84	orgling dísznö	5	140	mic	
85	lidérccláng	5	165	pir	
86	kék-vörös atya	5	172	kőe	
87	kék testvér	5*	107		
88	vörös testvér	5*	107		
89	óriáspók	5	162	rov	
90	quwarg harcos	5	184	rov, mic	
91	káoszmagus	5	175	mág, zöl	
92	manapoid	5	188	zöl, mág	barna manakó (#149)
93	gonosz banya	5	196	zöl	10% véletlentárgy (#1090), 14% véletlentárgy (#1138), 8% bajnokok itala (#62)
94	vérifarkas	5	140	pir	
95	kék ekinda	5	163	rov, puh	ekinda haj (#147)
96	tüskés hólyag	5	174	puh, tej	
97	szárazföldi uborka	5	153	kőe	
98	elektromancer	5	180	mág, pir	
99	csúf gusztagalanság	5	175	puh, tej	
100	nagyobb elementál fatty	5	171	mic, kőe	
101	orgling sámán	6	201	mic	üvegszimbólum (#138)
102	kis orgling sámán	3*	114		üvegszimbólum (#138)
103	szörös vikunya	2*	77		
104	?				
105	?				
106	talriai behemót	?	531		
107	taalru herceg	?	593	mic, zöl	
108	kos rend szerzetese	2*	90		
109	adós	3*	134	parittyá (#10)	
110	göthös yeti	3*	97	yeti csont (#160)	
111	szörös telmok	3*	92		
112	árménykiény	3*	88		
113	kőtroll fatty	5*	131		
114	doppleganger	6*	151		
115	harci mutáns	6*	210		
116	zafir entitás	4*	PT:9 PE:9	asztrálresszencia (#154)	
117	ember	3*	79	parittyá (#10), kőbalta (#18), bőrpáncél (#9)	
118	galetki bárd	5*	143		
119	orgling bányász	4*	119		
120	bandita	6*	174	dobótör (#159)	

121	voharai szellem+	6	198		
122	tenyészmanifesztáció	5*	PT:26 PE:7		
123	óriás patkány	1*	10		
124	páncélos tetű	1*	11		
125	fekete gyík	1*	11		
126	denevér	1*	11		
127	galetki szájhős	1*	44		
128	csótánykirálynő	3*	106		
129	vérszívó arloth	4*	160		
130	testőr	4*	131		
131	vérszívó denevér	4*	64		
132	óriás denevér	4*	117		
133	mélysgéi ent	6	198	zöl, tej	
134	görényteknőc	6	213	puh, tej	
135	monozoid	8	359	puh, tej, mic	
136	onlion	1*	41		
137	vermon teknős	1*	38		
138	boltos	5*	239		
139	Maigner Lopotomos	2*	97		
140	zombi herceg+	6	174		
141	elementál fatty	3*	104		
142	sötét elf nekromanta	5*	154		
143	lélekkrabló	4*	PT:10 PE:9		
144	fekete özvegy	6	248	rov	
145	mutilátor kölyök	6	218	zöl, puh	
146	káoszkiógy	6	260	mág	káoszkiógy pikkely (#230)
147	savelementál	6	270		
148	gnóm útonálló	6	158	mág, puh	fogazott tör (#6)
149	törpe útonálló	6*	135		törpe balta (#224), törpe pikkelyvért (#4)
150	troll útonálló	6*	223		pikkelypáncél (#223)
151	ratifikátor	6	249	pir, kőe	20% ratifikátor agy (#236)
152	tűzcsontváz+	5*	202		véletlentárgy (#22468)
153	tycharonid	6	250	mág, mic	smaragd esszencia (#229)
154	pusztító szőjer	6	245	rov, kőe	szőjer csáprágó (#231)
155	gázelementál	6	273	pir	
156	halál sekrestyése	6	182	zöl, tej	
157	orgling melák	6	232	mic	
158	asztrális behemót	6	PT:17 PE:17		
159	leviathán fatty	6	PT:10 PE:24		25% asztrályöngy (#233)
160	kigyópók	8	392	rov, zöl	



# ŐSÖK VÁROSA



161	óriás élő cseppkő	5*	205		sziklarepezs (#13), 12% cseppkő gyűrű (#234)
162	elit törpe harcos	8*	317		törp szekerce (#235), törpe pikkelyvért (#4)
163	vasgólem	51*	1308		
164	sziklaóriás	7	311	kő	
165	topázcsáp	6	PT:17 PE:16		
166	elmezűző	6	PT:19 PE:14		
167	galetki tolvaj	6*	267		
168	galetki bűnöző	6*	251		gázlehellet itala (#57), védelem itala (#59)
169	Eternogh szeme	7*	374		
170	galetki katona	7*	286		
171	zombi nagymester+	7	298		
172	orgling kölyök	6*	112		
173	halál apostola	7	247	zöl, tej	
174	mutáns szőjer	7	299	rov, kő	szőjer csáprágó (#231)
175	bundás yeti	7	302	kő, mic	yeti csont (#160)
176	arachnid sámán	7	296	rov, tej	
177	zafir kaletrich	7	272	mág, pir	
178	lávaelementál	7	317		
179	szélfívér	7	261	puh	véletlentárgy (#27822)
180	Thargodon vadász	6*	224		
181	Yarmaitor	6*	297		
182	móleg	6*	289		
183	gőzpolip	7*	214		
184	Yssuf	7*	225		kemény bőrpáncél (#3), 16% Yssuf töre (#257)
185	maug entitás	7*	313		
186	csontmester	7*	294		
187	triklopsz	7*	278		
188	Qwert	8*	442		Végzetpenge (#215)
189	sziklaóriás sámán	7*	353		50% mintropi erővő (#262)
190	nyálkapok	7*	422		
191	smaragd ragadozó	6	PT:28 PE:15		
192	Yarmbaur	6*	562		20% Yarmbaur koponyája (#264)
193	agypörkölő	5*	PT:15 PE:13		
194	szinaptikus matador	5*	PT:12 PE:12		szinaptikus korbács (#266)
195	pokolpatkány	7	301	pir, mág	patkányfog (#270)
196	kótróll	7	291	kő	kótróll szem (#274)
197	orgling varázsló	7	282	mic, puh	33% orgling fétis (#269), 11% arany orgling fétis (#296)
198	orgling fattyú	7*	176		
199	nyálkacsiga	7	84	puh	
200	quwarg behemót	7	326	rov, mic	
201	quwarg elősködő	7*	163		10% quwarg amulett (#275)
202	tarajos khadzar	7	281	zöl	khadzar taréj (#268)
203	fagydémon	8	324	pir, mág	
204	xenomorf bébi	8	433		
205	Vusix Naotmi	7*	94		
206	Vusix Naotmi bira	7*	394		
207	keyrasi démonlidérc	7*	320		démonlidérc esszencia (#272)
208	turhulug	6*	PT:14 PE:20		
209	opál tatu	7*	277		
210	kaszás+	7*	360		
211	kaszás király+	7*	598		
212	omrif elősködő	5*	260		
213	daergaoth lord	?	1509	kő, mic	
214	piromancer	8	386	pir	



215	nagyobb tűszalamandra	6*	213		pirgamit (#152)
216	tekonikus kvatáns	8	371	kő	
217	tekonikus atka	8*	179		
218	óriás rák	8	401	rov, puh	5% ösgyémmant (#237)
219	szőjer királynő	8	356	rov, kő	szőjer csáprágó (#231)
220	latrináfereg	7*	338		
221	sárkányszellem	6*	PT:7 PE:8		
222	sárkányszellem	7*	494		
223	szirén fattyú	8	333	mág	szirénhaj (#293)
224	gyászoló moung	8	328	zöl, tej	
225	sötét elf ijász	8	442	puh, tej	ében nyilpuska (#133), ében tündekard (#132), ében lánccing (#134), ében tündekard (#132)
226	manapoid figyelő	8	438	zöl, mág	barna manakó (#149), 1% manapoid fülbevaló (#294), 1% manapoid amulett (#295)
227	lélektáncos	8	436	mic, puh	bronz korong (#297)
228	szondamester	8	339	kő	
229	manaszonda	8*	40		
230	kógargoyle	7*	159		
231	fátyoltehén	7	PT: 6 PE: 7		
232	bibor mősze	7	PT: 8 PE: 7		
233	ulthaodron tojás	7	PT:11 PE: 6		asztrálésszencia (#154)
234	szonikus áspis	7	PT: 7 PE: 8		áspisméreg (#304)
235	sörtés opraszum	7*	386		opraszum sörte (#299)
236	hegymélyi hooraúk	8*	265		
237	bjoltredrook	9	400	zöl, mic	
238	szórós harács	3*	83		
239	graht	8*	276		33% rákhi gyémántkesztyű (#305)
240	graht szolgálója	8*	218		
241	galetki fanatikus	8*	212		
242	óriás smaragd vakond	8*	375		
243	immúnis krakoch	8*	348		krakoch csizma (#312)
244	porgan démon	10*	813		
245	összeiggett tyrxacotl	8*	892		
246	öngyilkos szilimil	8*	193		szilimil tőr (#314)
247	tyrxacotl nyálkacsepp	8*	508		

