

ALANORI KRÓNIKA

134. szám
2007.
február

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Néha tényleg azt hiszem, hogy megbolondult ez a világ. Télen nincs tél, csak tavasz, viszont Európában hurrikán tombol. A magából kifordult természet ellenére nálunk lassan beindul az év eleji gépezet. Új TF-programozónk van Vadász Szilárd személyében, aki – mire az újság megjelenik – már el is készítette az első kis fejlesztését Ghalla világában. Az idei könyvkiadásunk is megindult a Méreges könyve c. Shadowrun regénnyel. Jó szokásunkhoz híven két-három hetente várhattok tőlünk regényeket. Új írókat, sorozatokat is elindítunk majd. Erről egyelőre nem akarok bővebben írni, de remélem minden fantasy rajongónak tudunk valami érdekessel szolgálni. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Sötét birodalom című regényének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 2. (134.) szám (2007. február) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: január 19. **A következő szám lapzárta:** február 23.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

VÁROSI ALVILÁG

A felébredt világban

2

PAKLIK MINDENKINEK

5. rész

12

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félélvzárás

20

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

22

ÚJ VERSENYEK

Februárban és márciusban

24

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

32

LEANTHIL NAPLÓJA

Élet a hegyben

34

HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

Szellemi lehelős fejlődés

38

GHALLA NEWS

A TF hírei

44

TF-FEJLESZTÉSEK

44

A NAGY TALÁLKOZÁS

46

A VARÁZSKÖNYV

51

KINCSESTÁR

53

REKVIEM

54

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 beföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszók is fizethetnek postautalvánnyal.

VÁROSI ALVILÁG

A következőkben néhány igen komoly árnyé-
lettel rendelkező várost mutatunk be, hogy
újabb helyszínekkel gazdagíthassuk története-
inket. A fordítás a Runner Heavens kiegészítő-
ből származik (egyaránt használható harmadik
és negyedik kiadáshoz is).

CAPE TOWN

Korántsem vesztünk sokat, ha nem ismerjük
az Azán Federáció viharos hátterét, mely bebi-
zonyította az elmúlt évtizedek során, hogy a
dolgok egy idő után már nem romolhatnak to-
vább. A Federáció több millió polgára nyomor-
ban, létminimum alatti életvitelen tengődik, és
a nagy többség teljesen írástudatlan. A terület
gazdag gyémánt, arany és uránium források-
kal rendelkezik, így szinte nem is meglepő,
hogy a legolcsóbb árucikk az emberi élet. Ép-
pen ez az elkeseredettség sarkallja a helyieket
arra, hogy utódjaikat fillérékért rabszolgamun-
kára bocsátsák a kizsákmányoló cégeknek. Az
emberek azonban még ilyen kilátástalan hely-
zetekben sem keserednek el teljesen. Napja-
inkban már látszik a fény az alagút végén. Ca-
pe Town maga az ígéret földje az
árnyvadászok és hasonló illegális munkakö-
rökben érdekelték számára.

Diverz lakossága ellenére, melyet többség-
ben a helyi xhosa népesség, a kirekesztett zu-
luk, afrikaiak, malájok, indiaiak, európaiak és
dél-amerikaiak tesznek ki, Cape Town koránt-
sem a legnagyobb azán város. A modern afrikai
kultúra mégis e helyen él a legerősebben. Ca-
pe Town kikötőváros, ahol nem csupán két óce-
án folyik egymásba, hanem négy kontinens ke-
reskedelmi útvonalának fontos állomása is.

ÉLET AZ OLVASZTÓTÉGELYBEN

A város a kegyetlenül tűző afrikai naptól csil-
logó üveg és acél foltként terül el az óceán part-
ján. Már amikor látszik persze, hiszen az év fe-

leben szmogfelhők terítik be. A város szíve egy
hegység által alkotott medencében fekszik,
mely hegyekről az Esőkirálynőnek hívott óriás-
sárkány tartja szemmel a várost. Cape Town
misztikus varázsa mindenkit megfog, még a
legelcsigázottabb utazó érdeklődését is felkelti.
Az „afrikai idő” úgy tűnik gyorsabban telik, ám
Cape Town lüktető városa sohasem pihen.

A város gazdasága szinte újjászületett, hála a
tavalyi komoly katonai beavatkozásnak, mely
véget vetett az évtizedes törzsi harcoknak és a
virágzó bűnözésnek. Miután Pretoria megegye-
zett a Mujajival, az Esőkirálynő sámánjainak tá-
mogatásával a hadsereg könnyedén kisöpör-
hette a lázadó bandavezéreket és hadurakat a
jobb sorsra érdemes városról. Mint minden a vi-
lág e szegletében, a kisöprő hadművelet sem
zajlott le teljesen: a kommunista Angola határvi-
dékén kibombázó lázongások miatt a katonákat
átcsoportosították a helyi gyémántbányák vé-
delmére a hadművelet teljes végrehajtása előtt.
Ennek hatására a dokkok egyes részei, vala-
mint a külvárosi részek továbbra is törzsi vezé-
rek és hadurak irányítása alatt állnak, ahová a
hatóságok sem merészkednek be.

>>> Amikor a kommunista Angola elfoglalt
pár gyémántbányát a valahai Namíbia területén
még májusban, az Universal Omnitech meg-
mozgatott pár szílat, hogy rávehessék az azá-
niai kormányt a hadsereg mozgósítására. Bár
az Universal Omnitech zsoldosai is kemények
voltak, mégsem vehették fel a harcot egy teljes
hadsereggel. Mostanra lecsendesedtek a vil-
longások, a felek pedig arra várnak, hogy a má-
sik kezdeményezze a harcot. <<<

- Fianchetto

>>> Mondani sem kell, hogy az Omnitech
korántsem elégedett a helyzettel. A feszült álla-

pot hatására a termelés szinte stagnál, így veszteséget kezdtek felhalmozni. <<<

- Mr. Bonds

Hivatalosan a Cape Town tisztogatásai akció még nem zárult le, azonban szinte semmi nem történt az elmúlt hat hónapban. A belváros békes és nyugodt Steven Mbulo generális és Tsago Shinzeli, a Mujaji fő sámánjának szigorú törvényeinek hála, míg a külváros határán továbbra is APC-k járőröznek. Valójában az Esőkirálynő kényszeríti ki az erőgyensúlyt félelemből és szívességekből szótt bonyolult szociális hálója révén.

A VÁROSPART, A SZERVEZETLEN BŰNÖZÉS OTTHONA

Nincs olyan pillanat, amikor a Cape Town minden szegletéből látható kékvízű öblöt ne borítának el teljesen a változatos felségjelzések alatt veszteglő hajók. Szinte lehetetlen elfelejteni, hogy kikötővárosban vagyunk. Fekvésénél fogva a város kulcsfontosságú helyen fekszik a Dél-Atlanti kereskedelmi útvonalon, mely Amazónia és Európa között húzódik. A Jóreménység foka, Távol-Kelet vagy Óceánia felé tartó kereskedők is előszeretettel állnak meg pihenni itt egy kicsit. Minden előnye és hátulütője ellenére az öböl a városlakók bevételeinek fő forrása, az árnyvadászat mellett persze.

A nemes egyszerűséggel Várospartnak hívott kerület a hadurak, kiöregedett kalózok és fekete piaci kereskedők mekkája és birodalma. Bár szervezetlenek, mindezidáig minden kísérésükre indított próbálkozás kudarcot vallott. Napjainkban már érezhető, hogy a megacégek lassan ebbe a kerületbe is beteszik a lábukat. Rengeteg azániai érdekltségű nagyvállalat próbál a kerületben terjeszkedni, ám egyikük sem mer megkockáztatni egy komolyabb konfrontációt a helyiekkel.

>>> Az egyik közeli negyed raktáraiban több céges érdekltségű zsoldoscsapat is letelepedett, így mostanában elég feszült a légkör. Nem lepődnék meg, ha hamarosan egy nagyobb csetepaté robbanna ki. <<<

- Black Mamba

>>> Akkor csatlakoztatok, amíg tudtok. Afrika mindig is hatalmas felvásárló piaca volt a tehetséges zsoldosoknak, és ez a jövőben sem fog változni. <<<

- Picador

Bár nyomokban felismerhetjük a szervezett bűnözés nyomait is az öbölben, az alvilágra leginkább a szervezetlenség jellemző. A nagyhalak inkább felfegyverzett bandákra hasonlítanak, mintsem igazi szindikátusokra. Luis Barreto és Mabuki Njombo a legnagyobb helyi bandavezérek, és folyton a kereskedésből és csempészésből származó hasznon marakodnak. Barreto, a visszavonult aranyparti kalóz igen hirtelen és kegyetlen ember hírében áll, ám legalább ragaszkodik a kalózok íratlan törvényeihez (még ha nem is szigorúan). Njombo, az Esőkirálynő kiábrándult sámánja hatalmas vérfürdők árán jutott posztjához, így nem riad vissza semmitől sem. Elsősorban rabszolga-kereskedelemmel, szervcsempészéssel, prostitúcióval és illegális JMÉ terjesztéssel foglalkozik, és pontosan tudja, hogy kinek mire van szüksége.

>>> Barreto rengeteg független csempész és kereskedő támogatását tudhatja magáénak. Hírneve szinte legendás az Arany- és Csontpart lakói között, emberei lojalitása pedig megkérdőjelezhetetlen. Njombo pontosan az ellentétje ennek: félelemmel kormányoz, és senkiben





sem bízik. Mindenbe beleüti az orrát, és nem válogatja meg, hogy kívül üzletel. Barreto és Njombo közös tevékenysége révén a kisebb halak képtelenek érvényesülni. <<<

- Moji

>>> Hasim Sakur, a kelet-indiai feketekerese-
kedő is tisztességes nagyságú bűnöző klánt
tudhat magáénak. Hasim fő tevékenységi köre
a gyémántkereskedelemben, a fehérgalléros
bűnözésben és a technológia tolvajlásban me-
rül ki. Bár nem az utca az otthona, rengeteg
kapcsolattal rendelkezik a CAS-ban és Európá-
ban. <<<

- Am-mut

A csütörtökönként megrendezett nyüzsgő ut-
cai vásár tökéletes alkalmat ad a fegyverkeres-
kedőkkel, zsoldosokkal, összekötőkkel vagy
törzsi vezetőkkel történő kapcsolatépítésre. Az
utcai vásárok mindenkit vonzanak: vannak aki-
ket a portékák, másokat a tehetségek és lehe-
tőségek motiválnak. Persze nem árt óvatosnak
lenni... a céges érdekek és a helyi szövetségek
bonyolult hálója gyakran kínos meglepetéseket
tartogat.

BELVÁROS ÉS A KERTEK: A CÉGES ÚJJÁSZÜLETÉS

A külső városrészekre a nyomor és az etnikai
fellángolások jellemzők, a belváros azonban
teljesen megtisztult és újjászületett: hatsávos
sugarutak és céges központok jellemzik a vá-
rosképet errefelé. Persze korántsem csak felhő-
karcolókat, bevásárló központokat és irodákat
találhatunk erre. A rengeteg pénzzel támogatott
Kirstenbosch botanikus kertek elbűvölő szép-
sége zölddé teszi a nagyváros szívéét.

>>> Még a megszállott grafitizók sem ront-
ják a városképet errefelé. Ha sokáig marad itt
az ember, szinte honvágya lesz a szmogos, sa-
vas esős városok iránt. <<<

- Moji

Cape Townba napról napra több cég teszi be
a lábát. Hogy mi ennek az oka? Valószínűleg a
masszív adókedvezmények és az emberkí-
sérletekre vonatkozó alternatív törvényeknek
köszönhető. A kormányzat nemes egyszerű-
séggel eladja magát, hogy újra lendületbe hoz-
hassa a gazdaságot. A városban a hatóságok
sem működnek túl aktívan, ami még több
előnyrel jár az induló beruházások számára.
Amikor az emberek az új Cape Townra gondol-
nak, többnyire a fények és lehetőségek városa,
a csillogó belváros, jut az eszükbe. A legfonto-
sabb kulcsszavak a nanotechnológia, a gén-
technológia és az ötödik generációs holografik-
us adattárolás, ha a helyi cégek érdekeltségeit
kell számba vennünk.

Az Universal Omnitech volt a legelső vállalko-
zás, amely komolyabban megvetette a lábát a
városban. A cégvezető, Jan Vermeer, szemé-
lyesen írta alá a botanikus kertek bővítéséről
szóló tervet cserébe pár ritka helyi különleges-
ség termesztési jogáért. Az Omnitech a külváro-
si részekben is jelen van, DeBeers nevű leány-
vállalatuk segítségével dolgoznak olyan
projekteken, mint például a mesterséges gyé-
mántnövesztés.

>>> Cape Town hihetetlenül sok ritka (világi
és felébredt) növénynek ad otthont, melyek
többsége sehol máshol nem fordul elő a Föld-
dön. A botanikus kertek rengeteg ilyen pél-
dányt tartalmaznak, a helyi tudósok pedig év-
századok óta kísérleteznek e különleges
növények keresztezésével és gyógyászati alkal-

mazásával. Az egyik legismertebb botanikus kerti termék a zen néven ismert utcai drog, ám számtalan más gyógyászati célra alkalmazott növényi származék is ismert. <<<

- The Smiling Bandit

>>> Nemrég bekukkantottam az egyik UO kertbe, mivel megbízómat erősen érdekelte pár különleges egyed. Az még hagyján, hogy rengeteg kísérleti növényi drogra bukkantam, de olyan növényeket is láttam, amelyek képesek voltak szén alapú nanocsövecskék előállítására. Amikor ott jártam, még kevés ilyen növény létezett, ám előfordulhat, hogy azóta rengeteget táraztak be belőle. <<<

- Stone

>>> Az Universal Omnitech és régi barátja az Aztechnology még mindig közös célokat kergetnek. Az Universal Omnitech mostanság több aerotechnológiai vállalkozást is felvásárolt. Eközben az azzik egyre nagyobb figyelmet szentelnek Panamának. Egyenlítői elhelyezkedés, AAA kategóriás cégszövetség, aerotechnológia, szén alapú nanocsövecskék... nem nehéz következtetni, hogy vetélytársa akarnak lenni a Kilimandzsáró katalpultnak. <<<

- The Smiling Bandit



A PEREMVIDÉK: AFRO STÍLUS ÉS TÖRZSI VILLONGÁSOK

Ha még mindig a turistavonzó, képeslapszerű Cape Town képe él az ember képzeletében, érdemes meglátogatnia a belvároson túli peremvidékeket. A belvárosba fektetett hatalmas összegek ellenére a külváros szabadon rohad saját mocskától. A fő veszélyzőnákát a Gugulethu, a Khayelitsha és a hegyiséget átszelő keresztutak teszik ki. A helyi lakosok az erősebb helyi bandákon kívül, mint például a Kemény fiúk vagy a Gyorslövetűek, egyedül az Esőkirálynő tekintélyét tisztelik.

>>> Nemrég azt hallottam, hogy a Mujaji tekintélye hatalmasat csökkent a helyi törzsek körében. <<<

- Sticks

>>> Jól hallottad. A királynő átmozgatta belső körének nagy részét birodalma északi szegletébe, egy elvadult nemzeti park környékére. Ettől függetlenül továbbra is nagy figyelmet szentel Cape Town irányába, főleg a biotechnológiai kezdeményezések érdeklik, és szinte minden idejét az üzletnek szenteli. Állítása szerint több tollaskigyót is segítségül hívott, hogy megtarthassa hatalmát. A Mujaji sámánok egyre gyakrabban tűnnek fel a városban üzleti ügyekben, és szinte mindig idegesnek és defenzívnek mutatkoznak. Mintha mobilizálták volna őket valamilyen célból. Szerintem itt vihar közeleg... <<<

- Black Mamba

Az apartheid rezsim örökségeként a peremvárosok szinte kifogyhatatlan tárházai az olcsó rabszolgáknak és a csillapíthatatlan faji villongásoknak. A helyzet csak fokozódik, ahogy egyre több vállalat létesít gyártósorokat és üzemeket az olcsó munkaerőre alapozva. A helyi etnikumok villongásainak gyakorisága szinte vetekedik a helyi MCT és DeBeers munkások közötti erőszakos megnyilvánulások számával.

A kiábrándult árnyvadászoknak erősen ajánlott a mocskos és túlnépesedett peremvidék, hiszen az árnyvilág szinte itt a legerősebb. A kívülállóknak nem segíthetnek a helyzeten, legfel-



jobb áldozatai lehetnek, ha nem rendelkeznek megfelelő kapcsolatokkal és útmutatókkal.

>>> Korántsem elegendő beszerezni egy chipet a helyi kultúráról, és egyenest ugrani a szitu közepébe! Sose becsüljétek alul a helyi tudást, főként ne olyan ellenséges környékeken, mint például a peremvidék, ahol ugyanolyan eséllyel foghatnak kezét és lóhatnak agyon üdvözlésképpen. Ha nincs barátod a városban, akkor fogadd meg a tanácsom, és vegyél egyet. <<<

- Elijah

Sarkítás lenne azt állítani, hogy mindenki kiábrándult és kilátástalan lenne a városban. Nem csak a sámánokról beszélek, akik megpróbálják megszüntetni a járványokat, vagy a hadurakról, akik legalább minimális fegyelmet követelnek meg területükön, hanem például az afrokultúrákról, melyek nemzetközi hatásoktól formálódva egyre erősebben befolyásolják a helyieket. A helyi fiatalok neotörzsi ruházata, kiegészítői és tetoválásai rengeteg divatcég érdeklődését felkeltették már, így a modern trend is egyre nagyobb részben kebelezi be a modern afrokultúrát. Az afrikai tehetség egyre erősebb formát ölt, és lassan ráébred, hogy védelem nélkül könnyedén kizsákmányolják.

>>> Az Ares és MCT tehetségvadászai számtalan helyi reménycsillagot szakítottak már ki otthoni környezetéből és aknáztak ki a vége-

kig. A helyzet fokozódása miatt nagyon jó üzletnek tűnik babysitterkedni ilyen fejdadások mellett. <<<

- Sticks

CARACAS

Kilenc millió ember már túlnépesít egy várost? Pattanj fel egy Hong Kongból induló járatra, *che*, és nézd csak meg ezt a trópusi poklot! *Huszonhárom millió* ember él ezen a földnyelven, ami alig kétszer akkora, mint Hong Kong! Ha azt hiszed, hogy a föld Hong Kongban a legértékesebb, akkor még nem láttál semmit!

Az esőerdők a 30-as évek elején kezdték belepni Caracast. A hagyományos módú terjeszkedés, vagyis az irtás és felégetés, kudarcra volt ítélve, ráadásul később a felébredt Amazónia is fellépett a módszer használata ellen. A Muralha Verdének (nektek, gringóknak, Zöld Fal) látszólag semmilyen érdeke sem fűződött ahhoz, hogy megállítsa a reménytelen, szaktudás nélküli tömegek városba özönlését, így Amazónia urainak céljai továbbra sem tiszták.