248	bibor ulthaadron tojás	7*	PT:12 PE:8	bibor tojás (#316)
249	galetki vármór	8*	419	
250	lápüldérc+	9	390	üldércvelő (#339)
251	túztáncos	9	403	pir 33% karmazsin tűzgyűrű (#338)
252	agyaggölem	9	404	kőe gölemagyag (#330)
253	orgling szatócs	9	433	mic
254	halálgömb	9	312	tej, zöl
255	elemi mágus	9	368	mág, puh 50% fókuszrubin (#337)
256	kögölem	11	517	kőe
257	pragmatikus adaptáció	11	694	zöl, mic, rov
258	gortangu	10	545	puh, tej
259	vizelementál	9	384	50% vizelementál plazma (#347)
260	xorex fattyacska	9*	219	xorex fűszer (#329)
261	xorex fatty	9*	304	
262	xorex óriásfatty	9	385	puh, zöl
263	óspók	9	455	rov 50% óspók pete (#331), 10% óspók köpeny (#332)
264	quwarg üldérc+	9	499	rov, mic
265	uthanax	9	463	mág, kőe, tej uthanax talizmán (#335)
266	márvány apostol	9*	187	
267	manifesztált energia	9	450	pir
268	csöpögő csápotat	9	239	puh, tej 50% csöpögő csáp (#334)
269	maerju	9	548	kőe, puh maerju koponya (#336), 5% maerju páncél (#346)
270	asztrálszárnyas	8	PT:18 PE:17	asztrálesszencia (#154)
271	villogó színapszis	8	PT:15 PE:26	színapszis plazma (#344)
272	targnaugh	8	PT:15 PE:23	
273	mutáns asztrálszárnyas	8*	PT:28 PE:19	fertőzött psi medál (#333)
274	tüzes klaugar	9*	414	klaugar szerv (#340)
275	manapók	9*	405	
276	pszifaló atka	9*	505	
277	órszellem	9*	432	
278	uthanax éjkopó	9*	336	éjkopó nyakörv (#343)
279	orgling bírkózó	9*	302	bírkózó fétis (#345)
280	bömbölő arénarém	9*	4931	arénarém karom (#353)
281	renegát pszionista	9*	518	
282	mélyiségi glathorg	9*	513	
283	óriás glathorg csáp	?	10300	
284	Thunil Baltarog	9*	741	



285	kortex parazita	8*	PT:24 PE:18	
286	kortex királynö	8*	PT:40 PE:28	
287	kardszellem	9*	534	
288	őselementál fatty	10	608	mic, kőe
289	Ősöreg Dorka	5*	2668	maszk (#1090), diszcs köpeny (#1138), bajnokok itala (#62)
290	óriás kétféjű vérfarkas	5*	2230	
291	Orthern atya	5*	2693	
292	Jégcsap, a két testvér	5*	2452	
293	Tűzláng, a vörös testvér	5*	2452	
294	Groark	6*	5787	
295	Sseitek, a káoszgyógyó	6*	3671	káoszgyógyó pikkely (#230)
296	Teissak, a káoszgyógyó	6*	3591	káoszgyógyó pikkely (#230)
297	Wyntaria	8*	4683	szírhaj (#293)
298	Ödlerk fivér	11*	2057	Ödlerk fog (#389), 50% fekete dukát (#218) a halál fekete íja (#140)
299	Dí'azzrak, ében ijász	11*	4093	kés (#5)
300	Monokonstrumatik Abarrun	4*	4666	
301	torz orgling	6*	4203	
302	tomboló mameluk	10	590	puh, mic
303	fürgling	10	671	tej
304	üldércszellem+	10	685	
305	üldérczombi+	10*	384	
306	kristályfatty	10	589	kőe kristályfatty por (#403)
307	márvány lady	10	553	kőe, pir 3% bibor golyó (#396)
308	öreg szívó	10	603	rov, mic
309	mágiaelementál	10	491	mág, pir
310	tűskés dohratog	10	609	zöl, rov
311	albinó quwarg	10	526	rov, mic
312	apró gömbvillám	10*	216	
313	krakolich+	10	1079	kőe krakolich csont (#397), 3% bibor golyó (#396)
314	gnóm ósmágus	10	583	mág
315	zoriád	10	596	zöl, mág 3% bibor golyó (#396)
316	ében csámcsogó	11	688	kőe, tej csámcsogó fog (#443)
317	feldühödött zoriád	10*	799	10% bibor golyó (#396)
318	Métely	10*	603	
319	myrakoid	9*	PT:20 PE:22	myrakoid váladék (#398)
320	lebernyeges uthak	9	PT:22 PE:25	
321	jáde köd	9	PT:27 PE:17	
322	burjánzó brothag	9	PT:24 PE:23	asztrálesszencia (#154)
323	démonkutya	10*	599	
324	gránit órszobor	10*	766	
325	Hrangrag	10*	7073	varázskő (#210)
326	fungoid vadász	12	850	puh, veg
327	ősöreg élő cseppkő	7	344	kőe sziklarepsz (#13), 5% cseppkő gyűrű (#234)
328	Bohókás Borbála	9*	500	
329	tűzlángocská	11	596	
330	széttett akadémikus	10*	236	
331	Takaidia	11*	7544	
332	vhrathag pók	12*	11258	
333	repkedő pófeteget	11	431	pir pófeteget fül (#432)
334	pófetegetfejű nyálka	11	554	mág, puh
335	nyálkásfejű immúnium	11	685	
336	Lord Akryl	13*	8992	
337	Gramagan	10*	3787	Gramagan csontpálcaja (#409), drágakő (#2), arany (#1) méregvándor vállvédő (#410)
338	ősöreg pókkirály	10*	747	
339	Mofisztor	13*	13090	

# ŐSÖK VÁROSA

340	homlász	11*	778		homlász csuha (#412)
341	nagyobb tüzeleméntál	?	2338	pir	pirgamit (#152)
342	kifejtett elmanakh	11	710	mág	
343	jó árnymanó	11	239	puh	véletlentárgy (#4002)
344	rossz árnymanó	11*	297		10% legendás tör (#413), 5% mágiikus apparátus (#414)
345	csúf árnymanó	11*	316		
346	bolyongó szellem+	11	617		szellem ekto plazma (#426)
347	kék fivér	11	553	kőe	50% elementális kőzet (#427)
348	vörös fivér	11*	503		50% elementális kőzet (#427)
349	óralátó manó	11	360	tej	50% drágakő (#2)
350	lelketlen katona	11	833	zöl, kőe	kőbálta (#18), rozsdás kard (#131)
351	szárazföldi cápa	11	784	puh	szuvas cápa fog (#416)
352	tűlfejtett elmanakh	11*	2155		20% varázsfejlesztő fókusz (#455)
353	óralátó manókirály	11*	2018		50% drágakő (#2), 14% manókirály korona (#417)
354	ősöreg repkedő pófeteg	11*	992		14% pófeteagszív (#418)
355	korcspófetegefejű	11*	1792		nyálkafókusz (#419)
356	lelketlen parancsnok	11*	2537		katonai rombolóij (#420)
357	felszint járt földicapa	11*	1635		1% a siker aranyereses öve (#302), 1% kőszkigyó vért (#271), 1% zafir érdemrend (#267), 1% Fairlight sípkája (#265), 1% Yarmbaur koponyája (#264), 1% Pszichoklenezs sisakja (#263), 1% Khazidax koponyája (#259), 1% Yssuf töre (#257), 1% a pók smaragdgyűrűje (#253), 1% szent templomi maszk (#232)



358	asztrálhullám	10	PT:29 PE:19		
359	selymvéreb	10	PT:24 PE:24		50% selyembőr (#424)
360	myrakoid behemót	10	PT:26 PE:28		myrakoid váladék (#398)
361	megrontott myr.behemót	10*	PT:33 PE:35		myrakoid váladék (#398), 20% myrakoid karkötő (#425)

362	óriás szőjer	12	643	rov, kőe	szőjer csáprágó (#231)
-----	--------------	----	-----	----------	------------------------

363	lélektantom+	11*	914		
-----	--------------	-----	-----	--	--

364	ásatáslédérc	11*	284		
-----	--------------	-----	-----	--	--

365	mágiikus törpencs	11*	283		törpencsbőr (#456)
-----	-------------------	-----	-----	--	--------------------

366	mágusbérenc	10*	PT:24 PE:24		
-----	-------------	-----	-------------	--	--

367	Tlyxet harcoss	14*	2940		
-----	----------------	-----	------	--	--

368	képlekeny anyorg	11*	715		
-----	------------------	-----	-----	--	--

369	füstszelem	11*	3305		
-----	------------	-----	------	--	--

370	mutáns torz	11*	165		nyálkafókusz (#419)
-----	-------------	-----	-----	--	---------------------

371	méonech fürkész	13	796	rov, zöl	
-----	-----------------	----	-----	----------	--

372	galeitki lator	11*	778		
-----	----------------	-----	-----	--	--

373	Verrex, a sárkányölő	11*	5529		sárkányölő kard (#445)
-----	----------------------	-----	------	--	------------------------

374	mutáns yeti	12	650	kőe, mic	yeti csont (#160)
-----	-------------	----	-----	----------	-------------------