Amikor Venezuela Aztlan és Amazónia kereszttüzébe került a negyvenes évek során, az otthonukat és értékeiket elvesztett venezuelai, brazil és kolumbiai menekültek szó szerint elárasztották Caracast, az utolsó venezuelai független területet, hogy új otthonot és megváltást keressenek. Megcsalt lelkek!

Az élet Caracasban korántsem egy trideó novella, megélni a *Sin City Sur*-ban inkább *la tortura*, mint *la vida loca*. Nem hiszel nekem? Nézd csak meg azokat a szerencsétleneket, akik a mocskos, túlnépesedett falvakban, vagy a La Rinconadához vagy El Zamuralhoz hasonló 25 emeletes beton halálcsapdáknak rekedtek. Miért is jönnél akkor ide? *El oro, che* – arany. Ha szükséged van egy kis gyors *dineróra*, és kellőképp tehetséges vagy, ne szégyellj leereszkedni és összemocskolni magad! Caracas az üzlet anyaföldje. Egyedül a pénznek van értéke erre felé.

>>> Túlságosan is igaz. A *dinero* beszél. Ha el akarsz intézni valamit, *matraca* (kenőpénz) kell az asztalra. A rendszer nagyon jól működik, akár a kormányról van szó, akár a rendőrségről, az alvilágról vagy a bandákról. <<<

- DangerSensei





Nyugodt lélekkel állítom, hogy Caracas a legszabadabb város az erős alvilággal rendelkező városok között. A komlinkeket verő Necro-Salsa könyörtelenségéhez hasonlóan, Caracas sem hódol be egyetlen politikai vagy céges füttyre sem. A patrónusok – vagyis a valahai kormány és alvilág gazdag és befolyásos tagjai – vették át az irányítást, amikor Venezuela összeomlott, hogy életben és pseudo-törvénytelenységben tartsák a valahai fővárost. Caracas pengeélen táncol, a mélyben pedig a Hatodik Világ góliátjai várják, hogy hibázzon.

DISTRILLO CARACAS

Napjainkban Caracast egy maréknyi befolyásos személy (és azok családjai) irányítják, akik annak idején stabilizálták a kormányt a venezuelai parlament összeomlásakor. Ez még a negyvenes években történt, mikor Soler-Ferras elnök életét veszette az Amazóniai invázió során. Míg az ország többi része amazóniai és azték fennhatóság alá került, Caracas független maradt az ENSZ hatékony beavatkozásának (és némi megacéges érdeknek) köszönhetően. Az ENSZ felügyelet egészen az ötvenes évekig tartott, míg ki nem kényszerítették a megállapodást Amazónia és az újonnan alakult politikai bizottság között. Az egyezmény korlátozott függetlenséget és szabadságot biztosított Caracsnak, vagyis nemzetközi felügyelet nélküli politikai senkiföldjének minősítette.

Kiskirályságként a város döntéshozói, vezetői és fontosabb döntésekről szavazói mind a befolyásos elitből kerülnek ki. A kormányt alkotó *Palco* egyszerre számít törvényhozói és végrehajtói testületnek. A *Palco* össze sem hasonlítható a Hong Kong-i vagy berlini szerveződésekkel, ahol személyek helyett vállalatok foglalják el a politikai posztokat. Ez a hagyományos dél-amerikai politika, *companero!*

A *Palco* fő ereje a Cisnero család, akik a Grupo Cisnero nevű média konglomerációt vezetik. A Cisnero család legfőbb kuterási iránya a tudatalattira ható reklámok fejlesztése, melyben társuk az argentin Edimpresa, és a pár független chilei kódtörő is. A *Palco* további kiemelkedő alakjai között találjuk a Carmona család fejét, Federico Calmonát, aki a *Palco* szószólója, illetve Eduardo Osoriót, az aztékok emberét, aki a Pemex olajtermelését irányítja a Maracaibo tó környékén. A tagok között találhatjuk a biotech zseni Pedro Jimenezt, illetve a hírhedt Marón tábornokot, aki Caracas rendőri és határőri hivatalainak felelőse. Ők együtt veszik fel a harcot az azték és az amazóniai befolyás csökkentésére, és természetesen egy pillanatig sem haboznak, hogy egymás torkának ugorjanak, ha hasznuk származik belőle.

>>> Osorio épp most kapott egy szép vérdíjat a fejére Tenochtitlanból. Úgy látszik, valaki elfelejtette kinek is tartozik lojalitással... <<<
- Stone

ÁTUTAZÁS

Azokon kívül, akik itt születtek, az itt élők minden egyes pillanatban a nagy üzletre, a hatalmas lehetőségre várnak, hogy kitörhessenek. Caracas tranzitútvonal Észak- és Latin-Amerika között. A Karib-liga és az Öböl kalózái előszeretettel látogatják La Guaira kikötőt, ahol megcsabadulhatnak értékes rakományuktól helyi összekötőik révén. Az Észak-Amerikából, Európából vagy Afrikából érkező fegyverszállítmányok Caracason keresztül jutnak el Peruba, Argentínába és Bolíviába. Drog és biover szállítmányok szinte minden irányba haladnak.

Szintén észben tartandó, hogy a városból kiváló lehetőség nyílik átmenni Amazóniába vagy Aztlanba... ha az ember eléggé öngyilkos hajlamú. Aztlan és Amazónia között még mindig fe-



szült a viszony, így a közös város határait is jelentősen megerősítették. A pletykák szerint mind a két fél offenzívára készül. A feszült helyzetet kihasználva rengeteg azték és amazóniai kém és titkosügynökség gyűjt információkat az ellenségről Caracas fekvését kihasználva.

>>> Számptalan titkosügynökség, valamint a Céges Tanács, az ENSZ és a nagy sárkányok is feszülten figyelik a kialakuló helyzetet. Ahogy egyre több kém özömlik a városba, egyre gyakoribbak lesznek a konfrontációk is. A helyzet erősen emlékeztet a régi kelet-európai balhéra, aminek eredményeként kitörték az Euro-háborúk. <<<

- Kay St. Irregular

A NYUGALOM FRONTVONALA

Míg a helyzet egyre jobban elmérgesedik a két latin-amerikai óriás között, Caracas kölcsonzött ideje egyre csak fogy. Ahogy telnek a napok, úgy esik szét a város a nyomor, a reménytelenség és a közelgő végzet hatására. A várost megosztó hasadékokat sohasem lehet már áthidalni.

>>> Éppen ez az oka annak, hogy Amazónia sohasem akarta magáénak Caracast. A drogfüggőségtől, illegális műtétektől és kísérletektől, valamint negatív érzelmektől szenvedő milliók eltorzítják az asztrális teret. A helyi szellemek állatias és eltorzult vonásai jól tükrözik a környék romlását. Az amazóniaiak számára Caracas egy rákos kinövés. Mivel eltávolítani nem tudják már, minden megtesznek, hogy gátolják a növekedését. <<<

- Glasswalker

Az El Ávila érinthetetlen körzetében élő patrónusok számára Caracas nem más, mint egy olcsó, kizsákmányolható test, amiből csak profitálhatnak. A kormány mit sem törődik a bűnbandákkal vagy a helyzettel. A polgároknak önmaguknak kell gondoskodniuk védelmükről, így gyakran alakítanak önvédelmi közösségeket a külső ellenségek ellen.

Az emberek szerint Caracas a modern Babilon, mivel kiterjedésre kicsi, ám égbeszökő, és számtalan népcsoportnak ad otthont. Caracas minden egyes pólusa romlottságot áraszt.

Amíg a Fülöp-szigetek kivívták függetlenségük, addig Caracas szexturizmus csomópontjává alakította magát. A forró *latino chicak* csak a jéghegy csúcsai. A szegények reménytelensége és a helyi biotech vállalatok kísérletező hajlamának eredményeképp jöhetnek létre a Nueva Caracas és Palmar de Caridad körzetekhez hasonló szexcentrumok. A vonzó kinézet csak a szabászatton múlik, a biotech cégek pedig nagyon jól tudják ezt. A futtatók nem törődnek azszal, hogy áldozataik latinajkúak vagy sem, amíg vonzó és elkecserekedtek. A mai *puta* személyre szabott, biológiailag módosított és teljesen megrendelő ízlése szerint átalakított. A kartellek gyakran alig egy héten belül képesek előállítani a vásárló megrendelését, így vannak olyan „alkalmazottak”, akik évente többször is átcsenek a folyamaton. Másokat egész életükre eladnak. Az immunrendszer elnyomókon és hangulatmódosítókon élő áldozatok idővel elvesztik identitásuk ugyanúgy, ahogy arcukat és kinézetüket levedlik.

ELEKTRONIKUS KÁOSZ

Míg szinte minden illegális termék megtalálható Caracas fekete piacain, az élethez alapvetően szükséges dolgok hiánycikknek számítanak. Hogy közelebbi példával éljek, a város elektromos hálózata egy rakás szar. Létezik itt is Mátrix elérés (hol ne lenne?), de a lefedettség tragikus. A rendszer olyan, mint a svájci sajt: szabálytalan és változó, így a halott zónák pillanatok alatt változtathatják helyüket. Még a kiemelt negyedekben is gyakoriak az áramkimaradások és az ingadozások, nem is beszélve a Mátrix elérések ingadozó hatékonyságáról. Az elektronikus nyilvántartás és forgalomirányítás szinte nem is létezik a régióban, méghozzá jó okkal. A patrónusok soha nem invesztálnának ennyit egy veszett ügybe.

>>> Úgy hallottam, pár helyi csávó technikusokat gyűjt és fizet, hogy stabil helyi hálózatokat építsenek ki a rezidenseknek. Ironikusan a „Z” kategóriás zónák gyakran stabilabb hálózattal rendelkeznek, mint az enklávésok, így igen gyakoriak az áramlopások és a Mátrix fel-törések. <<<

- Puck

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. FEBRUÁR 28-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

HATALOM KÁRTYÁI

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

HATALOM KÁRTYÁI

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

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

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü *	19	190	1810	1610
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	230	2190	1960
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papírtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei	50	990	800	

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a mester (2. kiadás) *	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás *	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700

A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)

A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója II. *	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I. *	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700

A Résháború legendája

Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700

Árnyak Tanácsa sorozat

Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870

Sötét háború sorozat

Az éjszólyom röpte	23	230	2180	1950
--------------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje *	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Készerű emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jólslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350

BEHOLDER KIADÓ – TÚLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK

Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI

Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI

Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
----------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE

Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
--------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty *	18	180	1710	1530

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
------------	----------------	----------------	----------------------	------------------------------

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI

A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI

A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – BŐSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE

A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
---	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE

Elszhaan III. – Kalózvadász *	20	200	1900	1700
-------------------------------	----	-----	------	------

BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE

A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:

Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Tálto	12		2840	2540
Anne Rice: Memnoch a sátán	8		2840	2550
Anne Rice: Armand, a vámpír	6		2840	2550
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams:				
Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

A *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

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

KOMBÓK

PAKLIK MINDENKINEK 5.

1. TŰZPAKLI

Az eddig csak romantikus ábrádnak számító pakli a Sárkánymágia segítségével betört a versenypaklik közé. Meglepően gyors, hatékony, s pár lapot leszámítva nem is zavarja sok minden (sajnos ez pont elég lesz ahhoz, hogy ne ezzel nyerjük sorra a versenyeket). Paklink koncepciója meglehetősen egyszerű: minél gyorsabban szétlőni az ellenfelet. Ehhez sok olcsó lövést, és sebzésnövelést fogunk használni, sok counterrel körülbástyázva.

Talán a legfontosabb lapunk a *Dornodon követője*. Mivel minden lövésünk piros, ezért gyakorlatilag minden sebzésünk egyel hatékonyabb, potom egy lapért. Leszedni ezt a követőt senki se fogja, úgyhogy még a leghitványabb lövésünk is egész jó lesz. Gyakorlatban ez 5-8 sebzést jelent ingyen!

Ha már alapvetően kénytelenek vagyunk pirosban gondolkodni a követő miatt, vétek lenne kihagyni a hihetetlenül erős *Dornodon bűbáját*. Körönként ingyen legalább négyet sebez, ráadásul az ellenfél dobott az anti-mágiájának (mi ugye csak pirossal játszunk), mindemellett olcsóbbítja a lapjainkat. Ezt az ellenfél szívből fogja utálni. És természetesen ez is tűzvarázslat. Ha ez hamar kijön, szinte nyert ügyünk van.

A sok tüzes cucc mellé igencsak kívánczik a *Tűzkapu*, ami miatt pörögni fog a deck, 1 varázspontot vagy 1 nekront mindig megéri elkölteni egy lapért. Annyira nagy táp, hogy érdemes miatta *Abarrun segítségével* is játszani, ami sajnálatos módon nem piros, de biztosan ki fogjuk tudni játszani, mielőtt kirakjuk a *Dornodon bűbáját*. Jobban megvizsgálva rájövünk, hogy a kaputól működik igazán hatékonyan a pakli, optimális esetben körönként plusz két lapot jelent szinte ingyen.

Tekinthetjük sebzésnövelőnek a *Tűzmanó sámánt*, a követő mellett minden sikeres tűzvarázslatunk hármat sebez az ellenfélen! Ez nagyon sok, tekintve, hogy ez egy repülő

lény, s még ütni is tud (plusz a követő miatt ingyen fúj egyet). Majdnem olyan fontos pozíciója van a pakliban, mint a *Tűzkapunak*. E három lap nélkül nem lenne érdemes elővenni ezt a paklit.

Jelentős szerepe van még a *Tűzmágiának (új)* (bár jóval csekélyebb, mint az előzőeknek), cantripként növeli a tűzsebzéseinket, s bár sajnos lemaradt róla a tűz ikon, természetesen ez is tűzvarázslat, így a kapu és a sámán is kifejti rá a hatását. Figyeljünk arra, hogy a lényeink lehelét is növeli.

A *láng marása* a gyógyulások ellen lehet hatékony fegyver, de talán még ennél is fontosabb, hogy olcsóbbítja a tűzvarázslatainkat. Bár nagyon jó lenne, de nem adódik össze két *Láng marásának* a max. EP csökkentése, nem úgy mint a *Feketemágiának*. Kísérletező kedvűek bepróbálhatják a mágiát is, de *Dornodon bűbájával* nem túl hatékony.

Ezek voltak eddig a pakli alapjai, innentől kezdve mondhatnánk, hogy mindegy mit rakunk bele, csak piros legyen, és tüzet sebezzen. Lényegébe ez így igaz, de azért nem árt, ha a legjobbakat használjuk.

A *Szikra* és az *Örökűz* alapesetben 0-áért 1-et sebez, de ezt a követő és egyéb játékszereink kicsit felturbózzák. Ha kinn van egy *Tűzkapu*, akkor érdemes ezeket ellővöldözni (akár az ellenfél körében is, hisz maximum kettőt húzhatunk egy körben a kapuval), ingyen sebzünk valamennyit, és húzunk rá egy lapot. Figyeljünk arra, hogy szükség esetén a *Szikra* szörnykomponenst is tud pusztítani, illetve az *Örökűzzel* lényt csak akkor tudunk sebezni, ha lapot dobunk neki. Több lapért akár több lényt is elpusztíthatunk, de ezt csak szükség esetén tegyük, fókuszaljunk az ellenfél megölésére. Játékos ellen is lehet növelni a sebzést, de ezt kizárólag kivégzéseként használjuk, ha már más lehetőségünk nincs. *Szikra* helyett lehet *Pirgamitot* is használni, nagy előnye, hogy ad egy manát, viszont nem varázslat, így kijátszásakor nem sebez a *Tűzmanó sámán*.



A fő fázisában bármely játékos megszüntetheti 14 max. EP és 14 EP áldozás árán. Minden Dornodon (Tolya) varázslatot vagy hatásod, amely lényt vagy játékos sebez (ideértve a direkt sebező képességeket is), +1 sebzést okoz.

2012 © Rehalder Kft.

Az *Illúzióláng* minden körben hú társunk lesz, igaz nem a legjobb üzlet egy varázspontért, de legalább gyógyít és mindig számíthatunk rá. Mivel vízíó, ezért egy-két darabnál többet ne használjunk, seje jó, ha nálunk rohad pár darab.

Huraggin tüze már a nehéztüzérséghez tartozik, árához képest nem annyira optimális a sebzés, de mivel van a pakli manipuláló képessége, ezért nem kell kétségbeesnünk. Alapvetően érdemesebb ez ellenfél pakliját szemügyre venni, hisz általában elég ha két körig csak szemetet húz, s mi addig nyugodtan végezhetünk vele. Ha viszont rosszul állunk, akkor inkább a sajátunkat nézzük át, hisz akár egy kulcslaptól is beindulhat a pakli, ráadásul eldobhatunk egy *Illúziólángot* is a gyújtóbe, ami már plusz haszon. Az igazi nehéztüzérséget a *Plazmacsóva* testesíti meg, de belőle egy darab is elég, inkább az elhúzódó meccseken vesszük hasznát (vagy *Manafonál* ellen). Nagy előnye, hogy lényt és játékosat is ló.

Bármennyire furcsa, ennyi lövés elégnek bizonyult, főleg mert a countereink közt is akad olyan, ami sebez. Ezekből a legnagyobb táp a *Mytokronitok átka*, egyért counter, Dornodon bűbája mellett akár 0-ért is jöhet. A paklimanipulációs hátránya általában nem túl zavaró, úgyis gyorsan pörög a pakli. Egyedül akkor lehetünk bajban, ha elhúzódik a meccs és a *Tűzkapuk* és az átkok miatt elfogy a pakli. Erre általában nem szokott sor kerülni, de ha érezzük, hogy fogyóban a pakli, akkor a kaput és az átkot inkább varázspontért használjuk. Pusztító tud lenni egy jó pillanatban kijátszott *Sárkánymágia*: nem csak az ellenfél ég meg, de megtizedelhetjük a lényállományát is. Némi olcsóbbítás után pofátlanul megéri. Az *Örök dilemma* az olcsó leszedések és counterek ellen kiváló fegyver, néha még egy *Manafonál* is megéri elkapni vele a játék elején, ha nagyon erős kezünk van. Képességeihez képest elég olcsó ellenvarázslat a *Dornodon visszavág (új)*, azonban sajnálatos módon három szín ellen jó csak. Ez azonban ne csüggyessen senkít, hisz *fürkészel*, *Zu'lit kísérletével*, *Ewgbert megszakításával*, *Ősszeesküvéssel* majd mindenki játszik, s ezek ellen igen-igen erős. Ne feledjük, hogy counterelés mellett kicsit megpörköli az ellenfél bajját is.

Az ellenvarázslatokhoz sorolom még az *Arany gulyolát*, hisz sokszor kell akként bevetni. De addig is pörgetni lehet vele a paklit, a fölöslegesnek tűnő lapjainkat ki tudjuk cserélni, vagy ha meggyűlt kicsit a mana, akár varázspontból is húzhatunk. Mivel felhúzásakor azonnal ki tudjuk rakni, nem fog problémát okozni a *Dornodon bűbájával*.



Már csak pár hely maradt a pakliban, ide a legzavaróbb lap, az *Ósi béklyó* ellen kell valami hatékonyat berakni. A legkézenfekvőbb megoldás az *Urgod csapása* lenne, de én azt elvből nem használom (az első körben folyton felhúztam az öszeszt, eddig bárhányszor játszottam vele), ezért marad az *Asnomad*. Ó ráadásul nem egyszeri lehetőség, hanem több lapot is el tud intézni. Katasztrófa esetén pedig kiséghet minket az izmozással, de ezt már tényleg csak a végső esetben használjuk. Az ilyen katasztrófa helyzetekre készülve még berakhatunk egy *Vészkijáratot* is, amit egyébként hasznosíthatunk képességvesztett lapjaink visszaszerzésére is.

Dornodon követője

- 3 Tűzkapu
- 3 Tűzmanó sámán
- 3 Dornodon bűbája
- 3 A mytokronitok átka
- 3 Sárkánymágia
- 3 Tűzmágia (új)
- 3 Arany gulyola
- 3 Abarrun segítsége
- 3 Szikra / Pírgamit
- 3 Öröktűz
- 3 Huraggin tüze
- 2 Dornodon visszavág (új)
- 3 Láng marása
- 1 Illúzióláng
- 1 Plazmacsóva
- 2 Asnomad
- 1 Vészkijárat



2. SZITURENÁS KOMBÓ

Méltatlanul elhanyagolt lapnak találok a *Sztürenát*. Szinte senkinél nem látom, pedig erős, kombós lap. Segítségével egy nagyon pörgős paklit állíthatunk össze, ami az össze-vissza kombózáson kívül képes hordázásra is. Hogy meg tudjuk tartani a koncepciónk zökkenőmentes kiépítését, *Antimágikus rakshallionnal* fogunk játszani. Ez nemcsak roppant zavaró az ellenfél számára, ráadásul nekünk több laphelyünk marad a pakliban, plusz minden felhúzott lap közvetlenül a kombót segíti elő.

Bár magát a paklit sztürenás kombópaklinak neveztem el, egyáltalán nem szükséges, hogy kijöjjön, nélküle is remekül el tudunk kombóztatni, ami azt mutatja, hogy nincsenek olyan lapjaink, amik önmagukban használhatatlanok, vagyis sokféleképp tudunk nyerni. Nem optimalizáltam ki tökéletesre, rengeteg mindent ki lehet még próbálni, jobban rá lehet menni a kombózásra, de akár teljesen ki is lehet hagyni, s inkább csak a hordázós vonalat meghagyni.

De most maradjunk ennél a változatnál. Hogy a pakli névéhez hű maradjak, először a *Sztürena* részletesebb boncolgatásába bocsátkozok. A képessége csak aktív lényekre működik, ezért túlnyomórészt repülő lényekkel fogunk játszani, ezek rögtön megkaphatják a maguk izomadagját. Nagyon fontos, hogy *Sztürena* is kaphat jelzőket. Ha kinn van, akkor jó lehet a támadók kijelölése után használni, hogy az ellenfél lényét blokkoló emberünk ne kenődjön szét, hanem inkább hazameneküljön két izommal gazdagabban. Ezt életmentő hatásként is megtehetjük. Ugyanígy jó lehet az ellenfél lénye ellen védekezni vele. Nem is ez a fontos benne, ezek inkább akkor lesznek érdekesek, ha nem jön ki a kombó. De hogy mivel annyira jó ez a kicsi galetki lány?

A legtaposabb *Akmallal*, 2 varázspontért ad 6-8 manát (attól függően, hogy ütünk-e vele), és húzunk két lapot. Ez már döbbenetesen nagy táp, de az igazán nagy pörgést

Gakkal tudja okozni. *Gakk*, ha be is tud ütni, akkor három izommal büszkélkedhet, s igen sok hasznos dolgot tud kezdeni vele. Legfontosabb a lapvisszavétel és a manaadás. Segítségével visszavehetjük *Sztürenát* (ekkor húzunk két lapot, hisz nyilván raktunk már rá két izmot). Amit újból lerakva ezt még párszor eljátszhatjuk. Ennek csak a varázspontunk és *Gakk* képességének a korlátozottsága szab határt. De persze ezt kiküszöbölhetjük azáltal, hogy *Gakk* magát is visszaveheti, s amikor újból kirakjuk, akkor megint rendelkezésünkre áll teljes egészében. Pontos recept nincsen, hogy mikor hogyan éri meg visszavenni a lapokat, mit kell csinálni az izommal. Ez mindig az adott helyzettől függ.

Persze, hogy ezek kinn legyenek, nem árt, ha *Apró kívánsággal* ingyen előrántjuk őket (sajnos csak az *Akmalt* vagy *Sztürenát*, és a többi egyéb max. 2 VP-s lapot, ami helyet fog kapni a pakliban).

Szintén hasznos, ha *Akmalt* vagy *Gakkot* Az örület dalával erősítjük, három izom mindig jól jön hozzájuk. (*Akmalhoz* különösen, hisz vele rögtön tudunk húzni, ráadásul rengeteg varázspontot tud termelni nekünk). Ne feledjük, hogy gyűjtőből még egyszer kijátszhatjuk.

Persze a pakli nem mindig fog álmódmódon kijönni, könnyen lehet, hogy besül a kombó, vagy csak egy *Sztürena* magában árválkodik. Ilyenkor jöhet jól egy *Morgan pálcája* (új), letisztítani a bénulásjelzőket, illetve *Akmallal* is jól működik, hisz telenyomjuk mínusz ÉP-s jelzővel, majd életmentő hatásként megmentjük a pálcával. Azon kívül harcban elhulló lényeink is megúszhatják a csatát.

Ha már játszunk vele, bátran rakjunk be mellé *Naso-thin nagyurat* is. Az ellenfél nem kap manát, majd a körében megszabadítjuk a jelzőtől. Ez igen nagy táp. Persze nem jönnek ki mindig együtt, ezért a nagyurat támogathatjuk *Metamorfózissal* is, amit ha az ellenfél körében kap meg, akkor szintén hatástalanná válik számunkra a képessége, s mi megkapjuk a jól megérdemelt varázspontunkat. Nem elhanyagolható dolog, hogy közben szép nagyra megnőtt, s egy életjelző is rápottyant. Azonban nem kell ragaszkodnunk ahhoz, hogy a nagyúr kapja meg a *Metamorfózist*, bátran ütlegethetünk bármelyik lényünkkel. Ritka eset, de előfordul, hogy az ellenfél egyik kreatúráját kell hatástalannítani, ezért azonban komoly árat kell fizetnünk.

És itt nagyjából be is zárult a kombó kemény magja. A többi lap már csak a gyors nyerést segíti elő, ha esetleg nem jönne ki annyira durván a pakli.

Sok kommentet nem igényel *A pokol szeme*, egyértéknél 3 manát. Akár 1. körös győzelem is összejöhet vele. Szükség esetén húzhatunk helyette. Ebben a pakliban rit-

kán fogjuk lapleszedésnek vagy kivégzésnek használni, de azért ne feledjük hogy erre is jó.

Lassan szutyogó lényeink rohamát megturbózzhatjuk egy *Óriás denevérrel*, ami szerintem az egyik legerősebb lénye a játéknak, s ebben sokat segít, hogy *Apró kívánsággal* is előjöhét. *Gyilkos manóval* szintén megpörgethetjük a játékot, *Akmallal* igen jól kombózik, gyakorlatilag ingyen adja a sebzéseket.

A sok olcsó, repülő lény mellé igen hasznos trükk a tar-solyunkban a *Heves vérmérséklet*. Gyakorlatban ez szinte mindig +6/+6-ot jelent, *Akmallal* ez arcpírítóan brutális, a többiekkel csak szimplán erős hordázás. Ne feledjük, hogy *Gakk* láthatatlanul is be tud ütni. A rengeteg izom, sebzés-tápolás mellé nem olyan nehéz elhelyezni a Sárkánymágia egyik nagy spoilerét, a *Megelőző ütést*. Mivel még maximalizálva sincs, ezért akár tízes nagyságrendűeket is oda lehet súlytani az ellenfél arcára. Ha a kombó beindult, akkor ezzel fogjuk szétlődni az ellenfelet.

Ha már *Antimágikus rakshallionnal* játszunk, akkor érdemes kipróbálni egy-két igazán vicces, nagyon kegyetlen lapot. Egy jó pillanatban elsütött *Káosz hangjai* pontot tehet a meccs végére, akár 3-4 laptól is megszabadíthatjuk ellenfelünket. Mivel a lapleszedő szektorunk egyenlőre még elég szűkös, ezért mindenképp szükségünk lesz *Egyet mondokra*, eltünteti az ocsmány *Ósi béklyót*, de akár izmot is adhat valamelyik kis barátunknak.

Végül, de nem utolsósorban rakjunk be a pakliba pár lapot, amik néha hasznosak lehetnek, de nem mindig kellenek, és maximum 2 VP-be kerülnek. Ezeket szükség esetén *Apró kívánsággal* előszedhetjük. Nekem *Nekromantanoncra*, *Démoni szigetre* és *Felejtés aurájára* esett a választásom, de jó lehet még a *Lélekszivacs*, *Sírrabló*, *Szmoggyer* stb.

A *Nekrotanonc* a kombóhoz jöhet jól, sokszor a negyedik *Akmalt* testesíti meg. A *Démoni sziget* lapleszedésként jöhet jól, esetleg sebezgetni, bár ezt az őrszobtban is megtehetik

lényeink. A *Felejtés aurája* a dobató szekciót erősíti, kis szerencsével akár az ellenfél egész kezét kiüríthetjük vele.

Antimágikus rakshallion

- 3 Sziturena
- 3 Gakk
- 3 Óriás denevér
- 3 Akmal
- 3 Örület dala
- 3 Morgan pálcá
- 3 Naso-thin nagyúr
- 3 Megelőző ütés
- 3 Metamorfózis
- 3 Pokol szeme
- 3 Heves vérmérséklet
- 3 Gyilkos manó
- 2 Káosz hangjai
- 3 Egyet mondok
- 3 Apró kívánság
- 1 Nekromantanonc
- 1 Démoni sziget
- 1 Felejtés aurája

2.2. SZITURENÁS HORDA

Az előző paklinak egy hordásított verziója. Itt teljesen bután csak a gyors győzelemre hajtunk, lerakjuk ütünk, mint az agyatlan zombik. Azért aggodni nem kell, egy-két trükk még benne maradt a pakliban. Mivel a kombó nem kap nagy hangsúlyt, ezért az *Akmalla* és egyáltalán a pirosra semmi szükségünk. Vegyük ki is gyorsan. De hogy ne maradjunk teljesen varázspont nélkül, ezért egy *Lépéselőny*vel egészítsük ki a repertoárunkat, gyakorlatilag van olyan jó, mint ha egy *Pokol szemét* húztunk volna első körben, plusz egy csontunk is van.

Ezt a csontot (mivel gyors játékról van szó) leghatékonyabban *Gruandag amulettjével* tudjuk felhasználni, hihetetlen gyorsan ledarálhatjuk vele az ellenfelet. Szükség esetén *Sziturena* vagy *Naso-thin nagyúr* is felépítheti. Mivel még az *Egyet mondokból* is bejöhét egy csontnyi bevétel, ezért még az *Energiakonzentrációval* is kísérletet tehetünk. Nagyon olcsón lő ötöt, de ha nincs komponens – üsse kő –, elpárbajozzuk.

Mi legyen a negyedik színünk? Nekem sárga volt a legszimpatikusabb. A *Méonech fűrkészt* azt hiszem, nem kell senki-



nek sem bemutatnom, spoiler. De ami a pakliba kimondottan illik az a *Megfelelő alkalom*. Megtisztogatni a buta jelzőktől a lényeinket laphátrány nélkül jó dolog, de ha egy lényt kapunk az is sokszor hasznos, hisz ugyanúgy rádobhatunk egy *Metamorfózist*, vagy építhetünk vele egy *Sötét földet*. Ha már van benne sárga, és *Apró kívánunk*, mindenképp rakjunk be egy *Trükkmestert*, a dobátás vagy manaosztítás mindig jól jöhet.

Ha esetleg a *Gruandag amulettje* nem nyerné el a tetszésünket, akkor *Hatalomkristály* is lehet próbálkozni, nagyon tápos dolog, ingyen cantripként kiosztani pár izomjelzőt. Mivel a szörnykomponens elég sok lehetőséget nyújt, érdemes átnézni az 1 SZK-s tárgyakat, hátha találtak még egyéb használható lapot.



Antimágikus rakshalion Lépéselőny

- 3 Méonech fürkészs
- 1 Trükkmester
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Gruandag amulettje / Hatalomkristály
- 1 Energiakoncentráció
- 2 Szitirena
- 3 Gakk
- 3 Óriás denevér
- 3 Örület dala
- 2 Morgan pálcá
- 3 Naso-thin nagyúr
- 3 Megelőző ütés
- 3 Metamorfózis
- 3 Gyilkos manó
- 2 Káosz hangjai
- 3 Egyet mondog
- 3 Apró kívánáság
- 1 Nekromantanonc
- 1 Felejtés aurája
- 1 Sötét föld

3. ORGLING PAKLI

Lassan 6 éve kísérti az emberek gondolatait egy jó kis orgling deck. Ez mostanában már nem csak álom, hanem maga a szigorú valóság. Rendre jelennek meg a jobbnál jobb orglingok, így már egy elég ütőképes paklit összeállíthatunk belőlük. Nem kell sokat agyálnunk a pakli össze-

rakásánál, egyszerűen belenyomjuk a legtáposabb orglingot, némi countert és kész.

Mint minden etnikumnak, ennek is a *Hívó kürt* az alapja. Ne teketóriázzunk, vágjuk bele a deckbe. Legjobb orglingunk a bűzisten. Méretéhez és képességéhez képest könnyefakasztóan olcsó. Annyira nagy táp, hogy érdemes lehet elgondolkozni az *Istenek hírnökének* használatán, úgy *Hívó kürttel* már a második körben lejön, s körönként kirakhatunk belőle egy újabbat. A célozhatatlanság pedig szintén nem utolsó dolog. Mindenképpen tegyünk vele egy próbát! Ne feledjük, hogy kijátszási feltétele is van, bár ezt nem lesz nehéz teljesíteni.

Szintén kemény legény *Tók, az orgling legenda*. Levakarani nem nagyon lehet, maximum szétkenődhet valami lényen, de sose bánjuk, legalább kiirtotta az őrszpotot és ütött ötöt. Ha nagyon szeretjük, akkor *Morgan pálcával (új)* is játszhatunk, akkor garantáltan sokáig játékban marad. Figyeljünk arra, hogy ennek a két zabolátlan fenevadnak antimágiája is van. Esetleg eme két vadállat mellé *Fogadóval* is próbálkozhatunk. Sosem árt ha tudjuk őket aktivizálni.

A tápranglétrán egy lépcsőfokkal lejjebb áll a bűzgerjesztő. Ő már kisebb, bár ugyanúgy a keménykötésű malacokhoz tartozik. A pluszsebzs mindig jól jön, a horribilis kárpótlás miatt kétszer is meggondolják, hogy leszedjék-e valamely lényünket.

Önmagában haszontalannak tűnik az *Orgling kártevő*, ingyen 1/1, nem egy nagy szám. De ha megnézzük a többi orglingos lapukat, rájövünk, hogy alapvető a pakliba, hisz több hatás is orglingjaink számától függ, illetve hegymélyi varázslataink kijátszási feltétele egy hegymélyi lény. Ha esetleg kevésnek bizonyulna a kártevő, akkor még pár *Orgling kölyköt* is berakhatunk, kis szerencsével az is ingyen jön.

Ha már ily féktelen tobzódásnak indult az orgling sereg, akkor érdemes a tömeget kihasználni *Orgling mágusokkal*.



Jó szokás szerint ezt is nehéz lesznedi. Az örposztban nem egy nagy legény, az igazi erejét a tartalékban mutatja meg, nem kevés borsot törhet az ellenségünk orra alá. Ahogy gyűlik a sok lény, úgy lesz egyre hatékonyabb. Lényeket lesznedi szinte mindig tud (akár még önmagában is), de játékost is tud puhítani vagy egyenesen kivégezni.

Szintén kulcslapunk lehet az *Orgling haszonállat*. Ezúttal a szokásos 3-ért 6 mana itt kicsit ütősebben jöhet elő. Egyrészt lehet, hogy a *Hívó kürtök* miatt olcsóbban jön, másrészt a rengeteg hegymélyi lapunk miatt érdemes olcsóbbításra is használni.

A második képességére egy kombó paklit is építhetünk, de akkor be kell raknunk *Orgling törzsfőnököt* és *A fény ragyogását*. A kombó a következő: kinn kell, hogy legyen *A fény ragyogása*, egy haszonállat és a törzsfő. Az aktív törzsfővel keresünk egy *Orgling kártevőt*, majd használjuk a haszonállat olcsóbbítását. Lerakjuk a kártevőt, aktivizálódik a többi lény. Ezt eljártsszuk még párszor, s szépen lenullázódik az összes hegymélyi lapunk idézési költsége, vagyis az összes orglingot kipakolhatjuk, köztük a mágusokat is, akik szépen szétlövik az ellent. Ha nincs manánk, akkor dobjuk be a haszonállatot. De ez a kombó ezúttal nem szerepel a paklinkban, inkább csak érdekességképp említettem meg.

Végül, de nem utolsósorban maradt az *Oxata*. Ő már kicsit gyengébb legény, bár a képességei nem rosszak, több pakli ellen hasznos lehet. Belőle alapból elég egy darab, úgyis sok kereséssel játszunk, de side-ba mindenképp rakjuk be a maradékot.

Pufók és bűdös kedvenckéink sok varázslatot fejlesztettek ki az évek alatt. *Orgling szagvarázs* tápos erőforrás, ehhez is jól jönnek a kicsi kártevőink. Ha minden jól megy 2-3 lap és mana a jutalmunk. Figyeljünk arra, hogy +2-be kerül rá counterelni. *Koncentrált bűzsugárral* remélhetőleg igen olcsón eltakaríthatunk egy zavaró lapot. Minő meglepe-

tés, itt is az orglingok számától függ a hatékonysága. Az *Orrfacsaró bűz* a leg-erősebb counterünk, nevétségessé alacsonyítja az amúgy spoiler *Zu'lit kísérlétét*. De csak ebben a pakliban. Sokan el szokták felejtetni, hogy a búzistenre rak egy búzjelzőt. Mi ne kövessük el ezt a hibát. Ha már counterekről van szó, még legalább hármat, de inkább hatot rakjunk be. A szokásos *Zu'lit kísérlete* és *A hatalom szava* ezúttal is jó lesz.

Bár nem kimondottan orglingos lap a *Hegymélyi tánc*, azért ne szégyelljük magunkat, használjuk. Kettőért hét mana nagyon sok, s ha ez nem lenne elég mohó lényünknek, még keresésként is tudjuk használni. Nagy táp annyi biztos.