375	halálóriás	15*	16663		
-----	------------	-----	-------	--	--

376	Dubié fivér	16*	7737		ármypenge (#453), ármypenge (#453)
-----	-------------	-----	------	--	---------------------------------------

377	quwarg testőr	12	573	rov, mic	
-----	---------------	----	-----	----------	--

378	ében morf	12	653	kőe, pir	
-----	-----------	----	-----	----------	--

379	Tök, az orgling legenda	12*	1135		orgling korona (#450), orglinggyökér (#457), drágakő (#2)
-----	-------------------------	-----	------	--	---

380	Malkáv Kázmér	?	1127		véletlentárgy (#6901), véletlentárgy (#28681), véletlentárgy (#19066)
-----	---------------	---	------	--	---

381	öngyilkos orgling	8*	359		
-----	-------------------	----	-----	--	--

382	tőzegeleméntál	12	717	pir, kőe	tőzeg (#468)
-----	----------------	----	-----	----------	--------------

383	lávacsiga	12	673	pir, puh	pirgamit (#152)
-----	-----------	----	-----	----------	-----------------

384	kristálypók	12	749	rov, kőe	nordkristály (#146)
-----	-------------	----	-----	----------	---------------------

385	átlátszó nyúlvány	12	679	mág, puh	
-----	-------------------	----	-----	----------	--

386	ármyhajcsár	12	662	zöl, tej	
-----	-------------	----	-----	----------	--

387	éjben surranó	12*	386		
-----	---------------	-----	-----	--	--

388	szórós wobramung	12	379	tej, mic	wobramung szív (#469)
-----	------------------	----	-----	----------	-----------------------

389	burjánzó ocsmányosság	12	1170	puh, tej, zöl	
-----	-----------------------	----	------	---------------	--

390	szimilli zombi	12	801		
-----	----------------	----	-----	--	--

391	méonech számúzott	12	540	rov, tej	szkritter kitingáncél (#467)
-----	-------------------	----	-----	----------	------------------------------



392	rücskös látógömb	12	764	mág, puh	smaragd esszencia (#229)
393	Shoer Sókt	12*	10317		
394	antimágikus szkrítter	12*	509		
395	patkányfészek	12*	20		
396	féregtenyészet	12*	20		
397	atkatenyészet	12*	20		
398	tycharonid főúr	12*	643		smaragd esszencia (#229)
399	mutáns földicápa	12*	5777		
400	quwarg tűzköpő	12*	838		
401	ős-asztrálpók	11*	PT:20 PE:28		asztrállesszencia (#154)
402	galetki bandavezér	12*	1315		
403	vérgölem	12*	4063		
404	gyorskezü árnymano	12*	1016		Tlyxcet pajzs (#440)
405	csápos lebernyeg	11	PT:25 PE:27		asztrállesszencia (#154)
406	asztrálherceg	11	PT:28 PE:23		asztrálgöngy ( #233), 33% asztrális lepedék (#495)
407	füstkobra	11	PT:25 PE:27		
408	quwarg királynő	17*	7260		
409	nagyobb jégörvény	14	1355	pir	
410	Crouveaux	12*	1129		nordkristály (#146), Crouveaux gyűrűje (#473) smaragd esszencia (#229), véletlentárgy (#41595)
411	Zoehan, a látógömb	12*	1077		wobramung szív (#469), véletlentárgy (#37245)
412	wobramung császár	12*	967		morf köpeny (#474), 12% elsősegély csomag (#619)
413	éjfekete morf lord	12*	976		
414	Noxoth, az óriásnyálka	17	12828	puh, zöl, tej	
415	xenó atka	3*	85		
416	xenó lárvá	4*	111		
417	xenomorf embrió	5*	162		
418	xenó féreg	6*	216		
419	xenomorf csecsemő	7*	299		
420	xenó élősködő	9*	455		
421	xenomorf gyermek	10*	623		
422	fiatal xenomorf	11*	673		
423	kifejtett xenomorf	12*	909		
424	tűhátú gootarg	12	813	kőe, tej, mic	33% gootarg tüske (#494)
425	xenomorf dolgozó	7*	176		xenó esszencia (#490)
426	xenomorf óriástartőr	?	?		xenópete (#278)
427	energiaelementál	13	1011	mág, pir	
428	Natuuk, a csáplord	18*	13972		
429	xenomorf királynő	?	?		xenópete (#278)
430	nagyobb jégavatár	19*	8865		
431	quwarg berzerker	13	780	rov, mic	
432	sógölem	13	874	kőe	sötömb (#566)
433	trixix	13	596	mág, puh, tej	trixix pete (#565)
434	tűlélő zdork	13	990	zöl, rov, kőe	
435	súnrāja	13	883	mic, puh	33% súnrāja ikra (#543)
436	görendémon	13	849	pir, zöl	
437	szilánkmester	13	594	puh, tej	
438	szilánkbog	13*	340		
439	renegát szímill	13	829	mic, puh, tej	véletlentárgy (#29638)
440	csendbogár	13*	65		
441	meréniai behemót	?	8278	kőe, zöl	
442	galetki mágus	12*	1024		
443	?				
444	Vörös Trohoger	13*	1686		
445	?				
446	?				
447	végrehajtó	13*	1363		20% méreggyűrű (#544)



448	kinzömester	13*	1134		
449	jujjji démonlédérc	13*	1328		
450	hegymélyi manabéka	13*	871		
451	manapoid interruptor	13*	1148		barna manakó (#149), 2% manapoid fűlbevaló (#294), 2% manapoid amulett (#295)
452	kék-vörös számi	13*	1310		
453	multizoid	13*	626		
454	?				
455	árnybestia	13*	1102		
456	árnyrém	13*	2149		
457	renegát mágus	13*	1209		
458	Fagylovag	19*	15369		Fagylovag kardja (#554), Fagylovag kardja (#554)
459	gomolygó ósköd	12	PT:26 PE:30		
460	agykifordító	12	PT:30 PE:24		asztrállesszencia (#154)
461	vibráló plazma	12	PT:25 PE:27		asztrálp plazma (#555)
462	ember ősszellem	13*	1494		
463	nutritör	13	859	mág, tej	
464	milbani kodae	13	667	pir, kőe	milbani amulett (#567)
465	milbani tudao	13*	717		milbani amulett (#567)
466	antimágikus plazmagömb	13	1022		antimágikus plazma (#559)
467	Héteoszix, a sógölem	13*	1253		Héteoszix nyaklánc (#561), sötömb (#566)
468	Rixitbin, a quwarg	13*	1228		berzerker öv (#562)
469	ősöreg nutritör	13*	1407		nutritörbőr csizma (#563)
470	óriás súnrāja	13*	1475		súnrāja ikra (#543), 33% súnrāja tör (#564)
471	milbani dikau	13*	1317		szent milbani amulett (#568)
472	galetki rablóvezér	13*	6365		

jelölések:

+ : élőholt, \*: nem vadászható

?: változó, vagy nem publikus adat

lakószint: ahol először VD-zhető, vagy ahol először előfordul kalandban. Legendás lényeknél ez a születésük szintje, de a legendás lények persze nincsenek szinthez kötve, akárhol felbukkanhatnak...

# ŐSÖK VÁROSÁ



## ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK LEGENDÁK VÖLGYE Fellebben a fátyol a titkokról...

A korábbi számban már írtunk általánosságban erről a jelentős új fejlesztésről, a Legendák Völgyeről. Mostanra már szembesülhettek is ezzel a kihívással, és persze mindenki kíváncsi ezzel kapcsolatban egy csomó dologra. Néhány ilyen kérdésre szeretnék választ adni.

### AZ ÖTLET

Az ötlet, mint mindig, hirtelen jött. Az ŐV magasabb szintjein vannak elfajzott torzszülöttek, a TF neves lényeinek megfelelői. Elképzeltem, hogy milyen lenne egy hely, ahol csupa ilyen teremtmény él, hihetetlen kincseket felhalmozva, de ugyanakkor halálos veszélyt jelentve a leghatalmasabb galetkikre is. Mint mindig, az ötletet jó darabig dédelgettem, csak a fejemben volt meg, és egyre inkább kezdett alakot ölteni. Tudom, elég furán hangzik, de sosem azt kezdem ilyenkor kitálatni, hogy kinek hány életpontja van, és mekkora eséllyel dobja a kincset. Elképzelem az egész helyet, mintha én is ott lennék, mit látok, mi történik, mintha egy film lenne az egész. Ha már kellően valóságúen el tudom képzelni a helyszínt, és bejártam minden apró zegét-zugát, akkor kezdem az egészet leírni, és a számok nyelvére átültetni.

A nyaralásom kiváló alkalom volt erre, ott készítettem el az úszómedence mellett napozgatva a fejlesztési dokumentációt.

### A LORD SZOLGÁI

A megvalósítás során a teszteléssel sokkal több időt töltöttünk, mint a programozással. Már az első szörnycsoport (a galetki lord szolgálai, akiket a Völgye való belépéshez le kell győzni) hosszú törpölést

igényeltek. Több szintről is kiválasztottunk különböző támadási formákkal bíró galetkiket a teszteléshez. Az első körben a csoport két veled egyforma szintű, egy eggyel alacsonyabb szintű, egy kettővel alacsonyabb szintű, és 13. szintűeknél egy hárommal alacsonyabb szintű ellenfél jött. Bár volt, aki ezt is le tudta verni, a többség számára ez brutális volt. A csoportot fokozatosan hangoltam, bizonyos szörnytípusokat amelyek ha más szörnyvel együtt jönnek, sokak számára szinte elpusztíthatatlanok, teljesen letiltottam (mint pl. xorex fatty). A végső változatban egy szörny jön a saját szintedről, egy a kettővel, és egy a hárommal korábbi szintről. A szörny itt persze jelenthet több torzszülöttet is, abban az esetben, ha a generált lény szimbiótával / társlénnel rendelkezik. Aki 11-nél magasabb szintű, az kapott pluszban egy 4-5-tel alacsonyabb szintű lényt is, ha a fenti ellenfelek száma csak 3 volt. Ez már jóval könnyebb, legyőzhetőbb volt, főleg, hogy megfejttem azzal, hogy a 9. szinten, ahol nincsenek varázstárgyak, még gyengült is kicsit a csoport. Ennek ellenére, szerencsétlen generálások összejöhetett olyan csapat, ami brutálisan erősítette egymást, tehát még így is volt valamekkora esély, hogy valaki legyőzhetetlen ellenfeleket kapjon. Ekkor ugrott be az ötlet, hogy két alternatívát kínáljak, ekkor az egyik már nagy valószínűséggel nem jelent majd problémát.

### A LEGENDÁS LÉNYEK

Az eredeti elképzelés, hogy a Völgyeben egyszerűen csak a már meglévő elfajzott lények jöhessenek, nyilván nem állta meg a helyét. Egyrészt, ezzel igencsak lekorlátoztuk volna az eseményben résztvevő játékosok számát, hiszen 11. szint előtt nem is voltak ilyen

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

lények, másrészt nem jelentett volna nagy változatos-ságot. Ezért nekiálltam, és csináltam új elfajzott lényeket a 8-10. szintekre is, és a magasabb szinteken élők számát kibővítettem.

Ez persze nem jelenti azt, hogy ezekkel az új elfajzottakkal vadászat során is lehet találkozni. Ezek csak az LV-hez készültek, bár lehet, hogy egyszer a jövőben felbukkannak majd a Völgyön kívül is.

Miután meglelt legalább hat elfajzott minden szintre a 8-13. szintig, már csak azt kellett eldönteni, mikor melyikkel kell megküzdeni. Az, hogy mindenki csak a saját szintjéről kapjon ellenfelet, hamar unalmassá tette volna az LV-t, és nyilván mindenki szerette volna az alacsonyabb szintűek kincseit is megszerezni. Ezért a következő rendszert dolgoztam ki:

Az első ellenfél akár 5 szinttel alacsonyabb is lehet, mint a lakószinted, de legalább eggyel alacsonyabb szintű. Ezzel a módszerrel még a 13. szintűeknek is van esélyük, hogy az új szörnyek mindegyikét levadászhasssák. A második ellenfél legfeljebb 3-mal alacsonyabb szintű, és legalább eggyel alacsonyabb szintű. A harmadik vagy eggyel alacsonyabb szintű, vagy veled azonos szintű. A negyedik veled azonos szintű, de kis eséllyel lehet eggyel magasabb szintű.

Ez az elosztás megfelelő változatos-ságot adott a csatáknak. Persze, egy 8. szintű így is csak 8. szintű ellenfeleket fog kapni. Itt merült fel, hogy nem lesz elég a HP, ezért kellett berakni a programba az ELL parancsot, ami a harci programokat sokkal rugalmasabbá teszi.

### A KINCSEK

A korábbi elfajzottak kincstáblázatával kicsit elégedetlen voltam, nem voltak eléggé változatosak. Az új lények kincstáblájában sokszor 8-10 féle tárgy is szerepel, ezek egy része egyedülálló tárgy, egy része egy fix, és a szinthez képest nagyon tápos „véletlentárgy”, ezenkívül vannak nagyon hasznos használati tárgyak is, mint pl. varázssitalok. Nagyon sok lény dobhat relikviaszilánkot, amelyek használatukkor szintén egy nagyon gondosan összeállított, igen izgalmas kincstáblából generálnak holmikat. Összeadva a valószínűségeket, arra törekedtem, hogy minden lény legalább

50 % eséllyel dobjon valamit, de az esély ennél sokszor jóval nagyobb. Az egyedi tárgyak szinthez kötöttek, a 8. szintű lény által dobott tárgy nem olyan erős, mint a 12. szintű, viszont ezt kompenzálja, hogy a magas szintű karakternek ezek az ellenfelek könnyebbek, így gyakrabban fog tovább jutni, és számára hasznos kincseket látni. Bár nem lesz minden tárgy mindenkinek jó, azért biztos, hogy mindenkinek lesznek hasznos holmik, és nagyon sok tárgyat meghagytam átadhatónak, hogy lehessen velük kereskedni.

### A NEHÉZSÉG

A legnehezebb megfelelni a játékosok azon elvárásának, hogy a feladat kihívás legyen, de ugyanakkor sikerélményt adjon. Az volt a cél, hogy egy galetki, aki megfelelően felkészült, szinte biztosan végig tudjon menni. Sok ellenfél sokat gyengült az eredeti verzióhoz képest, és ugye elkészítettem a 11. színű rettegett elfajzottak legyengített verzióit is a Völgy számára. A második támadási forma és a szolgák jócskán megkönnyítik mindenkinek a dolgát, de nem lehetetlen ezek nélkül végigmenni. Eredetileg az LV-t mindenképpen csak öt körönként lehetett újrapróbálni, de végül ez megváltozott, attól függ, mikor mehetsz újra, hogy meddig jutottál előző alkalommal. Aki korán kudarcot vallott, az hamar próbálkozhat ismét.

Ami a tesztelésből látható volt, hogy a kezdetben nehéznek ítélt ellenfelek is legyőzhetőek könnyen megfelelően beállított HP-ekkel. Természetesen idő, amíg kiismerem minden ellenfelet, és megtalálod a számodra legoptimálisabb stratégiát. Sok, a játékosok által hanyagolt varázssital hatalmas előnyt jelenthet az LV során, mint pl. az immunitás és hatalom italok. Az LV egyik pozitívuma, hogy nem olyan „így is, úgy is végigmegegyek rajta”, hanem a felkészülésnek látványos hatása van a sikerszázalékra.

Tesztkarakterünk, mindenféle támadási formával, különböző szintekről (az éles adatbázisból vett karakterek), megfelelő HP beállításokkal végül közel 100%-os eséllyel végig tudták csinálni az LV-t. Mivel itt a siker sokkal fontosabb, mint hogy melyik lényből mennyi lélekenergiát nyersz ki, kézenfekvő volt, hogy érdemes

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

szolgákat használni. Az elsősegély csomag a szolgákat tette használhatóbbá az LV során.

## AZ URALKODÓ CITADELLÁJA

Már amikor először elképzeltem a Legendák Völgyét, és egyre mélyebbre óvakodtam benne, tudtam, hogy kell lennie itt valami nagyobb titoknak. Aztán egyszer csak felrémettem a titokzatos város képe, amely a Legendák Völgyének szívében rejtőzik.

Bár az LV céljának több mint elég kéne, hogy legyen a rengeteg mesés kincs megszerzése, még érdekesebb lesz az egész, ha vannak további célok és rejtélyek. Ezért elhatároztam, hogy aki többször sikeresen végigcsinálja az LV-t, annak legyen valamiféle továbbhaladási lehetőség. A Völgy titkos városában emelkedik egy hatalmas citadella, ahol a misztikus Uralkodó lakik, aki anélkül irányítja a Völgy életét, hogy bárki valaha megpillantotta volna őt. A galetkik (és a játékosok) természetes kíváncsiságából adódik, hogy be akarnak jutni a citadellába, és még akarják látni az Uralkodót. A sikeres LV során szerzett tokenek lehetővé teszik, hogy a galetki egy bizonyos ideig magát torzszülöttnek álcázza, így ha elegendőt összegyűjt belőlük, beléphet a városba, sőt a citadelláig is eljuthat.

Ami itt következik, azt nevezhetjük akár az LV második felvonásának is. A kapun való bejutáshoz először el kell győzni a citadella mind a négy tornyának kapitányát. A kapitányok mindegyike egyedi, még sosem látott képességekkel rendelkezik. És lesznek, akiknek már a kapitányokat védő őrk is kihívást fognak jelenteni.

Hangsúlyozni szeretném, hogy az LV nem arról szól, hogy a karakterek pik-pak néhány forduló múlva már az Uralkodóval konfrontáljanak. Az LV lényege, hogy legendás lényekkel küzdesz, amelyek egyedi tárgyakat dobnak, és ha sosem jutsz el a citadelláig, akkor sem lesz a karaktered életképtelen. A második felvonás inkább amolyan extra rejtély, amelynek megfejtése rengeteg izzadságot és áldozatot követel. És bár maga az LV már 8. szinten is csinálható, az Uralkodó színe elé 10-11. szint előtt nem juthatsz el szerintem, annak ellenére, hogy ebben a részben az ellenfelek erőssége a

szintedtől függ, tehát alacsonyabb szinten gyengébbek lesznek.