Durva, de már jóval kockázatosabb erőforrás a *Nekromancia*. A tulajdon max. életpontunkat latba vetve húzhatunk lapokat, 10 max. ÉP-ért akár 5 lapot is zsákmányolhatunk. Ez alapvetően nagyon sok, csak vigyázzunk vele, mert igen halandóvá válunk utána, s két counterünk is az ÉP-t használja. Persze ha már amúgy is 10 körül jár az ÉP-nk, akkor már nem nagy kunszt a max. ÉP-t elkölteni, gyógyulás úgyszincs benne. Akinek ez nem tetszik annyira, nyugodtan használjon helyette *Apró kívánságot*. Bár a legeslegfontosabbakat nem tudja előszedni, a bűzgerjesztő és a mágus talán elég nagy táp, hogy a kedvükért használjuk.

Végül s nem utolsósorban fejelezzük meg a paklinkat pár *Metamorfózissal*. Sok lényünk van, ütni ügyis fogunk, a képességek elvesztése meg sok lényünknel nem nagy ár, cserébe a +3/+2-ért ez az életért.

- 3 Hívó kürt
- 3 Orgling búzisten
- 3 Orgling bűzgerjesztő
- 3 Tók, az orgling legenda
- 3 Orgling mágus
- 1 Oxata
- 5 Orgling kártevő
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Orrfacsaró bűz
- 3 Orgling szagvarázs
- 3 Koncentrált bűzsugár
- 3 Hegymélyi tánc
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Hatalom szava
- 3 Nekromancia / Apró kívánság
- 3 Metamorfózis



4. LASSAN JÁRJ!

A jó öreg *Lassan járj*, hosszú idő után ismét erőre kapott, köszönhetően a Sárkánymágiának.

A koncepciónk nem túl bonyolult: sok, legalább 4 varázspontba kerülő lényvel és varázslattal játszunk, közöttük sok manapszittással és termeléssel. A legtöbb ellenfelet roppant mód zavarja a *Lassan járj*, hisz ők nem csak négyes vagy drágább lapokat használnak. Érdekes lehet még további drágításokkal is játszani, hogy az ellenfél végképp elfeledhesse az olcsó lapjait.

Paklink kiépülésének a legfőbb eleme a varázspont-előny megszerzése. Ezt nem lesz nehéz kivitelezni, sok táp áll a rendelkezésünkre. Talán a legerősebb ezek közül az *Aktív manatermelés*, majd hogyan nem megakadályozhatatlanul termeli a manát, az anti-mágia nem túl zavaró momentum, mindkét játékos dob egy-egy lapot. Ami talán zavaró lehet, hogy nekünk a semmibe kell dobunk, ez *Ewgbert*, a *mágusnál* bizony nem keveset számít. Mágus úr talán egy kicsi lépéssel marad csak el az előző laptól. Ha minden jól jön ki, egyért van egy 3/3-as lényünk, gyógyulunk 5-öt és húzunk harmat. Ez igencsak megéri. Sajnálatos módon előfordulhat, hogy az ellenfél is játszik drágább lapokkal, s lehet, hogy ő viszi el a nyereményt. Nagyon sok múlhat azon, hogy ki kapja meg a tápot, ezért csak körültekintően használjuk. Ha egy-két laphúzásunk bejött már, akkor különösebb izgalom nélkül rakhatjuk ki a másust.



Durva erőforrás az *Őszeesküvés*. Gyakorlatilag általában ingyen kapunk két-három VP-t és három lapot. Vigyázzunk, ehhez nagy befektetést kell vállalnunk, amit könnyen bebukhatunk. Érdekes lehet vele addig várni, amíg az ellenfélnek nincs manája, vagy meg tudjuk védeni counterekkel. Ezekhez képest kispályásnak számít a *Szkritter esélyeső*, rá nem biztos, hogy szükség lesz, főleg mert csak négy szín fér el a paklinkban s lehet, hogy fehér helyett jobb is akad (én megmaradok ennél a színnél, de a cikk végén említést teszek a többi lehetséges színről).

Ha már ennyi sok manát összegyűjtöttünk, akkor ideje valamire elkölteni.

Hogy fenntartsuk az előnyünket, s igazán kihasználhassuk a szabálylapunkat, ideje kezelésbe vennünk az ellenfél manáját is. Erre legalkalmasabb a *Tudatfáló (új)*. Igaz, hogy nem pusztítja el az összes varázspontot, de az a négy is általában elég, ráadásul lényt is el tud pusztítani. Szintén jó barátunk *Melkon* papa. Ha nálunk van, az ellenfél max. a fogát szívhajthatja, s keserű mosollyal lemondhat a manájáról. Nem elhanyagolható, hogy ezután még mindig meg kell oldania.

Hendiala intrikája igazi övön aluli ütés. Nemcsak elpusztít egy adag varázspontot, ráadásul átvándorol hozzánk. Kis *Melkon*, kis intrika, sokan már ettől bedobják a törölközőt. Igen nehéz átvészelni egy ilyen kezelést. Végül, de nem utolsósorban *Tudatrombolással* keseríthetjük meg az ellenfél életét. Mikor azt hiszi, hogy sikerült összekuporgatnia 10 VP-t, valóságos manamilliomosnak éri magát, letörölhetjük az arcáról a kaján vigyort, s elfeledtetjük vele a *Csáp iszent*, amivel fordíthatná a meccset.

Egy jól sikerült intrika vagy *Melkon* után az ellenfélre robbanthatjuk a legdurvább fegyverünket, a *Thu'zad hazaérkezését*. Mana nélkül kizárt, hogy countereli, a drágítások miatt jó eséllyel egy körben ki se tudja kapcsolni a hatását. Addig is mi gátlástalanul tevékenykedhetünk.

Még véletlenül se feledkezzünk meg róla, hogy az ellenfél ezt nem fogja tétlenül nézni, be fog próbálni mindenféle trükköt. Ezeket legkönnyebben counterekkel tudjuk megoldani. *Zu'lit kíséreltet* és *Ewgbert megszakítását* nem kell bemutatni senkinek. Őket mindenképp használjuk. Ne feledjük, hogy a megszakítás

semmibe counterel, számíthat *Ewgbert*, a *mágusnál*. Ez persze még nem lesz elég. Jó lehet még *Tollaskígyó* és *Nerub méragsámán* is. Ezek sajnos nem okoznak nagy meglepetést az ellenfélnek. A kígyó csak egyszer fog nekünk segíteni, de nem elhanyagolható tulajdonsága, hogy szép lassan felfalja az ellenfelet. A méragsámán állandó veszélyt jelent az ellenfélnek, igen nehéz megoldani a drágítás és manapsztitás miatt. Egy kör alatt kell leszedni, különben a következő körben ismét aktív. A kígyóval ellentétben ő csak hátul fog ücsörögni, pedig igen csábító, hogy a harcban is betesztljük. Ezek mellé még hozzácsaphatunk *Ellenvarázslatot(új)*, és – bármennyire meglepő – *Owooti trükköt* is. Az *Ellenvarázslat (új)* kicsit drága ugyan, de visszaad egy kis varázspontot, a trükk pedig könnyen kijöhet 2-3 VP-ből is, ami azért jó dolog, egyedül *Ewgbert* miatt jöhet rosszul. Próbáljuk ki mindkét lapot, s amelyik gyengébbnek bizonyult, számúzzuk a pakliból.

Ezzel a varázslatkérdés meg is van oldva. De továbbra is problémát okozhatnak az asztalon maradó lapok. *Owooti cselszövés*sel lapelönnel, s kis szerencsével ingyen leszedhetünk egy lapot. Ennyi nem lesz elég, pár *Chosugát* is használhatunk, ő inkább az olcsóbb lapok és lények ellen optimális. Kár, hogy kicsit sokba kerül. A *Hétéfejű hidra* a lényeket tépi szét s közben még megmarja az ellenfelet is. A tartalékban pihenők sem ússzák meg a terrort. Ha ügyesen használjuk, akkor a regenerációjával mindig kimenekülhet a szorult helyzetekből.

Ha itt most befejeznénk, abszolút elégedettek lehetnénk a paklunkkal, a 45 lapot elértük. De én azért javaslom, hogy még egy *Sötét földet* biggyesszünk bele, sosem árt, ha van még egy nyerésünk, ráadásul elég fixen ki tudjuk rakni, s megoldani nem könnyű. Az érdekesség kedvéért még egy *Fezmin gépezetét* is beleraktam, igen gonosz dolog végteleníteni a *Hendiala intrikát*, de *Összeesküvés*sel is jó, bár az már kicsit varázspont igényes. Ha tehetjük 1-2 *Mardakor bölccsel* dútsuk a paklit, s további *Zu'litta*, *Ewgbert megszakítással*, *Ewgbert*, a *mágussal*, *Thu'zaddal*, vagy *Tudatfalóval* erősítsük magunkat.

Mint már említettem, más színeket is használhatunk az általam leírtak helyett. Fairlight a counterek és az erőforrások miatt, Elenios pedig a manapsztitások miatt elengedhetetlen. Tehát vagy *Raiát* vagy *Sheran* kell lecsereelnünk. Rhattból *A felhők asszonya* és *Matilda* a legkeményebb, de *Arany gugyolát* és *Bölcs látomást* is érdemes berakni. Dornodonból *Asnomad* és a *Végítélet*



harsonái csábíthat minket az ebbe a pakliba nagyon erős *Mytokronitok átka* mellett. Kipróbálhatunk egy olyan *Lassan járjot* is, ahol csak kalandozókkal játszunk, Tharrt használva *Szöke Martin* erős lapunk lesz. *Királyi őrgárdistával*, *Khebronnal* igencsak stabilá válhat a paklink. Ebben az esetben talán lemondhatunk a két színről, ezek mellé nem olyan fontos.

Lassan járj

- 3 Ewgbert a mágus
- 3 Összeesküvés
- 3 Aktív manatermelés
- 3 Szkritter esélyleső
- 3 Tudatfaló
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Melkon
- 2 Tudatrombolás
- 3 Thu'zad hazaérkezése
- 2 Tollaskígyó
- 2 Nerub méragsámán
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Owooti trükk / Ellenvarázslat
- 3 Owooti cselszövés
- 3 Hétéfejű hidra
- 1 Fezmin gépezete
- 2 Chosuga
- 1 Sötét föld

Baross Ferenc

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a huszonegyediket. 74-en neveztek be ebben a félévben. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbe, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyezett, az előző félévhez hasonlóan, **Vaczó András** lett, aki remek játékával bizonyította tudását, és sok versenyen történő indulásával a HKK iránti szeretetét. Nyereménye egy egyedi lap, A bajnok akarata, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Sárkánymágia. A második helyen, eddig példátlan módon holtverseny lett két, a dobogón újonc versenyző között. Egy szegedi, **Dönczi Krisztián** és egy fiatal pesti játékos, **Csernus Dávid** hajszálra ugyanannyi pontot szerzett. Az ő díjuk egy ultraritka lap, és tizenöt pakli Sárkánymágia. A győztesek, ha akarják, hét csomag Sárkánymágiát becserelehetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdeemes tehát minél több versenyen

részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet **Dönczi Krisztián** szerezte meg, nem kevesebb mint 24 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Sárkánymágia. Nagy örömeinkre ebben a félévben ismét volt női tagunk, így a legjobb női játékos címet és a vele járó négy csomag Sárkánymágiát **Medve Kinga Sára** nyerte. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. **Berber Szabolcs** örülhet a két csomag Sárkánymágiát. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Sárkánymágiát, nyertesek: *Szolcsánszki Balázs, Farkas Gyula, Csík János, Szabó András, Kiss Arnold, Szloboda Bence, Kohl Attila, Szappanos Zsolt, Tóth Dávid, Mórocz László.* Valamint tíz csomag Őshangya bolyt, nyertesek: *Négyesi Dénes, Puskás Levente, Varga Tamás, Czirkus László, Varga Lajos, Vakarcz József, Nedvesi Gábor, Gáspár Tamás, Györki Dávid, Balogh Tamás.*

A következő, huszonkettedik félévben egy új lapot kapnak a tagok, a Nekron-sárkányt. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailban (hkk@holder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailban belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető a honlapunkon: <http://www.holder.hu>. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom- pont	Versenyek száma	helyezés	Név	Hatalom- pont	Versenyek száma
1	Vaczó András	95.8	19	38	Gáspár Tamás	44.8	5
2	Dönczi Krisztián	95.6	24	39	Czirkus László	44.6	8
	Csernus Dávid	95.6	15	40	Zentai Dániel	40.4	8
4	Béres Csaba	91.2	16	41	Móroczi László	39.2	3
5	Ádám Norbert	89.8	13	42	Szabó Csaba	38.8	4
6	Kőrös Gábor	88.6	13	43	Varga Lajos	37.4	10
7	Panyik Zoltán	87.6	14		Szarvassy László	37.4	9
8	Báder Mátyás	82.8	14		Nagy Róbert	37.4	7
9	Csik János	79.6	12		Luczi Dániel	37.4	4
10	Vámos Csaba	72.6	11	47	Kukola Mihály	36	5
11	Szlovák Csaba	70	13	48	Kohl Attila	33.6	3
12	Simon Dániel	68	9	49	Megyaszai Péter	32.2	3
13	Poroszkai László	67.8	14		Madarász Béla	32.2	2
14	Tuska Gábor	66	7	51	Fenyvesvölgyi Norbert	30.8	10
15	Tóth Dávid	65.8	15	52	Vakarcs József	30.6	5
16	Huk László	65.2	7	53	Puskás Máté	28.6	3
17	Veres Péter	65	18	54	Buzássy Tamás	28.2	2
18	Dárday Gergely	64.8	14	55	Szappanos Zsolt	28	3
19	Lovas Gábor	63.8	12	56	Györki Dávid	27.6	2
20	Magyar Attila	62.6	7	57	Varga István Krisztián	25	2
21	Medve Kinga Sára	62	10	58	Vakarcs Alex	21.4	3
22	Baross Ferenc	61.8	12	59	Galkó Zoltán	21	1
23	Újvári Dániel	61.6	11	60	Kiss Arnold	20	2
24	Kovács Balázs	60.8	15		Ribáry Gergely	20	2
25	Csernus Gábor	59.4	12	62	Balogh Tamás	18.6	4
26	Szántó Roland	59	10	63	Bukovics Milán	18.4	1
27	Ébert Zoltán	57.8	10	64	Szloboda Bence	17.2	1
28	Nedvesi Gábor	55.8	8	65	Petrovski László	16	1
29	Rém András	53.6	5	66	Szabó András	14.6	1
30	Kóvér Attila	51.6	5	67	Farkas Gyula	12	1
31	Szolcsánszki Balázs	50.4	12		Zabagló Máté	12	1
32	Dózsa Marcell	50	7	69	Szajcz Zoltán	11.2	2
33	Hodászi Gábor	48.4	5	70	Varga Tamás	10	1
34	Négyesi Dénes	47.2	7	71	Puskás Levente	8	1
35	Nagy Sándor	46.8	9		Rác Csaba	8	1
36	Tusjak Gábor	46.4	5	73	Miskolczi Barnabás	4	2
37	Arató Zoltán	45.8	5	74	Berber Szabolcs	3.4	1

VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Dönczi Krisztián
győztes paklija:

Szabálylap: Semleges csatamező

- 3 A Semmi hívása (*)
- 3 A sors fintora
- 1 Kétszer kettő
- 3 Magányos küklpsz (*)
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Apró kívánság
- 3 A mytokronitok átka (*)
- 3 A végítélet harsonái
- 3 Asnomad
- 3 A Semmi avatárja (*)
- 3 Hegymélyi drakón
- 3 Majd legközelebb
- 3 Speciális védelem (*)
- 3 Sakita (*)
- 2 Megvadult természet (*)
- 3 Owooti cselszövés
- 3 Owooti trükk
- 2 Tomboló vihar
- 3 Mandulanektár
- 3 A múlt tükre
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Óriás denevér
- 3 Bundás yeti (*)
- 2 Szmoggyer
- 3 Thrax halálsapás
- 2 Sírrabló
- 3 Pekete féreg

75 lap

Kiegészítő pakli:

- 3 A bosszú lángja
- 2 Bamba barát (*)
- 2 Antimágikus megszakítás
- 1 Lélekszivacs
- 3 Melkon
- 3 Albinó varkaudar
- 2 Mágiagyilkos
- 1 Kétszer kettő
- 2 Nerub mérégsámán
- 1 Sírrabló
- 1 Szmoggyer
- 1 Nekromantanonc
- 3 Quwarg dógevő

Huk László
paklija:

Szabálylap: Semleges csatamező

- 3 Manakorong (*)
- 2 Továbbfejlesztett technika (*)
- 3 A Semmi hívása (*)
- 3 A sors fintora
- 3 Magányos küklpsz (*)
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Apró kívánság
- 3 Antimágikus megszakítás
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Tomboló vihar
- 2 Nerub mérégsámán
- 3 Melkon
- 3 Owooti trükk
- 3 Idegméreg (*)
- 3 Mandulanektár
- 3 Békés izoláció
- 3 Speciális védelem (*)
- 3 Sakita (*)
- 3 Óriás denevér
- 2 A múlt tükre
- 2 Sírrabló
- 2 Szmoggyer
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Thrax halálsapás
- 3 Nekromantanonc
- 3 Asnomad
- 3 Sárkánymágia (*)
- 3 Albinó varkaudar
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Döngyűző
- 3 A végítélet harsonái
- 3 Hegymélyi drakón
- 3 Plazmacsóva (*)
- 3 A Semmi avatárja (*)
- 3 A mytokronitok átka (*)
- 3 Fájdalmas búcsú
- 3 Héfefejű hidra (*)

106 lap

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét január 20-án rendeztük, 50 amatőr és 27 profi indulóval. Nagy sikert aratott a Nagy HKK Könyv dedikálási akció, az indulók mintegy fele íratta alá velem a könyvét, és vehette át az *Összeesküvést*, amit február 15-től használhatnak is a versenyeken. Néhányan a helyszínen szereztek be a könyvet kedvezményesen. A Sárkánymágia kiegészítő lapjait mi most láttuk először hagyományos versenyen működni, és úgy tűnik, egészséges mennyiségben használták őket a versenyzők, jó pár erős lap született, de azért nem kellett kidobni a régi paklikat sem. A Sárkánymágiás lapokat *-gal jelöltem a paklistákban. A legérdekesebb tendencia, ami főleg a profiknál hódított, a vastag, nem ritkán 70-80-100 lapos pakli volt. Régebben nem nagyon hittem volna, hogy ilyen paklival nyerni lehet, korábban a 45-48 lapos paklik domináltak a profiknál, hiszen több lapból mindig könnyebb rosszul húzni. Mostanra azonban egyrészt rengeteg jó, hasonló erősségű lap született, másrészt (talán ez a legfontosabb) a *Semleges csatamező* az egyik nagy kedvenc a különféle szabálylapok és követők elleni harcban a kontroll paklik oldalán, harmadrészt pedig a *Semmizős* lapoknál maga a pakli mérete is erőforrásként jelenik meg. Felmerülhet a kérdés: a *Semleges csatamezőnél* miért nem csak 52 lapos paklit használnak, hiszen az ellenfél 7 lapot vehet ki? Nos, eleinte valóban ez volt a megszokott, csak azóta a profik rájöttek, hogy ha a pakliban pl. 12 leszedés, 12 counter, 12 lény és 12 erőforrás van, akkor ha az ellenfél valamelyik szekcióból 7-et kised,

olyan lapokkal csak elvétve fogsz találkozni. Azonban ha mindegyikből kétszer annyit raksz be, mindjárt jóval kisebb a hátrány. (A példa sarkított, de talán érthető.) Mindenesetre rengetegféle paklit fedezhetünk fel már a profik között is: volt *Kyorg ősmágus*, *Zarknod bilincse* és *börtöne* többféle összeállításban, *óriás*, *Bűvös erdő*, *horda*, *vízió*, *quwarg*, *galetki* (*Zarknod bilincséve!*) és *bűbájpakli* is. No meg persze sokféle kontroll. Az egyik felfedezett az új lapok közül a *Bundás yeti*, többen is használták nagy sikerrel.