Többet ezzel kapcsolatban egyelőre nem akarok elárulni, meghagyom mindenkinek a felfedezés örömet.

## TOVÁBBFEJLESZTÉS

Az LV rugalmasan bővíthető, új ellenfelekkel, kincsekkel. Meg persze amikor a galetkik továbbköltöznek a 14. szintre, a Völgyben már találkozni fognak az onnan származó elfajzott lényekkel is. Egy darabig el fog tartani amíg mindenki kiismeri az LV csinját-binját. Ez nem időszakos fejlesztés, tehát véglegesen benn fog maradni a játékban. Az AK következő számában néhány konkrétumot is közlünk a LV során jövő neves lényekkel kapcsolatban.

Tihor Miklós

## VALTOZÁSOK

- ❖ Ha nincs tárgyhelyed, amikor legendás tócent találsz, eldobod a legalacsonyabb értékű, nem KF-elt véletlen tárgyadat előtte. Ezt a rutint egyébként korábban is használtuk már, a bárd jutalomnál, az LCS licit megnyerésekor, a xenó kaland során (szöveg nem íródik ki.) A továbbiakban tervezzük ennek bővítését és konfigurálhatóságát, hogy a játékos az általa fontosnak ítélt tárgyakat mindig fel tudja venni.
- ❖ Ha valaki ELL 91xx p1 p2 p3 91yy p4 parancsot adott ki, a parancs 91yy p4 része nem hajtódott végre. Ezt javítottuk.
- ❖ A Legendák Völgyének táposabb neves szörnyeinel megszűnt a minimális mentődobás esély, aminek köszönhetően mentődobásaikat gyakran megdobták, függetlenül a varázslat szintjétől és az ellenállás megtörésétől, és így a harc kimenetelét véletlenszerűbbé tették. Az LCS szörnyeknek ez a képessége továbbra is megmaradt.
- ❖ Új tárgy került be a Legendák Völgyébe, aminek a löfegyveresek fognak örülni.
- ❖ A dorony duda enciklopédiája hibás volt, a keresett szörnyet nem a 2., hanem a 3. paraméterben kell megadni.

# XXIV. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ÓV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényén.  
Időpont: 2005. november 26. (szombat) 9.00-17.00-ig.  
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rozsnyai u. 3.  
Kellemes szórakozást kívánunk!

## XXIV. ALANORI OLIMPIA

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

## XII. TERON HEGYI OLIMPIA

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

### XXIV. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

### XII. Teron hegyi Olimpia

Csapatversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

### Árverés

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

### Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

### Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

### Csataszimulátor

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

### Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

### Találkozók

Élőben találkozhatsz játékostársaidal és a játékvezetőkkel.

### Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

### Meglepetés



# 142 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. október

## A TUDÁS SZENTÉLYE

**Van egy olyan isteni küldetésem, hogy érjek el 170 pontot az íjásversenyen. Elérem, mégsem fogadta el istenem teljesítettnek!**

Konkrétan Raia és Elenios kér ilyet, a gonoszoknak és a semlegeseknek ennél több pontot kell elérniük (180-at és 190-et). Gondolom sejthető, hogy itt miért nem egységes teljesítményt várnak híveiktől az égiek: mind Raia, mind Elenios szúrós szemmel tekint le a kenőpénzzel diadalmaskodó követőikre (erről szöveg is van a kenőpénz átadásakor). A bírák lefizetése egyszerűen nem illik a jó jellemű papokhoz, ráadásul a kenőpénz segítségével e feladat semmi kihívást nem jelentene.

**Mi történik, ha két árnyszóttos, vagy árnykarkötő van nálam, s az egyik KF-elve van?**

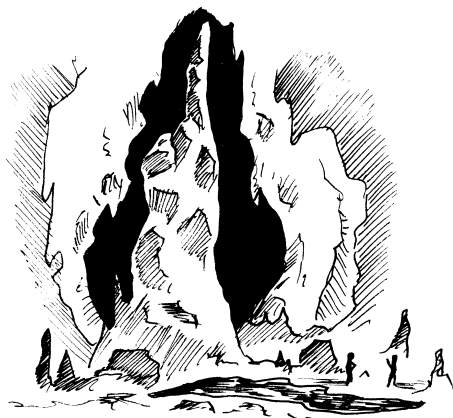
Az árnyszóttos, illetve árnykarkötő 50, illetve 5 fordulóig fejt ki hatását, aztán eltűnik. Az említett esetben a KF-elt tárgy eltűnik a karakterről, viszont marad a hátizsákjában egy KF-eletlen, amit utána bármikor felhasználhat.

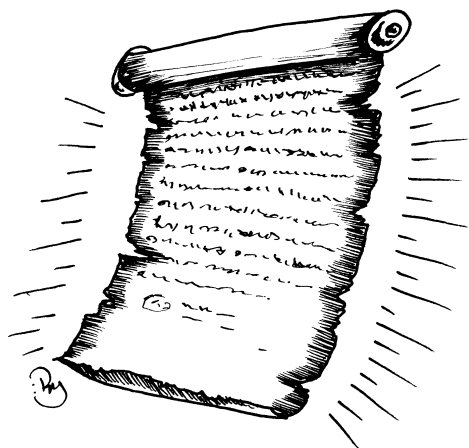
**Hogyan történik az esélyszámítás a KLD parancs sikerére vonatkozóan?**

KLD paranccsal jelenleg a tolvajcéhes, a kémhálózat és a ryuku szigetek küldetéseiben találkozhatnak a karakterek.

A KLD parancs sikere sokmindentől függhet (általában kiderül a szövegből, mi kell hozzá), egy szakértelem vagy egy tulajdonság nagyságától, egy tárgy meglététől, egy szörny legyőzésétől, vagy bármilyen egyéből.

A szakértelempróbák során speciális képletet alkalmaztunk a siker ellenőrzésére. A karakter szükséges szakértelmének szintje minél inkább a küszöb alatt van, annál kevesebb az esélye a sikerre: a próbánál, ahol pl. 10-es úzásra van szükség, 10-essel 100%, 9-essel 50%, 8-assal 33%, 7-essel 25%, 6-ossal 20% stb. Ha a karakter szakértelme a küszöbérték felénél kisebb, biztos a kudarc.





**A magas szintű karakterek jelenleg mindenfelé hajókat ácsolnak a Túlélők Földje erdeiben. Mi lesz azonban akkor, ha megteelik az összes mező ilyenekkel, és már nem lehet újat építeni?**

Ilyesmi miatt nem kell aggódni, a kalandozók által épített vízialkalmatosságok gyorsan korhadnak, olyannyira, hogy felépítés után nem sokkal már el is tűnnek a mezőről.

Egész konkrétan a következőképp zajlik a dolog: amikor egy karakter egy olyan mezőre lép, amin kész hajó áll, szöveget kap, hogy pl. „egy elkorhadt csónakot látsz”, s a tárgy ugyanebben a pillanatban eltűnik a mezőről, oda újra építhető – a példánknál maradva – csónak. Ebből is látszik, hogy a járművek eltűnését mindenképp megelőzi egy mozgás parancs, egy mezőn két egymást követő parancsból két ugyanolyan vízialkalmatosság nem építhető!

**Aggasztó híreket hallani a ryuku szigetekről – könnyű összeszedni pár chelonicitát, ami aztán szaporodni kezd, és lépésenként a karakterek varázspontját habzsolja. Van ellenszer?**

Persze, hogy van, de a főzet feltalálásának, amely megoldja a chelonicitás karakterek minden gondját, rátok bízuk.

Egyébként ezek az apró kis élősködők pont annyi varázspontot szívnak el mozgásonként,

amennyien épp a delikvens karakter tudatára kapcsolódtak. Labirintusban mozgáskor ötödcannyit szívnak el. A teknősök némelyike, melyek ezt a kórokozót terjesztik, ütésenként 1-3 chelonicitát adományoznak az ellenfélnek, s ezek a fordulók végén rögvest szaporodásnak indulnak:  $1 + \text{cheloniciták száma} / 5$ -tel (maximum 30-cal, s maximum max. VP/20-szal) nő számuk.

A cheloniciták egyébként az előbb említett főzet felhőrpintésén kívül akkor is elpusztulnak, ha meghal a karakter.

A harmadik, alternatív gyógymód egy varázslat, melyet csak néhány beavatott ryuku ismer, tőlük érdemes azt megszerezni (nem áruljuk el, hogyan).

**A ryuku szigetekre átkelt 50. szintű karakterek már több olyan tárgyat is találtak, amit igazából csak alacsonyabb szintűeknek éri meg használni – a szintkorlátja is ezt támasztja alá. Miért van ez?**

A Ghallán járt ryuku katonák között nem igazán volt 20-nál magasabb szintű, így nem csoda, hogy a ferdeszeműek által használt tárgyak többségének alacsony a szintkorlátja (s ennek köszönhetően a tudása is). Csupán ezt próbáltuk visszaadni azzal, hogy itt is található olyan tárgyak, amelynek végül majd egy 20. szintű kalandozó veszi hasznát (ha az aukción, vagy más kereskedelmi csatornán keresztül hozzá kerül), viszont az eladásából az azt megtalált karakterek is jól járnak.

Természetesen nem minden tárgy ilyen ezen a területen, biztosak vagyunk benne, hogy előbb-utóbb az itt kalandozó karakterek mindegyike lecseréli ruhatárát az új, ryukuföldi tárgyakra (ha nem is mindegyiket, de nagyrésztüket).

Ha kérdésed van, azaz hasonló jellegű, a fordulóból közvetlen ki nem derülő titkokat szeretnél megtudni a Túlélők Földjéről, írd meg azt az ak@beholder.hu címre. Amennyiben hajlandók vagyunk elárulni, mi is a válasz a kérdésedre, ezt az Alanori Krónika következő számainak valamelyikében, ugyanebben a rovatban, tesszük majd közzé.



# Trollkien: VÉG ÉS KEZDET

– A nagyúr pihenni vágy – közölte szenvtelen hangon Laeo Prixes, és egyenest a túlóldali ponyvaajtóhoz vonult. Az előtérben várakozók, mintegy varázsütésre, elhallgattak. Zord arcuk, felhős tekintetük mindent elárult, s mikor Laeo felhajtotta a ponyvát, szó nélkül kimasíroztak. A gránitvértés ezredes nem reagált a tanácsstagok elköszönő szavaira, és főhajtásaira. Csak állt a kijárat mellett, mint egy rezzenetlen kőszobor.

Az uralkodó referátora maradt a sor legvégére, és a hosszú, ősz hajú, homlok felett erősen kopaszodó férfiúnak még nem nagyon akaródzott távozni.

– Urunk, a Császár, holnap tényeket akar majd – állt meg az ezredes előtt. – A ma sikerei nem halványíthatják a holnap aggodalmát! És ne feledd, a Fényességes Rakshallion szintén választásokat követel majd...

– A nagyúr pihenni vágy – ismételte Laeo, mintha betanult szöveget mondana fel, és hangját nem nehezítette indulat. – Ma csatát nyert a krathán légió, referátor, és az égiek segédmével holnap ismét diadalmaskodunk majd! Ezek a nagyúr szavai, és én sem mondhatok mást.

– De hát a seb, amit kapott... – kötekedett volna még a hírnök-mágus, de aztán találkozott a tekintetük, ezért inkább visszanyelte szavait, és kiviharzott. Laeónak nem voltak kétségei afelől, milyen jelentést tesz majd az uralkodó előtt... ám a holnap még messze van, hosszú az éj, és rengeteg a tennivaló.

A sátor tágas előterét apró varázsfény-tartók világították meg. Oldalfalai mellett használati tárgyak, és a tábori élet elengedhetetlen eszközei sorakoztak katonás rendben, ahogy az illik is a Mindenható Császár kedvenc hadvezéréhez. A döngölt földet vékony falpálcákból szerkesztett rácsok tették egyenletesebbé, de hiába terítették be azt drága szőnyegek, nem sikerült a puritán helyiséget otthonosabbá tenniük.

Talán méltatlannak érezte volna a parancsnok ezt a posztot, ha nem fűzi gyermekkorig visszavezethető, szoros barátság a tábornokhoz. Az ajtónálló szerepét nyugodtan rábízhatta volna a pontosan száz és még egy főből álló, magasan képzett testőrségre, hisz mindannyian ugrásra készen várakoztak odakint, a sátor közelében. Ő mégis kitarzott barátja, és felettese mellett. A tábornok állapota sokat romlott az elmúlt két órában, és mire éjközépre fordult az idő, a vajákosok már csak a fejüket csóválták. A hadúr öntudatlan seblázban vergődött.

Mikor a nagytiszteletű eruditor és két segédje előbújt a belső teret leválasztó, vastag függöny mögül, Laeónak elegendő volt az idős gyógyítóra néznie. Amaz csak szomorúan ingatta fejét, nem mondott semmit, de szavak nélkül is tudták mindannyian: a hadúr nem éri meg a reggelt.

Ekkor bentről egy erőtlen hang szűrődött ki.

– Laeo... jer be hozzám...

A parancsnok fejét hajtotta a bölcs tudós előtt, és belépett a nagybeteghez.

– Fraenzus... – lehelte, és megdöbönt. Barátja még e néhány perc alatt is, amíg magára hagyta, tovább gyengült, s már csak árnyéka volt egykori önmagának. – Itt vagyok, testvérem.

Az ágy mellé térdelt, és nem viszolygott megszorítani a bűzös verejtéktől iszamos, remegő kezét. A hadúr ráemelte meglepően tiszta tekintetét, és megpróbálta közelebb húzni magához a férfit. Mondani akart valamit, de erejéből csak suttogásra futotta.

A csata nagyszerűen indult. A légiók ellenállhatatlanul nyomultak előre, és azok a gyűlölt kyorgok lassan hátrálni kény-



szerűltek. A hadúr vérvörös palástjában, úgy mozgott a vége-láthatatlan hullámozó tömegben, mint egy csepp vér, a felkavart tócsa felszínén. Testőrei gyűrűjében mindig ott jelent meg, ahol a csata állása épp a leginkább megkívánta, a légiósok pedig vakon követték volna őt akár a Világok Csarnokáig is... Aztán egy mérgezett lövedék utat talált a páncélja résein, és a hadúr a lova nyakára dőlt. Hamar kimenekítették, és az ütközet addigra már eldőlt a javukra, ám a tisztek lelkeire nehéz súly telepedett. Bekövetkezett, amitől a kezdetektől fogva mindannyian tartottak. A tábornok sebet kapott.

– ...tartozom... valakinek... Laeo... le kell rónom... a tartozásom...

– Jól van, Fraenzus, értem. Megteszek bármit, csak mondd...

A hadúrirt hirtelen köhögés-roham fogta el. Véres hab jelent meg a szája szegletében, és visszahanyatlott a párnáira. Csak nagy nehezen tudta megformálni a szavakat.

– ...hozd ide... a Zöld Követ... a ládából... kérlek – sóhajtott a férfi, és elveszítve tartását, teljesen elernyed.

Laeo tudta, miről beszél a hadvezér, látta már épp eleget a hatalmas smaragdot barátja nyakában, egy láncon fityegni. Sosem beszélt róla, honnan, miképp tett szert rá, és alvezérei egy idő után már ráuntak kérdezősködni. Az ezredes egy hosszú perc múlva a láncsal tért vissza, és azt Fraenzus nyakába akasztotta. A férfi felnyitotta a szemét, és a markába zárta a követ. Aztán halkán, szinte néma suttogással motyogni kezdett.

A mana megsűrűsödött a levegőben. Laeo nem is tudta, hogy a hadúr képes ilyesmire, ezért igencsak meglepődött. Ősztónösen hátrébb húzódott, de kíváncsisága nem hagyta, hogy megfutamodjon. A kő izzani kezdett, olyannyira, hogy átvilágította a férfi sápadt ujjai közt, aztán hirtelen egy árny vetült a betegre. Olyan váratlanul jelent meg, szinte a semmiből érkezve, hogy Laeo a kardja után kapott. Egy karcsú, magas férfi volt. Egy smaragdbőrű, köpönyeges fickó.

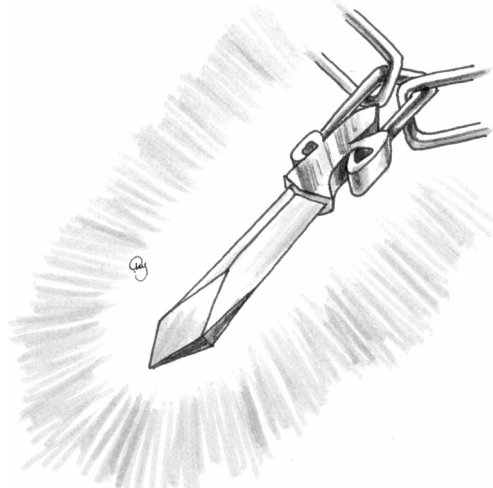
– Eljött az idő, Bh'droums... – lehelte a hadúr – ...az adósod vagyok... vedd el, ami a tiéd...

Az ismeretlen sző nélkül bólogott, és a tábornok fölé hajolt. Ügyet se vetett az ezredesre.

– Nem, Laeo! Ne tedd! – kérte a beteg, mikor a szablya előcsusszant hüvelyéből. – Így akarom!

Az ezredes engedelmeskedett, és dermedten nézte végig, hogy a szörnyeteg mit tesz barátjával. Eközben iszonyú harcot vívott a lelkiismeretével, de azzal nyugtatta magát, hogy a haladókló utolsó akaratát mindig teljesíteni kell. A lény a hadúr nyakába harapott! Úgy szívta ki a véré, mint egy közönséges nádaly, és a beteg moccanatlanul tűrte ezt! Aztán még furcsább dolog következett. A vámpír – mert az ezredes immár biztos volt a szörny természetéről –, éles körmével felhasította ön-nön csuklóját, és a holsápadt tábornok ajkához nyomta azt...