A profik versenyében Dönczi Krisztián diadalmaskodott, a második Huk László, a harmadik Csernus Dávid, a negyedik Báder Máttyás, az ötödik pedig Csernus Gábor lett. A Csernusok folytatják tehát tavalyi kiváló szereplésüket, de ezen a versenyen a Huk család is igen jól szerepelt.

Az amatőröknél Buzássy Tamás győzött, egészen egyedül *Birtoklással* kiegészített teknős pakliját, a profikéval együtt, oldalt böngészhetitek. A második helyen Lovas Gábor végzett, kontrollal, a harmadikon Hajnal Zsolt, szintén kontroll paklival, a negyedikken pedig régi ismerősünk, Szeitz Gábor, *óriás* paklival.

Mindenkit várunk versenyeinkeken és senki ne felejtse otthon a HKK könyvét!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Báder Máttyás gyakran passzivizálgatta *Morgan pálcáját* (nem sajnálva a max. ÉP-t) azért, hogy ne kerüljön le róla az időleges hatás jelző, és így célozhatatlan maradjon. Matyi egyébként érdekes hordajellegű paklival játszott (oldalt látható), és külön elismerést érdemel, mert szabálylapjával és követőjével ilyen jó eredményt tudott elérni a *Semleges csatamezők* és *Ősi rúnák* között.

Csernus Dávid paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 A pokol szeme
- 2 Bűbájmásolás
- 3 Ősi bűvölet
- 3 Vészkijárat
- 3 Varázsmező
- 3 Bűvös tavacska
- 3 A kockázat ára
- 3 Az erős ereje
- 3 Cselvetés
- 1 Albinó varkaudár
- 3 Második esély
- 2 A mogokok törvénye
- 3 A gyenge ereje
- 3 A szűrkeállomány aktivizálása
- 3 A bűbájosság rúnája
- 1 Lady Olivia éneke
- 3 Majd legközelebb

Báder Máttyás paklija:

Szabálylap: Hegymélyi keltető

Követő: A halhatatlanok nagymestere

- 3 Nekromanta csontváz (*)
- 3 Élet és halál úra (*)
- 3 Morgan pálcája
- 3 Fintor
- 3 Falkavezér
- 3 Noth szellem
- 3 Sebezhetetlen vérfarkas
- 3 Vén Doemon (*)
- 3 Átokmurgattyú
- 2 Ghallai faló
- 3 Naso-thin nagyúr
- 3 Robbanó birkák
- 3 Áldozati bárány
- 2 Lady Lucitania (*)
- 1 Bazmaon gyilkosa (*)
- 1 Sötét Föld
- 3 Káoszmaster

Csernus Gábor paklija:

Szabálylap: Semleges csatamező

- 3 Owooti trükk
- 3 Thrax halálsapás
- 3 Plazmacsóva (*)
- 3 Melkon
- 3 Szmoggyer
- 3 A sors fíntora
- 3 A múlt tükre
- 3 Owooti cselszövés
- 3 Békés izoláció
- 3 Speciális védelem (*)

- 3 Idegméreg (*)
- 3 A végítélet harsonái
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Apró kívánság
- 3 Óriás denevér
- 3 Nekromantanonc
- 3 A mytokronitok átka (*)
- 2 Sírrelbó
- 2 A gyalázat lemosása
- 1 Sötét Föld
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Tomboló vihar
- 2 Nerub méregszámán
- 3 Sakita (*)
- 2 Hétféjú hidra (*)
- 3 Megelőző ütés (*)
- 2 Megvadult természet (*)
- 3 Asnomad
- 3 Dögnyvűz
- 2 Továbbfejlesztett technika (*)
- 3 Sárkánymágia (*)
- 3 Magányos küldöpsz (*)
- 3 A Semmi hívása (*)
- 3 Mandulanektár

94 lap

Buzássy Tamás győztes paklija:

Szabálylap: Birtoklás

- 5 Ifjú teknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Dicesekvő teknős
- 2 Vén Doemon (*)
- 3 Hívó kürt
- 2 Haragos teknős
- 2 Víztisztító teknős (*)
- 3 Lestínoh, a teknős legenda
- 2 Kölyökteknős
- 3 A pokol szeme
- 3 Káoszurna
- 3 Akmal
- 3 Sziturena
- 2 Dj'arekh társca
- 1 Moa ékszer
- 1 Ryuku őrtorony
- 1 Trollfa
- 1 Teknős csapat
- 2 Manakorong (*)

Kiegészítő pakli:

- 3 Pihenő
- 3 Varázslónó
- 2 Nerub csendvarázs
- 2 Hegymélyi drakón
- 3 Eretnek
- 2 Fintor
- 3 Bufa kódexe
- 1 Víztisztító teknős (*)
- 3 Uwalla
- 3 A kapuk őrzője (*)

VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme,
Rákóczi u. 61.

BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrásy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)

tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.

GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet,
Arany János u. 13.

GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,
Nagyvennyolcas u. 12.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Szinvapark 2. emeletén

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.

NYÍREGYHÁZA – Nyirplaza, Camelot,
Szegegy u. 75.

O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi
Ház, Budapest, XVIII.

Kondor Béla sétány 8.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar
szerepjátékbolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és
pizzéria, Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Renezsánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067.
Szondi u. 18/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.

SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.

TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerep-
játékbolt, Kinizsi Üzletház,
Kossuth L. u.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196.
Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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

ÚJ VERSENYEK

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Nyiregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 11 óra (nevezés 10-
től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft, amatőröknek 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltottak az
ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: február 24., 10.30, nevezés 10-
től.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak
amatőrök indulhatnak.

Díjak: Az indulók számával megegyező Sár-
kánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Gyula.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 600 Ft/fő.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes iga-
zolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra (nevezés 9-
től).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft/fő. A versenyen csak
amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka
lap.

Érdeklődni lehet: Csík János, iceage@fre-email.hu, 30-276-8339.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: február 25., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A mágia méltósága. Tiltott még
a *Zu'lit kísérlete* és az *Aldozat az ősi iste-
neknek*.

Nevezési díj: 400 Ft (16 év alatt 300 Ft, lá-
nyoknak ingyenes).

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 3., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN MEGEMELT DÍJAZÁS!

Időpont: március 3., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

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

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: március 3., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, kero000@freemail.hu, 20-959-1401.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 3., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltottak a szokásosak mellett: *Sokszínűség, Manafamiliáris, Gyógyító rakshallion.*

Nevezési díj: 1500 Ft. Minden nevező kap ajándékba egy Sárkánymágiát.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diablo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 3., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Balassagyarmat (Kincsestár).

Szabályok: Hatalom korlátozása. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Nevezési díj: 800 Ft

Díjak: Legendák völgye paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-

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

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

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

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

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

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

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

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

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

312-393.

EGYEDI VERSENY

Időpont: március 4., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Minden szabálylapból és követőből kettőt is lehet használni. Lehetnek külömbözőek is. Tiltott lapok (a szokásosak mellett): *Ósi bölcsesség, Gyógyító rakshalion, A fókusz megeléje, Manafamiliáris.*

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 4., 10 óra.

Helyszín: Tiszaujváros.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 4., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. Az első 5 amatőr ingyen indulhat.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka. A legjobb amatőrt is díjazzuk. Minden induló kap egy ritka lapot.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 10., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia pakli és ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: március 10., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Jellemelek harca.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia pakli és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia pakli és ultraritka.

Minden induló kap egy ritka lapot.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 10., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: március 11., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A mágia méltósága. Tiltott még a *Zu'lit kísérlete* és az *Áldozat az ősi isteneknek*.

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

Díjak: Sárkánymágia pakli.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 11., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft, ebből az amatőrök 400-at levásárolhatnak.

Díjak: Sárkánymágia pakli, 5000 Ft. A legjobb amatőrt külön díjazzuk. Minden induló kap egy ritka lapot.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 17., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak

amatőrök indulhatnak.

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

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: március 17.

Helyszín: Dombóvár.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott lapok a szokásosak mellett: *Gyógyító rakshalion, Manafamiliáris.*

Nevezési díj: 1500 Ft. Minden nevező egy Sárkánymágiát kap ajándékbá.

Díjak: Sárkánymágia pakli és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diab-101987@freemail.hu, 30-451-4201.

ZÉN DILEMMÁJA

Időpont: március 18., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Tiltott minden lap, szabálylap és követő, amelynek a neve z betűt tartalmaz, valamint a *Méonech fűrkész*. Az sz és zs betűket tartalmazó lapok nem tiltottak.

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

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: március 18., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Jellemelek harca. Tiltottak a szokásosak mellett: *Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fűrkész, Zu'lit kísérlete.*

Nevezési díj: 800 Ft, ebből az amatőrök 400-at levásárolhatnak.

Díjak: Sárkánymágia pakli, 5000 Ft. A legjobb amatőrt külön díjazzuk. Minden induló kap egy ritka lapot.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 24., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

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

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. március 15.



A decemberi feladvány megoldása:

- Kijátszom a *Duplikátumot*, és másolom vele az ellenfelem *Rubin fókuszkrisztályát*. Ezzel két kristály van játékban. (-1 = 0 SZK)
- Használok a duplikált *Rubin fókuszkrisztályt*. Kapok 2 komponenst, mivel a játékban levő összes kristály számát, nem csak az enyém. (+2 = 2 SZK)
- Kijátszom a *Gyémánt fókuszkrisztályt*. Három kristály van játékban. (-1 = 1 SZK)
- Használok a *Gyémánt fókuszkrisztályt*, és leszedelem vele a csatasámánt. Kinyerem belőle a komponenst. (-1 = 3 VP, +1 = 2 SZK)
- Kiteszem a *Bűvös tavacszkát*, majd feláldozom. (-3 +7 = 7 VP)
- Kijátszom az *Apró kincset*, és használom. (-1 = 6 VP, +2 = 4 SZK)
- Kijátszom *A sors könyvét*, és előveszem vele a *Zafir fókuszkrisztályt*, visszarakom helyette a pakliba a *Démon szigetét*. (-1 = 5 VP)
- Kijátszom a *Smaragd és Zafir fókuszkrisztályt*. (-1 -1 = 2 SZK)
- Használok a *Smaragd fókuszkrisztályt*, sebzek ötöt az ellenfelelmen. (-1 = 4 VP, -5 = 11 ÉP)
- Kijátszom a *Kisebb Zant*, másolom vele a *Smaragd fókuszkrisztályt*, idézési költségként áldozom neki az eredeti *Smaragd fókuszkrisztályt*. Ez-

zel továbbra is 5 fókuszkrisztály maradt játékban.

- Használok a *Zafir fókuszkrisztályt*, és visszaveszem a gyűjtőmből a *Smaragd fókuszkrisztályt* a kezembe. (-1 = 3 VP)
- Ismét kijátszom a *Smaragd fókuszkrisztályt*. Immár 6 fókuszkrisztály van játékban. (-1 = 1 SZK)
- Használok a *Kisebb Zantból* lett *Smaragd fókuszkrisztályt*, és az eredeti *Smaragd fókuszkrisztályt*, sebzek kétszer hatot az ellenfélbe. Győztem! (-1 -1 = 1 VP, -6 -6 = -1 ÉP)

Szerencsés nyerteseink:

Pásztor Dániel Budapestről,
Jancsár János Nagykőrösről
és Perecsi István Dombóvárról.
Nyereményük egy-egy csomag
Sárkánymágia. Gratulálunk!

Új feladványunk: Neked 1 életpontod és 19 varázspontod, az ellenfelednek 34 életpontja és 0 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázsod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2006. március 15.

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

Beholder Kft.,
1680 Budapest Pf. 134

Megfejtéseket e-mailben is elfogadunk, de kizárólag a „feladvány” subjecttel érkezöket.

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

KÖVETŐD:

- Az őshangyák istene

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Őshangya szabotőr (S)
- Őshangya királynő (új) (S)
- Őshangya sámán (új) (S)
- Őshangya fanatista (S)
- Őshangya boly (új) (S)
- Őshangya testőr (új) (S)
- Őshangya inkvizítor (S)
- Őshangya messiás (S)
- Transzformáció (F)

A PAKLIBAN LEVŐ LAP:

- Őshangya kamikáze (S)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtőben.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Impulzus (Rh)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Szőke Martin (T)
- Őrült Trax (új) (L/D)

A paklija és a gyűjtője üres. Mindkét lény az őrszobában van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 34 ÉP, 0 VP, 0 SZK



**Ellenfeled
kezében
levő lapja**



**Ellenfeled
öröszájában
levő lapjai**

A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 19 VP, 0 SZK

Követelő



A paklidban levő lap



A kezeldben levő lapok

Játékos neve:

Számlacím:

2007.
2.

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

2.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

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

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



KRÓNIKA

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

KRÓNIKA

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



NAGY HKK KÖNYV AKCIÓ!

Szeretnél egy egyedí és különösen ritka HKK versenylapot kapni? Már megvetted a Nagy HKK könyvet, vagy legalábbis szerezted le vele?*

Ha igen, akkor gyere el a jövő évi beholderes HKK versenyekre!

Mindenki, aki benevez januárban a Wekerlei Boccia Klubban tartott beholderes HKK versenyre, és saját nevére dedikáltatja Makó Balázssal a Nagy HKK könyvét, egy Összeesküvés** lapot kap ajándékba. Februárban ugyanígy lehet majd a nevezőknek Összeesküvést szerezni Tihor Miklós dedikálásával, márciusban pedig Dani Zoltánéval.***

Akik valamelyik akcióról esetleg lemaradtak, azok kedvéért lesz még egy kör, az áprilisi (Makó Balázs), májusi (Tihor Miklós) és júniusi (Dani Zoltán) versenyeken.

* A Nagy HKK könyv a helyszínen megvásárolható lesz, 10%-os kedvezménnyel, de csak a készlet erejéig!

** Ez a lap semmilyen HKK kiegészítőben nem található meg!

*** Értelemszerűen, egy könyvre max. 3 lapot adunk ki, versenyenként egyet, abban az esetben, ha a fent említett HKK guru aláírása még nem szerepel benne. Csak olyan HKK könyvet dedikálunk, amelynek az első lapja sértetlen.

EZT
MOST NE
SZALASZD EL, MERT
NEM LESZ MÁSIK ESÉLY!



JELLEM HARCA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!

3 gyűjtődoboz Sárkánymágia!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

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

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

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

Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Áldozat az ősi isteneknek, Babn szolgája, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonecb fürkészs, Pszi szakértelem, Teológia, Zu'lit kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

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

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

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

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

Kérdezz... ALAPOM VÁRZSA...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mennyi lesz *A rend ereje* idézési költsége az első három körben három *Bűvös erdő* mellett?

Négy. Ahogy már korábban is leírtuk, itt nem helyettesítésről van szó, *A rend erejének* alap idézési költsége az első három körben egy varázspont, amit az erdő drágít.

Visszajön-e a gyűjtőből az *Ősöreg Dorka*, ha kézből dobatták el, de van egy *Tömegátok* az ellenfelem asztalán?

Igen, a *Tömegátok* a játékban levő lényekre hat, a gyűjtőben és kézből levőkre nem. Ráadásul még jelzőt is fog kapni, hiszen ez ugyanaz a képesség, amivel visszajön a gyűjtőből.

Keresésnek vagy húzásnak számít a *Teknősfészek* képessége?

Keresésnek. Azt hiszem, itt az ideje, hogy pontosítsuk a húzás és keresés fogalmát. Ugye, ha egy lapon az szerepel, hogy húzás, húzd fel stb. az

egyértelműen húzás. Ugyanígy, ha a lap szövege szerint keresek, az keresés. Akkor szokott probléma lenni, ha egyik sem szerepel a lap szövegében. Ebben az esetben keresés az, ha a pakliból, vagy annak x lapjából (és x akár egy is lehet) a saját döntésem szerint, vagy valamilyen feltétel alapján vehetek kézbe lapokat. Ha nincs ilyen feltétel, akkor húzás. Például, ha lenne egy lap, ami azt mondaná, hogy „nézd meg a paklid felső 10 lapját, a Dornodon lapokat vedd a kezvedbe, a többit dobd a gyűjtőbe, vagy megkeverve rakd vissza a pakli tetejére”, ez egyértelműen keresés. Ugyanígy működik a *Moa ékszer (új)*, vagy a *Teknősfészek* is, csak ezeknél az x megnézhető lap 1.

Megakadályozhatok-e egy varázslatot úgy, hogy a *Tudós teknőssel* a gyűjtőből kijátszok egy *Vén Domont*?

Nem, ezt nem tehetem meg, mivel a *Tudós teknős* képessége nem reakció.

Thu'zad hazaérkezése megakadályozza-e egy helyszín kijátszását vagy egy párbajt?

Nem. Sem a helyszín kijátszása, sem a párbaj nem számít lapkijátszásnak. Viszont cselekvésnek igen, tehát ha bármelyiket megteszem, akkor az ellenfelem cselekedhet.

Augur átválthatja-e a párbaj által kapott sebződésemet?

Igen. A párbaj szabálya az, hogy az így kapott sebzést nem lehet módosítani, vagy semlegesíteni, de be-

lehet gyógyulni. *Augur* nem semlegesíti a sebzést, hanem ő sebződik helyettem.

Csökkenthetem-e a *Krak behemót* idézési költségét *Melák*, az *óriás-sal*, ha azt ellenvarázslatként játszom ki?

Nem, mivel varázslatként nem óriás. Hasonlóan a szkitterekhez, amiket ha varázslatként játszok ki, nem számítanak szkitternek.

Megakadályozhatom-e *Szúnyogirtással* az *Owooti cselzövést*, ha azt az ellenfelem ingyen játssza ki, mert előtte elvettem a varázspontját?