Eltelt egy hosszú, nyugtalan nap, és a légió nem mozdult. A parancsnokok körbejártak a katonák között, és türelmemre intették őket, de a feszültség nőttön-nőtt. Szerencsére a kyorg se-reg sámánjai jobbnak látták sebeik nyalogatásával tölteni az időt, és nem indítottak ellentámadást. Aztán, mikor a nap utol-



só sugarai is eltűntek a láthatár pereme mögött, felharsant végre a hadba hívó kürtszó.

A száznagyok vasfegyelemmel igazgatták az alakzatot, és a katonák hadrendbe álltak, bár nem értettek semmit. Sosem indultak még csatába az éjszaka sötétjében! Tekintetüket a csataterre, a vélhetően közeli haláluk helyszínére szegezték, de azért az élesre fent krathan szablyák és pallosok mind arra vártak, hogy ismét kyorg vért iganak. A dobok felperegtek, és a zászlókat kibontotta a szürkülettel együtt érkező, csipős északi szél. A tisztek egyre sűrűbben, és egyre nagyobb aggodalommal tekingettek a dombtetőn gubbasztó parancsnoki sátor irányába.

Aztán a kürtös belefújít hangszerébe, és a sátorponyva felcsapódott. A testőrök kettős sorfala tisztelgéskepp mellhez emelte fegyverét, mikor Laeon Prixes feltűnt a nyílásban. Aztán az ezredes oldalra húzódott, és maga is a mellére vonta saját, sokat látott szablyáját. Mikor pedig a kürt szava másodszor is felzengett, és a sátorból előlépett Lord Fraenzus Daramoula, büszkén, sértetlenül, és erőteljesen, hetvenezer krathan torok diadalüvöltése nyomta el az érces harsonaszót.

### Lord Daramoula (615. szörny)

Előfordulás: Árnytünde birodalom

Altípus: élőhalott

Szint: 47

Max. ÉP: 2800+d290

Támadás: 100

Védekezés: 85/85/250 (szúró, vágó, ütő)

Védekező varázslat: örvénykerítés

Támadó varázslatok: mágiatorés, ősi sorvasztás

Spec. támadás: félelemaura

Közelharc sebzés:

karommal (4x) 30d5+15 (bénítás)

foggal (1x) 11d21+4 (szerencsét szív)

Egyéb spec: DEMezik, ha nincs az őt legyőző karakternél fokhagyma



# VARÁZSLATOK

Az alábbi táblázatban azt láthatjátok, hogy a Tülélők Földje egyes varázslatait/pszi képességeit a karakterek hány százaléka ismeri. Azoknál a varázslatoknál, amit csak pár karakter ismer, a konkrét számot láthatjátok.

Az adatok a 2005. szeptember 26-i állapotot tükrözik.

1.	vámpirizáció	30,9 %
2.	tolvajszem	7,8 %
3.	éber kakukk	30,0 %
4.	auralátás	18,5 %
5.	gyógyomány	38,2 %
6.	áldomás	36,7 %
7.	alkímia	22,6 %
8.	gondolatolvasás	15,4 %
9.	varázsfesték	18,7 %
10.	életszívás	13,4 %
11.	esőidézés	16,7 %
12.	erőpajzs I	45,0 %
13.	hadiszercence I	22,4 %
14.	méregsemlegesítés	38,6 %
15.	szaporítás	13,0 %
16.	csábmosoly	4,4 %
17.	beszéd a holtakkal	6,5 %
18.	vak örület	23,8 %
19.	kitartó ló	27,7 %
20.	bűvölés	4,5 %
21.	korgó gyomor, huss	37,5 %
22.	unkreáció	33,7 %
23.	jellemrejtés	19,1 %
24.	hadiszercence II	40,3 %
25.	tündérfény	37,5 %
26.	tulajdonságpajzs	44,1 %
27.	harmadik szem	26,1 %
28.	csupasz izom	20,1 %
29.	energiatüskék	50,5 %
30.	tüskepajzs	33,6 %
31.	lángcsóva	27,7 %
32.	hhaar burka	41,5 %
33.	izomernyesztés	34,3 %
34.	varázsvédelem	22,7 %
35.	mágiatorés	15,0 %
36.	védelem sav ellen	19,1 %
37.	méregfelhő	21,0 %
38.	védelem tűz ellen	18,1 %
39.	éhínség	8,0 %
40.	tompítás	27,8 %
41.	jégcsóva	16,4 %
42.	örvénykerítés	7,6 %
43.	vakító fény	10,1 %
44.	tisztítóüz	8,3 %
45.	sötét halál	7,9 %
46.	vérbeli borzongás	9,4 %
47.	fehér glóbusz	20,0 %
48.	szárazság	12,3 %
49.	gigaököl	4,3 %
50.	villámcsapás	34,1 %
51.	elektromos pajzs	18,1 %
52.	revitalizáció	6,5 %
53.	óriásérő	17,8 %
54.	kristálygömb	11,0 %
55.	Sötét Ceremonia	8,0 %
56.	gyóntatás	9,5 %
57.	a lélek védelme	11,0 %
58.	azonnali gyógyítás	18,9 %
59.	hadiszercence III	20,8 %
60.	puha ütés	22,8 %
61.	tűzeső	20,6 %
62.	éber vadászkutya	9,6 %
63.	erőpajzs II	21,4 %
64.	pszi-ernyő	37,1 %
65.	auratranszformáció	35,8 %
66.	pszi-regeneráció	31,6 %
67.	varázslat olvasása	8,5 %
68.	felejtés	30,6 %
69.	ki koncentráció	17,7 %
70.	agyletapogatás	29,5 %
71.	szürkeáll. aktiv	28,7 %
72.	mentális pajzs	27,8 %
73.	pszi fejlesztés	26,8 %
74.	molekulaátrendezés	26,0 %
75.	mágiafeloldás	15,6 %
76.	láthatatlanság	22,4 %
77.	fúzió	8,6 %
78.	láth. észlelése	17,9 %
79.	oltár eltörlése	32,4 %
80.	életszívás II	4,0 %
81.	vadítás	9,5 %
82.	szörnyszlelés I	18,7 %
83.	szörnycsábítás	17,9 %
84.	szörnyszerzés	7,7 %
85.	restoráció	8,3 %
86.	vasszervezet	16,9 %
87.	bájjal kreálása	1,5 %
88.	szopókópuszítás	21,3 %
89.	villámsújtás	2,6 %
90.	agyburok	6,8 %
91.	agyroppantás	5,4 %
92.	fürgülés	12,5 %
93.	halothívás	4,1 %
94.	rúnapukasztás	18,1 %
95.	DEM kreálása	30,0 %
96.	városi teleport	43,2 %
97.	gyakorbács	24,7 %
98.	pszi-acéltorony	23,5 %
99.	tudatkutatás	22,6 %
100.	varázslat főzése	19,4 %
101.	tükörpajzs	16,4 %
102.	sorvasztás	3,0 %
103.	energiapajzs	3,7 %
104.	térképelemzés	21,4 %
105.	kontinuum-tágítás	20,5 %
106.	pusztító végzet	5,4 %
107.	savhurrikán	0,8 %
108.	varázsvédelem II	12,7 %
109.	felszínre ugrás	15,4 %
110.	kisebb tűzlehelet	5,7 %
111.	tudatrombolás	18,3 %
112.	pszi-gyűjtés	19,1 %
113.	pszi-ernyő II	15,2 %
114.	agybenítés	12,8 %
115.	pszi-konverzió	11,3 %
116.	az elme fölénye	9,8 %
117.	szuperpszi kif.	8,7 %
118.	teljes örület	7,7 %
119.	térképelemzés II	7,3 %
120.	nagyobb agypajzs	6,6 %
121.	direkt kontaktus I	6,1 %
122.	direkt kontakt, II	5,8 %
123.	az elme hatalma	5,2 %
124.	halálvarázslat	1,6 %
125.	szopógödör kreálás	5,2 %
126.	halálkapu	1,4 %
127.	erőpajzs III	13,7 %
128.	életszívás III	4,6 %
129.	instabil szingularitás	3 karakter
130.	varázslatfelejtés	1,8 %
131.	sötét rítus	2,4 %
132.	mágiadagály	4,5 %
133.	teljes gyógyulás	6,3 %
134.	előholt pozdorja	10,4 %
135.	tárgyszlelés	14,9 %
136.	energiafolyam	3,9 %
137.	szemmelverés	3,0 %
138.	széljárás	1,2 %
139.	alku	2,4 %
140.	fiatalítás	5,0 %
141.	természet haragja	2,3 %
142.	életpajzs	4,2 %
143.	növényültetés	1,6 %
144.	földelem idézése	6,6 %