Igen. Mint ahogy már sokszor elmondtuk, ha egy lap a szövege szerint módosítja a saját idézési költségét, még akkor is, ha csak speciális esetben, akkor annak az alap idézési költsége módosul. Ilyen esetben tehát működik a *Szúnyogirtás*, az *Arany gulyola* stb. Viszont, ha a lap szövege helyettesítést mond, mint



pl. a manóknál (*Gyilkos manó (új)*), ahol egy lap Semmibe dobásával helyettesíthetők egy varázspontot, akkor nem módosul az alapidézési költség.

Sommerthaug átka elveszi-e Asnomad képességét?

Igen. Mivel *Sommerthaug átka* reakció, ezért még előbb létrejön, mint *Asnomad*, így annak képessége, miszerint Chara-din forrásokra immúnis, nem érvényesül. Igaz, hogy a jelző azután kerül rá, miután már a játékba került, viszont a jelzőnek

nincs színe. Ha *Asnomadra* nem kerülhetne jelző, akkor ez a képessége megvédené *Sommethaug átkától*.

Horgony:

A horgony szabálya picit módosul. Az eddigi szabály így szólt: Ha egy lapon a horgony ikont látod, az azt jelenti, hogy a lapot semmilyen módon nem lehet a játékból kézbe visszavetetni (pl. *Molgan*, *Károsztornádó* stb.) A horgony speciális képesség, amely passzívan is működik (még épületeknél is).

A módosítás annyi lesz, hogy a horgonyos lapot semmilyen módon nem lehet kézbe **visszavenni**. Ez ugye azt jelenti, hogy nem csak az ellenfél nem vetetheti vissza, hanem én sem vehetem vissza, még költségként sem. Persze, mivel a horgony speciális képesség, ezért elvehetem valamivel a lap képességeit, és utána más lap segítségével már visszavethetem.

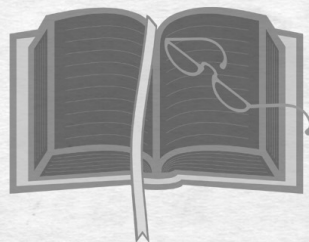
Ez a módosítás március 15-től lesz érvényes.

XI. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarástták a XI. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (24-26.) kerül megrendezésre a nagy esemény. Így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetre való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2007. június 30-án befejeződő 22. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2007. március 1. és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Kvalifikációs verseny csak olyan egyéni verseny lehet, ahol indulhatnak a profik is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 28 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 2 helyezett szerezhet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetre bejutott versenyzők nevét és címét (irányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 22. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé. Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hírdetéseit.

Leanthil naplója

38.



Szerény számításaim szerint, és ha a felszíni időszámítást használom, pontosan négyszáz héttel ezelőtt hurcoltak le a lárvaszintre. Akkor most jubileum van, más jelentősége viszont nincs a dolognak. Ennyi idő alatt mások már a tizenhatodik szintre is eljutottak, én meg még mindig csak a tizenkettediken kushadok. Nem állítom, hogy ha a szándékom meglett volna, én is annyira elől járhatnék, mert én sosem voltam az a hosszú távra tervező, minden lépésemet, minden tetteimet alaposan megfontoló galetki, akit szigorú haszonelvű racionalitás hajt, ez pedig elengedhetetlen feltétele annak, hogy annyira elől járjon valaki. Én csak sodródom a sorssal, és mindig az adott lehetőségek közül választok, ahelyett, hogy magam is teremtenék további lehetőségeket. Ha ez az életvitel káromra vált volna, már nyilván nem így élnék, de mivel egész jól elvagyok így is, semmi okom változtatni. Sőt, éppen akkor panaszkodhatnék, ha elől járnék, hiszen mindig nekem kéne először elszenvedni a különféle torzszülöttek aljasabbnál aljasabb támadásait, amire akkor még föl sem készülhetnék. Meg aztán mindig nekem kéne panaszkodni, hogy az arénában nincs újabb ellenség, hogy a klán nem ad újabb feladatot, és egyebek. Jó ez nekem így, idelent.

Ha már említettem a klánt, sikerült összeszednem nekik a hús tözeget, amit kértek. A felettesem ekkor rámutatott a klánépület előtt álló életnagyságú galetkiszoborra, és azt mondta, akkor menjek vissza, ha legalább akkora a termetem. Ezzel egy apró probléma van, mégpedig, hogy a szobor másfélszer akkora, mint én. Hogy akkorára növeljem magam, rengeteg lélekenyviát jelent, az pedig rengeteg időt, hogy folyamatosan bővítsen a barlangomat. Pusztán csak, hogy beférjek. Mondhatni, ez megint egy igen aljas kérés a részükről, amit ezen a szinten, de még a következőn sem igen lehet teljesíteni, már csak azért sem, mert a Hegy vezetősége korlátozza, melyik szinten mekkora barlangja lehet egy galetkinek. Ekkora pedig még a következőn sem lehet, azaz legkorábban a tizenmegyedik szinten teljesíthetem a feladatot. Ha hozzáveszem, hogy a pöfeteszív bemutatására sem nőtt nagyon az esélyem az utóbbi hónapokban (sőt, mivel Zarknod szemét becséréltem a remeténél az Ezüstmágusok kürtjére, még csökkent is), akkor nagyon úgy tűnik, hogy a jövőben nemigen lépek előre a klánon belül. Egy reményem van még, hogy a hátralevő két szilmill zombi elpusztítása után kapott feladat egy kissé teljesíthetőbb lesz, és akkor azon a vonalon mégis haladhatok, amíg valamilyen véletlen (vagy az idő) folytán e két feladatot is lesz esélyem letudni. Na persze annyira nem sodródom a sorssal, hogy egy kicsit ne próbálnám befolyásolni azt magam is. Ezért aztán a jobb mancsomra, amiben eddig egy arénarém karmot használtam, rothasztás képességet növesztettem. Nagy elhatározás volt ez a részemről, hiszen évekig használt és megszokott harci stílusomat meg kellett változtatnom, én pedig nem szeretem a nagy változásokat. Meg aztán ez a mancsom a legcsökevényesebb, mert eddig sem energiám, sem szükségem nem volt arra, hogy erősítsem. Na, de most új képességem birtokában sorra rot-

hasztgatom ellenfeleim testét (bevallom, kicsit élvezem is, hiszen eddig a torzak tették velem ugyanezt), és néha az is előfordul, hogy az így megrontott életerőt sikerül áttranszformálni a saját testembe. Így aztán mire oda jutok, hogy teljesíthessem a klán kérését, szinte nem is kell majd külön erőfeszítéseket tennem, magától is összejön majd. De az még messze van, egyelőre örülök, ha a képességbe fektetett lélekenergiát visszakapom egyáltalán (persze közvetve). Van még egy apróság, amit a fentiekkel ellentétben mégis előre kalkulálok. Hallottam, hogy előbb-utóbb minden klán minden egyes galetkitől megköveteli egy vagy több ósrégi varázsfigura összerakását. Nagy szerencse volna, ha valahol felbukkanna egy ilyen egyben, mivel az eddig előkerült figurák egytől-egyig jó pár darabra voltak törve, és ezeket külön erőfeszítés volt összerakni. Nekem sincs reményem másként hozzájutni egy ilyenhez, hát elkezdtem holllátó vérkutyákat idézgetni, amiknél rendszeresen található egy-egy ilyen darab. Érdekes volt, hogy korábban nem is hallottam erről a lényről, és az idézéséhez szükséges varázslat is csak úgy az ölembé pottyant, mivel egy sziklapárkányra felkúszva találtam meg egy varázskönyvben, most meg már szinte vérkutya-szakértő vagyok. Igaz, néha még előfordul, hogy kutya helyett csak egy vacak vérrnyúl jelenik meg. Ez nem is ellenfél, és a megjelenése rendszeresen fel is dűhít, ezért szegény nyulacska nagyon csúnyán szokta végezni. Hát még jó hogy! Tudod, mennyi időbe telik az idézés, és akkor egy ilyen hülye állat jelenik csak meg?!

Na persze nem mintha azt a temérdek időt egyébként értelmes dolgokra tudnám fordítani. Néha elmegyek a Legendák Völgyébe (ami manapság pusztá rutinná vált), meg szokás szerint túrom a különféle eldugott zugokat. Amióta a vezetőség bevezette a kalandor rangot, egész hasznos képességeket nyújt az a karszalag, amit ezeknek a helyeknek a kipucolásával érdemeltem ki. Mindez azért van ugyebár, mert új csarnokot kértem az Ósöktől (na persze, Ósök...), és annak a bejárása a nyavalyás kérdések miatt nem megy olyan gyorsan. Sőt, lassan megy. Addig ilyen unalmas dolgokat kell csinálnom, és még a kaszinózás sem dobja fel különösebben a mindennapjaimat. Főleg úgy, hogy az utóbbi hónap közepe felé olyan borzalmasan gagyi dolgokat nyertem, amikért kár lett volna egyetlen aranyat adni, nemhogy több ezret. Tegnap viszont végre jó napom volt, mert egyszerre nyertem mindhárom megnyerhető tókenből egyet-egyet. Azt hiszem tuti fix kombinációt találtam, amit hamarosan ki is próbálok majd. Na, de a laikusoknak tudnia kell, hogy a tókeneket megnyerni még csak a szerencse egyik felét jelenti. A másik fele az, amikor ezeket a galetki beváltja, hiszen akkor is kaphat rendkívül hasznos talán vacakokat, és ilyenkor még a tóken megnyerése felett érzett öröm is





odavan. Van, aki azt mondja, hogy az ezüst és az arany tókeneket nem is érdemes nyereményre váltani, hanem inkább platinából, majd gyémántból készültekre kell átcserelni, és csak azokért szabad átvenni a nyereményt. Lehet, hogy nekik van igazuk, én mégis szívesebben kérem a díjakat. Ha tárgyformázót kapok, azt a sarokba hajtom, ez igaz, de például kaszinóberletem még nincs is, az pedig hasznos volna a későbbiekben. Az ezüst tókenért inverz kronoerintést lehet kapni, ami visszahoz egy kicsit a kaszinózásra fordított időből (és még jobban összezavarja az időérzékeimet).

Ka-Boom barátom legutóbb egyszerre

négy ílyet nyert – na most mondd meg... Az sem rossz, amikor valaki „tudást nyer”, azaz valami olyan könyvet vagy mágikus tárgyat, aminek a segítségével valamely szakértelemben új tudásra tehet szert. Erre is sokan azt mondanák, hogy minek az, és hogy ezért kár aranyat pocskékolni, de én azért örülök neki. Na és hát az elsősegély csomag sem rossz nyeremény. Igaz, hogy csak a Legendák Völgyében érdemes használni, de mivel egy ilyen nekem most ötezer-ötszáz aranyamba kerül, nem véletlenül örülök neki. Az arany tókenekért járó jutalmakkal eddig nem volt szerencsém, mert mindig csak tárgyformázót kaptam értük, meg egyszer egy garling kristályt, de állítólag óskövet is lehet kapni. Na, az jó volna, de nem is folytatom, mert még a végén megint rohanok a játékbarlangba, és ha még tovább így folytatom, játékfüggő is lehetek. Nem én lennék az első. Van néhány galetki ugyanis, aki mindig ott ül már akkor, amikor én játszani megyek, ezek állítólag szinte minden idejüket ott töltik. Honnan van ennyi pénzük...?

Képzeld, jártam Voharában. Ha ezt a naplót te ott valóban a távoli jövőben olvasod, akkor nyilván Vohara esetét is ismered. Onnan származó, elkóborolt szellemekkel már eddig is találkoztam (sosem voltak komoly ellenfelek), a város történetét is ismerem, de saját szememmel eddig még nem láttam. Most sem kóborolhattam benne túl sokat (nem is volt olyan üdítő dolog), mert a szellemek folyamatosan ostromoltak. Ja, nem önszántamból mentem ám oda én sem, hanem mert a mágustoronyban megbíztak azzal, hozzák el nekik valami glion nevű izét. Pontosabban a pszi mester kérte, de az most mindegy. Nem részletezem a dolgot, a lényeg, hogy sikerrel jártam, viszont volt ott néhány őrszellem is, akikkel komolyan meggyúlt a bajom. Ha a szolgálaim nem lettek volna, lehet, hogy most én is ott bolyonganék, és csak kívülről nézhetném saját rothadó testemet. Olyan váratlanul ért ugyanis a támadásuk, hogy nem tudtam kellő gyorsasággal felkészülni rá, így az egyik szellem átsuhanhatott a testemen, iszonyú kínokat okozva ezzel. Fizikai sérülést nem okozott, mégis úgy érzetem, mintha az agyam felrobbant volna a koponyámban, és a füleimen meg az orromon keresztül folyt volna ki a helyéről. A szolgálaim szerencsére észnél vol-



tak, és szétoszlatták a nyavalyásokat. Őrszellemekkel máshol is találkoztam. Egy tudós mondta, hogy van valami láda, amit megátkoztak, meg egyébként is veszélyes, és ha kinyitom, enyém a tartalmának a fele. Nekem sem kellett több, rögtön vettem egy mágikus védőruhát (biztos, ami biztos alapon), és nekiláttam a zárnyitásnak. Maga a lakat nem volt akadály, sőt, még egy csapdát is időben hatástalanítottam, de egy mágikus rúna is volt benne, ami megidézett egy halom torzszülöttet. Most azonban mindenre fel voltam készülve, így természetesen megkarcolni sem tudtak, és még a tudósra

jutó, hihetetlenül veszélyes (és általa legyőzhetetlennek bizonyuló) barlangi pók – protolísk lárvára párost is én intéztem el, hogy végül megkapjam méltó jutalmamat, ami valami rendkívül fejlelhető varázstárgy volt. Ez volt a láda tartalma. Szerintem még a védőruha ára sem jött vissza...

Na, még egyet elmesélek, aztán befejezem. Ha emlékszel, írtam, hogy az átkozott tárgyakkal kapcsolatban különös információk jutottak a birtokomba, mégpedig, hogy a Fekete Kos Rendjének tagjai készítik őket. Nos, utána jártam a dolognak, de a pletyka hamisnak bizonyult. Aranyit viszont megtudtam, hogy a színt főpapja, Korrrput atya és a Kos Rendje között volt egy titkos megállapodás. Minden szinten van egy galetki, aki vállalja, hogy összegyűjti az átkozott tárgyakat, hogy egyszerre sokat semmisíthessen meg a templomban. Nos, a titkos alku alapján ezt a galetkit rávették, hogy ne semmisítse meg a tárgyakat, hanem a sektásoknak juttassa el, akik szépen visszajuttatják azokat a galetkik közé, így a templomnak több bevétele lehet (hiszen több átkozott tárgy jut azoknak, akik mindig maguk fizetnek a szolgáltatásért). Aljas. Ez azonban komolyan fenyegette népünk létét, így kénytelen voltam fellépni az alávaló banda ellen. Sikeresen bejutottam a szekta átkozott tárgy raktárába, és egy rúvel fókusszal megerősített kineport varázslat segítségével az egész kócerájt átküldtem Korrrput atya nyakába. Hehe, rendkívül boldog lehetett. A gonosz mindig elnyeri méltó büntetését, a büntető meg most éppen én voltam.

Már csak amiatt kell aggódnom, nehogy a főpap tudomására jusson, ki küldte neki a kis ajándékot, mert akkor a következő naplóbejegyzést már nem biztos, hogy meg tudom írni. Ha lapozol egyet, te már látod, hogy így lett-e. Én még nem tudhatom.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

A SZELLEMI LEHELŐ

Először is szeretném megvédeni magam a cikk megjelenése utáni pániktól és lincshangulattól. Az itt leírtak az én véleményemet képezik, más véleménye – még ha egyezik is az enyémmel – nem szerepel írásomban. Nem tartalmaz semmilyen szerepjátékos megnyilvánulást, azt mindenki döntse el maga, de előre szólok, ha valamilyen szakértelemről határolja el magát, rengeteg rossz élménye lesz a játékkal kapcsolatban. Ez az írás leginkább a fiatal karaktereknek szól. Top játékosoknak nem fog sok újat mondani, de nekik nagyon nehéz is lenne.

A játékosok körében elterjedt pletyka szerint, a legsimább és leggyorsabb fejlődést produkáló ösvény a szellemi mágia, megspékelve valamilyen lehellettel. A játék elején nem sokat válogathattunk a varázslatok között, így 1-4. szintig minden karakterrel érdemes ugyanúgy játszani (álcázás növelése, egyéb szakértelmek eltulajdonítása stb.). Induláskor a választott lehellet szinte mindegy hogy mi, minden elemnek megvan a mumusa, de talán a villámlehelletre van legkevesebb immunitás. Ellenben nem javaslok, hogy boldog boldogtalan ezzel a induljon, mert később nehéz lesz hozzájutnia a tárgyakhoz, ami ezt a fajta lehelletet erősíti. Hogy miért? Mert a lehelős karakterek jelentős százaléka ezt választotta, és mindenki ül a betárazott holmiján, amit semmi pénzért nem adna el. A savlehellet jó választásnak tűnhet. Az első néhány szinten megtalálható lehelletet erősítő tárgy ami – csak a savlehelőknek – nadrág, minden más formát lehelőké öv. Régebbi játékosoknak nem újdonság, a most indulni szándékozóknak pedig leírom. Minden testrészünkre fel tudunk

venni valamilyen tárgyat, ami lehelős karaktereknek általában lehetetet erősítő dolog kell hogy legyen. Míg mondjuk egy tűzlehelő fölvesz egy övet, addig mi egy nadrágot ÉS egy övet, ami extra bónuszként jelentkezik lehelletünkben. Természetesen a tűz- gáz- jég- és villámlehelők is magukra húzhatják a savlehelletet erősítő naci, de náluk lényegében semmit nem jelent, hisz más a támadási formájuk.

Kezdetben sokkal könnyebb volt lehetetet növelő tárgyakhoz jutni, mivel egy szinten nem egy tucat aktív karakter volt, hanem ennek tízszerese. Nagy volt az igény mindenre, de a piac is nagy volt, így minden tárgy gazdára talált. Manapság már csak a boltban, vagy a jó kapcsolatokban bízhatunk. (Bár utóbbi időben igencsak sok fiatal karakter költözött a hegybe.) Alacsony szinten is érdemes néha benézni a boltba, netán a nyilvános fordulóból böngészni karakterünkhöz illő tárgyak után. Ha portyázás során találkozunk más galetkikkel, tárgyaiból kitűnik, miket használ leginkább, és ha gyökeresen más a mi elképzelésünktől, zaklassuk! Ha sokat akarunk harácsolni, tegyük meg minden nap, és több szálon is írjunk a galetki tulajdonosának, nehogy elshuhanjon tekintete levelünk felett.

Ha az első néhány szinten túl vagyunk (nem akarom elvenni ezzel a témával előrukkoló cikkíró kenyerét azért nem írok részletesen), beköszönnek a hasznosabbnál hasznosabb varázslatok, ami megkönnyíti életünket és sokkal kevesebb erőfeszítésbe és befektetésbe fog kerülni a szörnyeket. Az első gyilkos és mindent vivő sláger, a szellemkalapács, amit már a 4. szinten megvehetünk, ha sikerül 16-os IQ-ra öltözni. Azért írom hogy öltözni, mert KNO-t teljesen felesleges belefek-

tetni, később semmire sem fogjuk használni intelligenciánkat, csak a varázslatok tanulására. De ha nem vagyunk nagyon türelmetlenek, illetve nem sikerül sok IQ-t növelő (tolvaj, entek, mágus elfek, merénylő, tudós, lich, titán, tudás, tökéletesség) tárgyat szerezni, megvárhatjuk az 5. szintet, ahol főzhetünk hatalom kék italát is, ami 1 körre megnöveli tulajdonságunkat, ezzel együtt az intelligenciánkat. Na de kanyar vissza a szellemkalapácsra: alacsony szinten kevés befektetéssel is sokat sebez, azonban ne felejtjük el, hogy magas IQ-val könnyen megdobják ellene a mentődobást, ami teljesen kivédi ellene a sebzést. Érdemes úgy beállítani a harci programot, hogy olyan ellenfélre lőjük, akire legalább 95% hogy bejön, de ezek közül se mindenkire. Olyanokra javasolt beállítani, aki túl sokat sebez, vagy tárgyat tör, vagy immunis a lehetőségekre, tehát amit érdemes minél hamarabb eltenni láb alól. Például egy olyan lény ellen teljesen felesleges ellőni két szellemkalapácsot, aki lehetetlen támad ellenünk és a mi lehetőségeink is sebzik őt. Ilyenkor sokat spórolhatunk a varázsponttal, ha egy olcsó elemi pajzzsal kinullázzuk a sebzését, utána a maradék körben pedig kényelmesen leöljük. Azért is írom, hogy óvatosan bánjunk vele, mert varázslat költsége viszonylag magas, 10 varázspont. Alacsonyabb szinten biztosan nem lesz rá módunk, hogy mindenkire ezt használjuk, főleg ha elég sok csatát tervezünk a fordulóba (márpedig ez a célunk). Ha netalántán mágiát növelő tárgyra bukkanunk, vegyük fel magunkra a forduló végén, hogy minél nagyobb varázsponttal kezdjük az új fordulót. Ez nagyon fontos. Táboro-



zás alatt túl sok kár nem érhet minket, nem árt, ha nem vagyunk teljes harci díszben. A varázspont viszont nagyon nagy segítség lesz következő körben. Ugyanis ha kör elején visszaöltözünk a kör közben használt felszerelésünkbe, varázspontunk megmarad, így minden fordulót biztonsággal kezdetünk, extra varázsponttal feltöltve.

Az eddig már magasabb lehetőségeink mellé fel kellene tornászni a varázslatunkat, ha igazán hasznát akarjuk látni. Nagy előnye még hogy hajszálpontosan kiszámítható a sebése, nincs szórás, nincs idegeskedés. Ha bejön – márpedig ha jó a HP-nk, bejön – fixen sebez, az ellenfélnek nincs menekvés.

Remélem 4. szint végére vagy 5. szint elejére mindenkinek megvan a bűvös 25-ös álcázás szakértelem, ami elősegíti, hogy sok lélekenergiát tudjunk a kalapácsba tenni. Játék közvetlen kezdete után érdemes ezt a szakértelmet a lehetőségeinkkel együtt fejleszteni, azaz öskövezni. A köveket, ha nem herdáltuk el egyes csapdakészítésre vagy vezetőkézségre, akkor lennie kell nálunk néhánynak, és jó pár darabbal még akár le is lehetünk maradva (ld. később). Sokan arra esküsznek, hogy soha nem szabad öskövet enni, majd csak ha megöregednek, akkor is csakis a gigantikus szakértelmekre. Nem értek velük egyet. A játék kezdeti szakaszában nagyon nagy segítséget nyújt az öskő, előlendíti a karakter fejlődését, előbbre hozza a költözés idejét, ami a legnagyobb tápot hozza a karakternek.

Szóval ha van egy pár elmaradott öskövünk, nyugodtan kezdjük el eszegetni a szellemkalapácsra. Ha fejlődik 1-2 KNO-t, egészítsük ki KNO-ból, utána ismét öskő. Tizenkettes-tizenégyes alatti szakértelemre vagy varázslatra semmiképp ne együk (tulajdonságra pedig egyáltalán ne), csak ha „életet ment” (tulajdonságra akkor se). Túl nagy pazarlás lenne. Ezzel rövid időn belül utolérhetjük lehetőségeink szintjét. Ha ez megtörténik, ne foglalkozzunk mással... az ösköveket CSAK a szellemkalapácsra tegyük, a lehetőségeket pedig CSAK KNO-zuk. Ha nem tudjuk azonnal elhasználni az öskövet, ne aggódjunk, nem szalad el.

Néhány szót az öskő lemaradásról: Öskövet legnagyobb eséllyel minden 3. fordulóban talál

lunk, ami persze nem szentírás. Ha van nálunk nem találhatunk újat, mint ahogy az enciklopédia is írja. Azonban fontos megjegyezni, hogy ha nem használjuk el, akkor sem maradunk le semmiről. Ha példával akarnék szolgálni úgy mondanám, hogy ha 10 körig nem esszük meg a köveinket, majd utána befaljuk, a következő két körben majdnem biztos, hogy találni fogunk, ha megadjuk neki az esélyt, azaz VaDá-szunk, szörnyeket ölünk stb. és mindig el is fogasztjuk azt.

Fontos dolog, hogy piromádként a lehelet rendkívül jól fejlődik magától, és a KNO is jól fejleszti a szintenként növekvő étkezés-bónusz miatt. Ezért ha ilyen karakterben gondolkodunk, induláskor mindenképp a piromád étrendet válasszuk. Főösleges lenne az értékes őskövet beletenni, ha sokkal olcsóbban, KNO-ból is elérhetjük a fejlődést.

A szellemi iskola útja nagy előnyt jelent többi mágus iskolával szemben, hogy ha a varázslatok erősségét nézzük. Talán az elemi iskola villámcsapása megközelíti, de nagy a sebzésének a szórása, nem beszélve róla, hogy immunitás is véd ellene a rezisztencia mellett, ami sokkal gyakoribb a torzszülötkeknél, mint a magas intelligencia.

Ha jól tartalékoltunk TVP-vel és csak olyanba fektettük, ami hozzánk mérten jelentős léleke-nergijával kecsegtetett (nem FTK*, nem Zene és nem X 50), akkor nem kell aggódnunk hogy nem lesz erőforrásunk a szinten élő ellenfelekhez beállítani a kalapácsunk szintjét.

[:8-9. szinten talán érdemes FTK-zni addig, amíg meg nem szerezzük a mágikus szemgolyó (Urgod kémszeme) felszíni tárgyat. A leg erősebb felszíni tárgy, mellyel a csarnokot sokkal nagyobb hatékonysággal deríthetjük fel, ha használjuk a kont. az őskö-vel varázslatot. A belefektetett TVP-t néhány szint alatt visszahozza.]*

Példának állítom a veszedelmes szójereket, amik mindenkinek sok problémás percet okoznak, kivéve nekünk! A csatának hamarabb vége mint hogy elkezdődne, ugyanis mi nyitunk egy kalapáccsal, a szójer pedig nem tud hozzá mit tenni, bedobja a lelkét. Szóje-ekkel kicsit magasabb szinten hatalmasat tá-rolhatunk, ha elég erősek vagyunk hozzá,

hogy randomtárgyak nélkül vadásszunk rájuk. Na de ez egy másik történet.

Mindemellett, azért fordítanunk kell energiát a védekezésre is, ha még eddig nem tettük meg, bár kétlem, hogy valaki védekezés nélkül eljutott volna az 5. vagy 6. szintig. Tizenegyedik szintig remek védekezési taktika a védekezés... Mivel a tükörsima szellemi utat választottuk, remek varázslat jutott nekünk, a nagyobb erőpajzs. Ha még nem öltünk bele KNO-t tegyük meg, mert sok fájdalomtól menthet meg minket. Ennél erősebb védekező varázslat már csak a hatalomvarázs lesz, ha iskolánkat nézzük. Knozzuk bátran. (De ne felejtsetd, őskövet csak a kalapácsba tegyél!) Sok kezdő játékos, aki még tapasztalatlan, elköveti azt a hibát, hogy elképzeli karakterét egy támadó és egy védekező taktikával, ami később rendkívül hátráltatóvá válik. Vegyük észre, hogy több támadó képességre és különböző védekezési taktikára is szükségünk lesz, hogy erős karakterünk legyen, bár ez leginkább – de nem kizárólag – a 11. szinttől érvényes. Tehát védekezés mellé kellene fog a vastag bőr is, a rezisztencia mellé pedig az immunitások (utóbbit pajzsokkal remekül meg lehet oldani, de ebbe nem merülök bele, mert soha nem lenne vége a cikknek). Ha védekezésre állunk rá, talán egy dolgot hagyhatunk ki a harci szakértelmekből, ami a tüskés bőr, bár nem ígérem, hogy soha nem lesz rá szükség.

Nézzük milyen klánt is érdemes választani. Sajnos a klánok között hatalmas szakadékok vannak erősség szempontjából. Mindegyik más és más megközelítésből segít minket, ami az első 100 fordulóban nem is nagyon szembetűnő. Később viszont a szakadékok egyre mélyülnek, és egyre nehezebb lesz ott-hagyni klánunkat ha rájövünk, hogy rosszul választottunk. Ezért érdemes már akkor meg-választani az utat, amikor az 1-2. szinten tevé-kenykedünk. Mint már a cikk elején írtam fontosak a tárgyak, amiket leginkább aranyért fogunk megvásárolni, ezért leginkább a Tu-dós klán felé terelnék mindenkit. Később ez az aranytöbblet semmit sem fog számítani, vi-szont két remek képességünk marad: az egyik az extra tárgytalálási esély. Ennek hasznát azt hiszem nem kell ecsetelnem, elég ennyi, hogy míg galetki társainknak lesz x



használható tárgya, nekünk háromszor annyi. Ez magas ranggal olyan mértéktelenül sok tárgyat fog termelni, hogy alig győzzük majd kipucolni barlangunkból a számunkra már haszontalan holmikat. A másik, hogy a harci szakértelmek és varázslatok duplán fejlődnek a harcban. Persze csakis azok, amik képesek maguktól fejlődni. Ez is nagy segítség. Jusson eszünkbe, kevesebb KNO-t kell tenni a leheletünkbe, hogy őskövezhessük a kalapácsot. Ezzel ugye képességpontot spórolunk, amivel fejleszthetünk olyan szakértelmeket, amikre szüksége van a klánnak, netán harci potenciánkat növelhetjük más szakértelmek fejlesztésével.

Jó választásnak tűnik a Halhatatlan is, de én mégsem tartom annyira könnyűnek, mint a Tudóst. A sok kötelező galetki harc szerintem nem illik a mi stílusunkhoz, és elég kockázatos, ha nincs összebeszélés a szinten. Márpedig a nemrég indult játékosok körében nem túl gyakori ez a fogalom. Később persze nagyon nagy előnye a többi klánnal szemben hogy speciális képességként nyers TVP-t kapnak, amit arra fordítanak amire csak kedvük tartja. Sok vita volt ebből hogy nem is olyan erős ez a képesség, de ezt csak a Halhatatlannak mondták, akiknek nem tűnt föl, hogy 10-15%-kal több TVP-t költhetnek mint más galetkik. Ha nem tetszik valakinek a Tudós, nyugodtan válasszon Mágust vagy Halhatatlant, de a többi klánt nem javasolnám...

Itt ugrok egy nagyobbacska az időben, mivel nem szeretnék szintleírásba bonyolódni. A 9. szintre érve kapjuk meg a szellemi mágia

egyik csúcsát, a gonosz lélekfacsarást. Ez a varázslat minden ellenfelünkre hat, a mentődobás ellene az egészség, amire egy idő után egyáltalán nem kell figyelnünk mert a varázslat szintje messze meghaladja majd az ellenfelek egészség szakértelmét. De nézzük csak mit nyújt nekünk: amelyik ellenfél „bekapja” csökken szintenként eggyel a gyorsaság szakértelme, a rezisztenciája és sebződik d4 életpontot. Ha ez nem lenne elég, minden ellenféből lélekenegriát nyerhetünk ki a varázslat szintjéhez mérten, aminél jövedelmezőbbet kerék-e világon sem találunk. Öröm lesz nézni, ahogy másfélszerezük az eddig megszokott lélekenegria mennyiséget, ami mindennek a fundamentuma. Valljuk be, jól hangzik, hogy akkor is lélekenegriához jutunk, ha netán elájulunk a csatában vagy döntetlent vívunk ellenfelünkkel. A lélekfacsarás ellen -10 rezisztenciával dobják a mentődobást az ellenfelek, így 20%-kal nagyobb az esélye hogy létrejön, mint a szellemkalapácsunk. Igaz, a kalapács sokkal többet sebez, de ne csábítson minket. Már felköltözés után rohanjunk azonnal a mágustornyba és sajátítsuk el. No de jön a kérdés mit kezdjünk az alap egyes varázslattal? „Hogy lesz ebből mese?” Hát úgy, hogy megszabadulunk sokat szolgált kalapácsunktól a felejtés varázslattal.

Ne sajnáljuk rá a KNO-t és a TVP-t, mindenképp megéri! A felejtés használata előtt vegyünk magunkra minden olyan tárgyat, ami a szellemi varázslatokra ad bónuszt, bár nem lesz túl sok ilyen, mivel randomtárgyak ezen a szinten nem hordhatóak, így az Elenios és Ősmágus özönt el kell felejtjük. Ott van például a manapoid fülbevaló, xenobőr karkötő (ha azóta kaptunk ilyet szövetségünktől), Yssuf tör, Pszichoklenész sisak. Igyunk ősmágus szájjvizét és ha már felépítettük a mágustornyot, azt se felejtjük el meglátogatni. Ekkor jöhet a felejtés. Amelyik fordulónkat rászánjuk, valószínűleg nem lesz túl izgalmas, mert biztos, hogy majdnem az egész forduló TVP-je el fog menni a varázslat használatára. De ezen csak egyszer kell túlesni, később halmozottan visszahozza az élménytelen forduló keserűségét. Merem javasolni mindenkinek, hogy a felejtés előtt kérje ki egy tapasztalt játékos tanácsát, mert elég bonyolult varázslatról van szó. A ki-



felejtett képességpontot csakis varázslatba tehetjük, de mivel úgyis abba akartuk, így nem ér semmilyen hátrány ezzel kapcsolatban. Nyugodtan tegyük a facsarásba az összeset, és növeljük tovább a lehetőséggel, ahogy eddig a szellemkalapáccsal tettük. Most már igazán táposnak érezhetjük magunkat. Ömlik majd a lélekenergia, csak győzzük elkölteni...

A facsarás kicsivel több varázspontba kerül mint a szellemkalapács, de jóval kevesebbszer fogjuk használni, ezért költséghatékonyabb. Nagy valószínűséggel egy csatában csak egyszer fogjuk használni, de sose felejtjük el! Sokan ELL listába tennék a facsarást, de ezt a 14. szintig teljesen fölösleges, ha egy-két HP-val is megoldható. Úgy állítsuk be, hogy mindenki ellen löjjük, akinek rezisztenciája X alatt van. Ez az érték lehet $n+5$, ahol az $n = \text{áttörésünk} + 10$ (ez a plusz tíz a facsarás bónusza). Nem árt még a HP-ban kör-korlátot szabni neki, hogy maximum a 2. körig próbálkozzunk ellőni, ugyanis ha „neadjisten” olyan ellenfélbe botlunk, aki immúnis a szellemi varázslatokra, ne menjen el az egész csata azaz, hogy facsarni próbáljuk.

Ha igazán erősek akarunk lenni, és mi magunk beosztani KNO pontjainkat, el kell felejtőnünk a szolgákat. A szolga sokat tud jelenteni a harcban, de akkor miért vagyunk, ha nem mi magunk szeretnénk győzedelmeskedni? A szolgák miatt kevesebb lélekenergiát kapunk, nem beszélve arról a hatalmas pazarlásról, amit a szolgák feltámasztása emészt fel. Korábban említettem, a TVP legyen a legfontosabb érték. Ne pazaroljuk, ne herdáljuk el olyan tevékenységre, ami csak pusztán tár-

gyi vagy anyagi hasznot hoz számunkra. A tevékenységpontot kell lélekenegióra váltanunk minél jövedelmezőbb százalékkal, ez lebegjen a szemünk előtt, ha erős karaktert szeretnénk. Hobbiból azonban tarthatunk szolgát sőt, talán el is várja néhány kaland, hogy vigyünk társat magunkkal. Egy-két szolga tartása talán nem olyan nagy veszteség, de csak speciális alkalmakkor vigyük őket a csatába. Lesz ilyen néhány kaland, vagy a Legendák Völgye, ahová viszont javallott elvinni őket. Valamilyen tömegesebbsz varázslattal rendelkezőt (kivételesen gonosz banya), vagy erős közelharcos szolgát tartunk meg ha tudunk válogatni. Lehelős szolgák a mi harci stílusunkhoz nem megfelelőek. Keveset sebeznek, nem túl életképesek.

Amilyen hamar csak tudunk, SPecializálódjunk valamire, mert alacsony szinten olcsón megússzuk. Ha van olyan klánküldetésünk amihez sok KNO vagy sok TVP befektetés kell, használjuk a *klán kedvencét*. (Én tudóssal az éj el 20-as régészetet küldetésre használtam fel, spórolva több mint 150 KNO-t.). Ha vissza kell specializálódunk a klán kedvencéről az aktiválás miatt, válasszuk nyugodtan a kuporgatót. A gyógyfű találati esélye megnő és alkalmanként +1-2 gyógyfű is terem majd. Drágaköveket és ősi relikviát extra profittal adhatunk el, bár utóbbinak nem javaslom az eladását. Valamint rothadó és illanó tárgyakat rakhatunk a feneketlen zsákba, megőrizve ezzel szavatosságukat. Ez utóbbi lehetőség a 9. szinttől lesz hasznos. Elgondolkozhatunk még az *áldott lélek* hatásán is, mert megmondom őszintén, engem nagyon zavarnak az átoktárgyak, és nem keveset találtam már a torzszülötteknél. Minél több szörnyet ölünk, annál nagyobb az esély, hogy átoktárggyal fejezzük be a fordulót, amit a szervezetlen alacsonyabb szinteken nehezebb megsemmisíteni.