145. Tharr haragja	5,4 %	202. álommérgezés	2,6 %	270. árnyak segítése	2,2 %
146. ongóliant tombolás	6,5 %	203. mágiafaló	2,1 %	272. bo'adhun gyógyítás	5,1 %
147. mágikus ütés	12,6 %	205. Pörhemór köre	10,5 %	273. kyorg tudás	4,8 %
148. kreáció	3,5 %	207. káosz szava	1,6 %	275. érckonverzió	0,9 %
149. az elme nyitása	0,3 %	208. kisebb kívánság	10,9 %	276. kapcs. azonosítás	1,2 %
150. nagyobb tűzlehelet	2,8 %	209. vadászat	10,6 %	277. filofaxáció	3,9 %
151. pszi kő kreálása	3,1 %	210. pestisaura	3,2 %	279. jégmágia	1,7 %
152. a halál szava	0,2 %	211. fényaura	2,2 %	280. ryuku átokvarázs	1,2 %
153. varázstárgy készítés	1,8 %	212. menekülés	7,2 %	281. ryuku teremtóerő	0,5 %
154. varázslatlopás	0,4 %	213. fürkésző szemek	2,3 %	284. istenítélet	3,2 %
155. tűzgolyó	11,7 %	214. aranyeső	2,4 %	285. időcsere	18,2 %
156. varázspáncél	4,0 %	215. lélektisztulás	1,9 %	286. különcség vonzása	0,6 %
157. tűzmágia	8,3 %	216. öntözés	1,1 %	287. ősi harcmodor	1,3 %
158. becsületjel	5,6 %	217. áldomás III	10,2 %	288. varázspajzs	0,7 %
159. familiáris idézése	16,6 %	218. armageddon	7,2 %	292. speciális védelem	0,2 %
160. varázskő készítés	14,2 %	219. lidércidézés	3,6 %	295. pszi fejlesztés II	1,1 %
161. varázssenergia	15,2 %	220. hatalomvarázs	5,5 %	296. önanalízis	1,1 %
162. hhaar burka II	9,3 %	221. földrengés	3,9 %	297. pszi-erőnyő III	1,0 %
163. dimenzióugrás	14,5 %	222. csapdaészlelés	8,6 %	298. gyilkos ösztönök	1,0 %
164. égető tekintet	3,3 %	223. Chara-din lesújt	0,7 %	299. pszi meditáció	0,8 %
165. esszenciavédelem	15,3 %	224. a munka gyümölcse	39,0 %	300. önanalízis II	0,4 %
166. pszi ragyogás	0,8 %	225. savlehelet	0,2 %	301. elmehártya	0,3 %
167. oltár teremtése	14,5 %	226. a mágia megértése	9,4 %	302. agybénítás III	0,3 %
168. feltámadás	4,9 %	227. villámmágia	7,1 %	303. önanalízis III	0,2 %
169. áldomás II	5,8 %	228. kalmárszem	6,9 %	304. tudatháló	0,2 %
170. isteni küldetés	8,5 %	229. mérgefelhő III	1,0 %	305. belső idő	0,2 %
171. infralátás	4,0 %	230. nekromanta csókja	0,7 %	306. mentális tükör	0,2 %
172. planetáris őrdémon	8,2 %	231. jégoszlop	4,7 %	307. isteni átok	0,6 %
173. szopógödöreltörlés	6,4 %	232. energiaspirál	1,1 %	308. manapajzs	0,2 %
174. szopókörtás	27,3 %	233. Asylux csapdája	4,1 %	309. megifjodás	1,5 %
175. tűzvihar	4,5 %	234. Asylux átka	2 karakter	310. őstűz	0,5 %
176. gömbvillám	2,2 %	235. ősvillám	4 karakter	311. ősjég	0,2 %
177. túlvilág lehelete	3,0 %	236. elnyelés	2,4 %	313. rezisztencia	0,2 %
178. tárgyvédelem	10,2 %	237. minta formázása	5,9 %	315. isteni kontaktus	0,3 %
179. gyorsvarázslás	17,1 %	238. ősi szaporítás	1,4 %	316. örökkévalóság	0,4 %
180. agytaposás	5,7 %	239. energiaburok	1,0 %	317. halhatatlanság	0,2 %
181. városi teleport II	17,9 %	240. Solisar aurája	2,7 %	318. fizikai pajzs	1,0 %
182. Symulf rúnája	10,8 %	241. fénypajzs	0,7 %	319. isteni bölcsesség	0,8 %
183. kényszerport	12,9 %	242. Thargodan illúzió	9,5 %	320. őskreáció	0,4 %
184. varázsszem	9,6 %	243. időtorzítás	2,3 %	321. nekrofún teremtése	1 karakter
185. vízlélegzés	13,0 %	244. sivatagi vihar	3 karakter	322. szingulár, védelem	0,2 %
186. háló	11,2 %	246. agybénítás II	3,4 %	324. isteni gyógyítás	1,2 %
187. a halál csókja	3,1 %	247. elme dominanciája	3,2 %	326. isteni eledel	1,6 %
188. esszenciavédelem II.	10,8 %	248. fehérál. roncsolása	2,9 %	327. fizikai pajzs II	0,2 %
189. a mőszerk kiirtása	5,0 %	249. spirituális ext.	2,7 %	328. felsőbb relikvia	0,2 %
190. igazlátás	4,7 %	250. meditáció	7,5 %	330. mágikus gyorsítás	6,4 %
191. ragály	4,4 %	251. pajzsszűzés	2,1 %	333. sebfertőzés	2 karakter
192. állatvédelem	9,5 %	253. avatár idézése	3,3 %	338. emléktörés	1 karakter
193. mérgefelhő II	10,1 %	256. enyészet	0,7 %	342. benépesítés	2 karakter
194. gyors pihenés	4,1 %	257. vámpírvér	2,0 %	344. hangcsapás	2 karakter
195. pszi-konverzió II	3,9 %	260. éjfattyak végzete	2,9 %	346. szélkeltés	2 karakter
196. a hatalom szava	3 karakter	261. Techiulan aurája	1,7 %	347. keltetés	3 karakter
197. az agy kifacsarása	3,7 %	262. tl'urlang formázás	1,8 %	348. manaégetés	2 karakter
198. tiltott teleport	11,9 %	263. hősi babérok	0,3 %	353. jégvihar	0,4 %
199. megfejtés	10,0 %	266. bo'adhun csapás	4,8 %	355. éberség	1 karakter
200. káoszcsapás	2,5 %	267. ősi gyógyítás	3,8 %	356. időutazás	2 karakter
201. rúnakő teremtése	2,9 %	268. kiszáradás	2,3 %		



- ❖ A teleport varázslatok (városi + tiltott) akkor is létrejöttek, ha a karakter ugyanazon a mezőn állt, aminek a célkoordinátákat beírta a varázslat paramétereiként. Mostantól hibaüzenetet kap a játékos ehelyett.
- ❖ A jokonbia ág tévesen szaporítható volt az ősi szaporítás varázslattal (amivel amúgy csak a Sötét Földes növények terméseit lehet szaporítani). A hibát megszüntettük.
- ❖ Mostantól fél év helyett három havonta adható ki az EXT parancs. A 600. fordulószám felett járó karakterek 1 helyett 2 extrát kapnak.
- ❖ Boltban EE-vel történő eladások – ha az utolsó paraméterként megadott tárgy nem volt átadható, csak egy hibaüzenet jelent meg, az első és második paraméterben megadott tárgyról semmi. Ilyenkor eladta őket a program, ahogy kell, csak visszajelzés nem volt. Javítottuk.
- ❖ Hibásan töröltődött eddig az egyszeri direkt FT parancs az olyan kalandozó-kalandozók közötti találkozásokban, ahol az egyik fél láthatatlan volt, és emiatt nem is került sor csatára. Kijavítottuk.
- ❖ A familiáris idézése varázslattal kapcsolatban azt a hibát is javítottuk, hogy nem kellett ismerni a szörnyeket azok megidézéséhez. Mostantól Rughar familiárisát leszámítva, minden esetben szükséges ez is.
- ❖ A Leah által adott isteni küldetésben egyetlen csillagbozótos kiirtása csupán a feladat, de a szövegben őt szerepelt, javítottuk egyre.
- ❖ Megtaláltuk annak a misztikus hibának az okát, amelynek köszönhetően a karakterek nagyritkán fedett vermet, vapár cserjét, illetve egyéb fel nem vehető tárgyakat találtak kincsként a sárkánybarlangokban, csatamezőn, illetve ki tudja még hol. A hibát javítottuk.
- ❖ Ha egy labirintusban a karakter életerejé menekülés % alá kerül, automatikusan átáll ötösré az óvatossága. Mostantól működik a következő: ha gyógyít magán a karakter, és menekülés % fölé kerül életerejé, az óvatossága a következő mozgás előtt visszaáll az általa beállított értékre. Ha ez mégsem történt meg (már nem mozog többet, vagy nem tud eleget gyógyítani), a forduló végén mindenképp visszaállítódik az előző óvatosság beállítása.
- ❖ A Vasalt Bunkók mostantól használhatják a ryuku szigetek quwargjaira is A quwargok leigázása KT képességet. Olyan quwargokat azonban nem választhatnak a képesség célpontjával, amelyet nem ismernek (eddig ilyen ellenőrzés nem volt, ami hiba volt). Ezenkívül a neves quwarg szörnyek is quwargnak számítanak a KT képességeinek szempontjából (csupán megidézni nem tudják őket).
- ❖ A quwarg teleportgömb használata esetén csak egyetlen ellenféllel találkozott a quwarg bolyba teleportáló karakter. Javítottuk, a sima mászáshoz hasonlóan jönnek a szörnyek.

Farkas Zsolt