Magasabb szinten (15-16) igencsak megváltozik az élet a hegyben. Hihetetlen módon sok KNO-t fogunk termelni, és hihetetlen sok mindenre fog kelleni. Harci szakértelmeink nagy ugrást fognak véghezvinni, ha eddig hanyagoltuk őket. Akinek nem volt vastag bőre, most lesz, akinek nem volt egy-két magasabb varázslata, majd most lesz... Ne sajnáljunk ki-

fejleszteni semmit, amire szükségünk van, és törődjünk bele, hogy a végtagokkal küzdő galetkiknek is tudnia kell varázsolni, a varázslóknak is tudni kell lehelni, néha még ütni is. Ez ne keserítsen el minket, hisz ez a játék része, ilyenek a galetkik. Alkalmazkodók. Ha nem állítunk határokat karakterünknek, nem is lesz neki!

NÉHÁNY ÖTLET

- ❖ Többszemélyes parancsokat ne hagyjuk a forduló végére, mert ha nem marad TVP-nk, nem csak magunkkal tolnuk ki, hanem társainkkal is. Nem beszélve arról, hogy kör közben összeszedhetünk csúnya void gyémántot, ami súlyos HO többletbe kerülhet a csapatnak.
- ❖ Különösen legyen figyelmünk arra, hogy ha többszemélyes kaland fut táborozásunk alatt, legyen beállítva Hósiesség Pontunk, ezért nem árt legalább ennyivel előrébb gondolkodni.

- ❖ Ha körönként 1× járunk portyázni, nem árt mindezt a kör elején megtenni, ne hagyjuk el senkinél sem a kör közben összeszedett átoktárgyakat. Ha egy szint összefog, és szervezeten meg tudja oldani az átoktárgyak megsemmisítését, nem sok gondunk lesz. Illetve ami még ide tartozik, hogy mindenképp értesítsük azt a galetkit, akinél esetlegesen elhagytuk átoktárgyunkat. Attól még hogy minket nem zavart, nem biztos hogy őt sem fogja.
- ❖ Kezdő játékosoknak különösen ajánlott, hogy ha valamiben akár egy kicsit is bizonytalanok, kérdezzenek meg tapasztalt játékosokat, lehetőleg valamilyen fórumon, ahol több embertől is kaphatnak választ. Lehet, hogy másnak teljesen evidens lesz és kapunk néhány csípős megjegyzést, de inkább szekáljanak minket, mint hogy elrontjuk megszerkesztett fordulónkat.

Perjési Viktor

ŐSÖK VÁROSA - VÁLTOZÁSOK

- ❖ Néha az ütős karakterek bizonyos esetekben csak 1-et ütöttek. A hibát megtaláltam és javítottam.
- ❖ Újabb szövetségi épületek kerültek be a játékba.
- ❖ A GEVSZAT jutalmakkal kicsit el voltam már maradva. A 10. jutalom az lett, hogy a jóllakottság 300%-ig mehet, a 11. pedig hogy a nyomkeresés szakértelem 50-nél 5-tel, 60-nál pedig 6-tal csökkenti a konkrét lényre kiadott vadászat költségét, és csinálók további jutalmakat is, köszönöm a rengeteg ötletet!
- ❖ A játékban a játékoson levő hatások lehetnek a bizonyos ideig tartó varázslatok, varázsitálok, és a szövetségi épületek által adott hatások. Ezekből összesen 23 lehet egy karakteren. Ha felkerül egy 24., akkor az először feltett törlődik (figyelmeztetés nélkül). Ha valaki már az összes szövetségi épülettel rendelkezik, és sok varázslatot és varázsitált használ, akkor

elérheti ezt a limitet. Ezért a szövetségi épületek által adott hatások egy részét most már másképp kezeli a program. Eredetileg az alábbi épületek használtak el egy-egy slotot a 23-ból (a többi nem). A *gal megjelölteket most már másképp tárolom, tehát most már a 11 helyett csak 6 slotot foglalnak el a szöv.épületek:

barlangfürdő*
borospince
egészségközpont
fenőgép
jelmezkölcsönző*
lőtér*
meditációs szoba / mágusközpont
szauna
szerszámraktár*
szolgaképző
tolvajcéh*

Tihor Miklós

158 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. február



A romok közt lapuló haramiák csendben figyelték, ahogy vezérük kilép a jövevény elé. A trollok között is nagyon számító Gruntal kidüllesztett mellette, táguló orrcimpákkal közeledett a fejedáasz felé. Kétféjű csatabárdját, melyet egy ember alig birt volna megemelni, ő könnyedén, magabiztosan lóbálta. Találkozott már ezelőtt is kalandozókkal és nem egy deus ex machinát elhasználtatott már velük. A fickó, aki a trófeájáért jött és nyilván az udvari vérdíjat szeretné bezsebelni, megállt tőle tíz lépésnyire.

A párbajok iratlan szabálya szerint most jön az első, még nem vérre menő, de sokmindent eldöntő összecsapás, a verbális küzdelem. Gruntal teleszívta a tüdejét, hogy rákiáltson a jövevényre és szidalmazza is egy kicsit.

Am a kalandozó nem tartotta magát a szabályokhoz. Követhetetlen gyorsasággal mozdult, Gruntal épphogy észbekapott és az arca felé roppenő dobónyilak ellen felkapta üres kezét. A nyilak az alkarjába fúródtak, de mielőtt még megérezte volna a fájdalmat, a fickó, akit a saját keze miatt nem látott, már ott is volt mellette. Karcsú pengéje megvilant, és máris félretáncolt. Gruntal torkából kiáltás helyett már csak véres nyál tört elő.

A haramiák első megdöbbenésükből magukhoz térve dárdákat és egyéb fegyvereket ragadtak, és a

kalandozó felé hajították. Az idegen ujjai egy művész kecsességével irtak jelet a levegőbe és a felé szálló eszközöket egy légörvény máris eltérítette veszedelmes pályájukról. A kalandozó nem érte be a védelemmel, támadásba lendült át. Karján végigszikrázott a testében összegyűlt mana, hogy mutatójához érve hangos robbanással induljon útjára. Ember nagyságú, tüzes gömb vágódott a rablók közé, eleven fáklává változtatva az üvöltő alakokat.

A kalandozó nem érte be ennyivel, felugrott a romos fal tetejére és két villámgyors vágással leterített két újabb haramiát.

A banda fejvesztve menekült, füstölve összerogyó társaikat és fegyvereket hátrahagyva rohantak be a fák közé. Az idegen visszafordult a kivért Gruntal testéhez. A sokmázsás troll nem viheti magával, szüksége lesz valami trófeára, hogy megkapja a vérdíjat. Előhúzta a kését, de a mozdulat felénél megállt. Valami nem volt itt rendben. A mana, melyet a csatában elhasznált, nem akart visszatérni, nem érezte az elméjében azt a jól ismert zsongást.

Pedig tudta, hogy jelen van körülötte, sőt mintha fókuszálna itt, a romok között.

Gyanakodva fordult hátra. Érezte, hogy ott megsűrűsödik a mágia. A falak, oszlopok, a fák meghajoltak, de nem törtek. Mintha felszívódna a fény, lassan



homályba borult minden, sőt a napszaknak teljesen ellentmondóan váratlanul sötét lett. Megérintette az oldalán lógó deus ex machinát, érezte hogy szüksége lesz rá...

Sok mérföldre onnét, Raia egyik papja letette a tekercest, amit éppen olvasott. Felnézett és pillantása az ajtón belépő, falfehérre vált hittársára esett. A belépő kérdő tekintetére válaszul bólintott, majd hozzátette:

– Itt van, legalább egy felébredt.

Az előző olimpián elhangzott jóslat lehet hogy valóra válik. Egy látványos profécia démoni avatárokról.

Bár nem többszemélyes küldetés lesz majd, de nagy szerepe lehet a játékosok összehangolt munkájának, legalábbis a köztük zajló információcserének. Raia korokkal ezelőtt egy titkos labirintusba rejtett egy vagy több meglehetősen értékes ereklyét. A labi-



rintus koordinátáinak őrizetét aztán nyolc démonra bízta. Persze ők nem feltétlenül a legjobb munkaerő, de mivel nem csak a halandók, hanem egymás irányában is bizalmatlanok, tökéletes öröknek tűnnek, mert a labirintus helyének megismeréséhez mind a nyolcukra szükség van.

A démoni beavatottak egymástól biztos távolságban (értsd jó távoli ghallarajzi helyeken) fészkelnek. Mindegyikük más-más tulajdonságokkal rendelkezik, különböző varázslatok és fegyverek hatékonyak ellenük. Felkutatásuk és legyőzésük árán lehet majd a labirintushoz eljutni, ahol... Nos lehet hogy erről már így is többet írtam a kellenél, talán még csak

annyt, hogy az avatárok nem a legkönnyebb ellenfelek, 50. szint alatti karaktereknek ajánlott kicsit még tápolni a találkozás előtt.

Szóval kutakodók, démonölők, kalandra fel!

Vadász Szilárd

Sziasztok! A Beholder Kft. új programozót vett fel a TF fejlesztésére. Engem. Az első munkám bevezetőjét olvashattátok az imént.

Játékfejlesztésben volt már részem, de a levelezős játék egy új terület számomra, nem úgy mint a fantasy és a szerepjáték, melyeket hobbi szinten évekig műveltem. Kalandmesteri ténykedésem alatt nem csak a papírkosarak teltek meg az elhullott kalandozók karakterlapjaival, hanem azért néha egy-egy játékos arca is örömtől sugározhatott hosszabb-rövidebb ideig (inkább rövidebb). Bízom benne, hogy a TF játékosai is elégedettek lesznek a munkámmal. Tudom, hogy Miklós és Speedz nagyon magasra rakta a mércét, de azért remélhetőleg az általam alkotott részek sem okoznak majd csalódást nektek, annál is inkább, mert egy jó darabig még minden bizonnyal követni fogom a tanácsait.

Jó játékot kívánok mindenkinek!

Vadász Szilárd

ui: Fejlesztési elképzeléseimmel kapcsolatban szeretnék még egy rövid mondatot szólni: megvesztegethető vagyok, és a kedvenc italom a Jagermeister.

KOZMA MIHÁLY: A NAGY TALÁLKOZÁS

A troll arra eszmélt, hogy valaki irtózatossá hangerővel horkol. Felült az ágyon, ásított egy falrengetőt, megdörgölte a szeméit, majd miután körbenézett, csendben elkezdett csodálkozni. Már többször előfordult, hogy horkolásra ébredvén senkit nem talált a közelben, így ezen nem lepődött meg, elkönyvelte magának mint álmodást vagy egy huncut kóbordémon rossz tréfáját. Az sem az első eset, hogy egy éjszakába nyúló dorbézolás után nem tudta hol van, és vajon hogyan kerülhetett oda.

Amit viszont most látott, az minden más helytől különbözőt, ahol valaha is járt. Rögtön szembeötlött a szoba méretéhez képest szokatlanul nagy és szögletes ablak és a többpolcnyi könyv. „Biztos egy gnóm lakik itt” – gondolta, de a bútorok mérete inkább emberre vagy elfre utalt. „Nem, elf soha nem élne ilyen helyen.” Meglepetően sok szöveget látott, terítőket, szőnyegeteket, sőt néhány bútor is ezzel volt bevonva, ám a jól megszokott állati bőröknek semmi nyoma. A falra csodaszép képeket akasztottak, az egyik fehér ruhás, ősz szakállú varázslót ábrázolt egy vakítóan ragyogó mágusbottal, a másik egy minden bizonnyal nagy hatalmú harcost, akinek testét tetőtől talpig fekete páncélzat borította, kezében pedig vörösen izzó varázskardot tartott. Legjobban a szemközti falon lévő hatalmas tájkép tetszett neki, mely egész biztosan egy tehetséges mester remekművének mágiikus úton készített másolata lehetett.

A legfurcsábbnak a szobában levő különös, szürkés és fekete színű dobozokat találta, melyek rendeltetésére nem tudott rájönni. Mindenféle madzagot lógtak ki belőlük, porszagot árasztottak, az egyiket pedig négyszögletű, fényesre csiszolt obszidián lap díszítette. Egy táblát is raktak eléjük, melyen ugyan felismerte az írásjelek nagyobb részét (a többi leginkább a moák által használt kriksh-krakszokra hasonlított), de akármerről próbálta meg összeolvasni őket, nem jött ki értelmes szöveg. „Biztosan valami játékszer, ha megfejted a titkosírást, a dobozok valamelyikéből előugrik egy massa-bábu.

Talán mégiscsak gnóm lakik itt, melyik másik fajnak lennének ilyen ötletei?” Hozzáérni nem akart a szerkezethez, mert olyasfajta bizsergést érzett a közelükben, mint amilyen akkor járja át a testét, amikor villámcsapást varázsol. Azt az érzést viszont nagyon utálta, amikor őrá bocsátottak villámvarázslatot, így inkább békén hagyta a bolondos találmányt.

„No, akárhová is keveredtem, most már indulnom kell, sok a dolgom, még azt a kincses barlangot is fel kell ma derítenem.” Összeszedegette felszerelésének az ágy mellé szépen lerakosgatott darabjait, ami ismételten rendkívülinek számított: a tegnapihoz hasonló mulatózások után ritkán lett meg mindene, az is szanaszét szokott heverni. Az a minimum, hogy ivócimborái, vagy épp a csapos megszabadították némi aranytól és pár értékesebb tárgyától, de akadt már olyan árnymanó is, aki másnap közölte vele, hogy minden vagonát és egész felszerelését, még a kedvenc tyrex bunkóját is, elnyerte kockán. Persze az illető hamar (néhány bútor darab fejjel történő széttörése és az átruházási nyilatkozat elfogyasztása után) meggondolta magát.

Elindult hát, de nem csak szédelő feje jelentett problémát, hanem a szobából kivezető ajtó is. Bezárva ugyan nem volt, de mérete kissé szűknek bizonyult: négy-öt sikertelen próbálkozás után, lévén fajtájának egyik legintelligensebb egyede, be kellett látnia, hogy itt bizony nem fér ki. Mivel nem csak hogy mérhetetlen ésszel ajándékozták meg az istenek, de nagyobb kárt se akart okozni, némi töprengés után rájött, hogy cselhez kell folyamodnia. Levette hátáról jól megpakolt zsákját, oldalt fordult az ajtó felé, kissé behajlította térdét és lehajította fejét, majd kioldalazott az ajtón. „Megy ez nekem... Azok a beképzelt kis gnómok bezzeg oda vannak a nagy okosságukkal, pedig amilyen töpörödöttek, nekik biztosan nem kell ilyen bonyolult próbatételekkel edzeni az agyukat.”

A helyiségben, ahová jutott, félhomály uralkodott. Innen már többfelé lehetett tovább menni,

de az egyik ajtó apró, rácsos ablakán napfény szűrődött be. *„Biztosan az a kijárat.”* Odalépett hát, majd óvatosan, nehogy az a kezében maradjon, lenyomta a kilincset, azonban az ajtó nem akart kinyílni. *„Hő, ahány kincsesláda fúrmányos zárszerkezetét már kinyitottam, ez a vacak nehogy má' akadály legyen!”* – gondolta, majd mélyen belenyúlt tarisznyájába. Kotorászás közben kezébe akadt néhány száraz sajt-darab, melyet inséges időkre tartott magánál. Ekkor gyomra hangosat kordult, ezért miután megvonta vállát, nekiesett és mind befalta tartalék élelemkészletét. Mire végzett, az is meglett, amit eredetileg keresett. Szakszerű mozdulatokkal vastag ujjai közé kapta az apró zárnyitó szerszámot, hegyes nyelvét a kulcslyukba illesztette, az oldalán levő kis kart pedig megtekerte. Apró fémforgácsok repültek ki a zárból, majd még néhány tekerés után az ajtó kinyílt. Elrakta a zárfalót, aztán az imént alkalmazott trükk segítségével kilépett a szabadba.

Hatalmasat szippantott a szabad levegőből, majd hangos krákogás, köhécseles közepette gyorsan ki is fújta azt. *„Micsoda kénköves szag! Még az élőholtak piramisában se éreztem ilyen bűdöset!”* – bosszankodott, de a sok, izzasztó nap utáni csizmalevételen megedződött szaglószervei hamar alkalmazkodtak. Néhány apró lépcsőfok és egy kapu leküzdését követően trollunk végre kijutott az utcára, de ott sem a megszokott látvány fogadta. A magas, kocka alakú házak közötti viszonylag tágas utcát a megszokott kövek vagy döngölt föld helyett valami ismeretlen, sima és szürke, keménynek látzó, de azért repedésekkel és gödrökkel tarkított felületű anyag borította. *„Itt minden olyan szürke.”* – állapította meg. Az út szélén apró, csenevész lombozatú fák kókadoztak, a házak falának kiugró részein itt-ott egykedvű galambok tanyáztak, de a természet más képviselői nem voltak jelen. *„Nem valami vidám ez így, leg-*

alább virágok lehetnének. Nem sűrűn járhatnak erre Sheran követői.”

Felfedezett néhány harci szekeret is (legalábbis fényes, zárt páncélborításuk erre utalt), de nem látott rajtuk olyan alkalmatosságot, ahova igavonó állatot lehetett volna befogni. *„Biztosan valami újonnan felfedezett, idegen létsíkbeli csodabogár viszi előre a szerkezetet, amelyik bivaly erős, mégis elfér a jármű orrának páncélja alatt.”* Ezt az elképzelést látszott erősíteni, amikor az egyik távolabbi szekér látszólag minden külső segítség nélkül gurulni kezdett, miután hajtója belé ült. *„Csak furfangosak ezek a gnómok, de végre valami hasznos dolgot is kitalálhatnának már! Mindenesetre elég gyatra lehet erre a közbiztonság, ha csak ilyen kocsikban hajlandóak a helybéliek közlekedni.”* Trollunk azonban nem félt semmilyen útonállótól vagy rablóbandától, hiszen szászor veszélyesebb ellenfeleket is legyőzött már, így hát bátor lépetekkel (és továbbra is leesett állal bámészkodva) haladt tovább, míg el nem ért egy útkeresztződéshez.

Az innen nyíló utca már tágasabb volt (meg persze bűdösebb is), több szekér is közlekedett és végre járkelőkkel is találkozott, azóta egyik az emberek fajához tartoztak. Most már biztos volt benne, hogy a város emberek által lakott negyedébe került, bár amikor legutóbb erre járt, még egyáltalán nem így nézett ki a környék. Igaz, ez régen történt, még fiatal korában, amikor először jött a birodalom fővárosába, gyalogosan. Ha jobban belegondolt, azóta csak telepört varázslat segítségével közelítette meg a várost, és akkor is inkább csak a számára fontos épületeket, a boltokat, bankot, fegyvermestert, mágustornyot meg persze a kalandozók számára fenntartott fogadót látogatta. *„Ilyen magas házaknak akkor is messzire el kellene látszaniuk. Tharr szent nevére, még az is lehet, hogy részeg mámoromban elteleportáltam a ka-*



landozók városába!” Kétségbe azonban nem esett, hiszen majd csak kiér lakatlan területre, akkor pedig leoldódik róla a varázs és visszakerül a kiindulási pontra.

Ahogy sétált, feltűnt neki egyes városiakok meglehetősen szélsőséges viselkedése, amit akkor tanúsítottak, amikor meglátták hegynyi termetű főhősünket. Némelyek csak enyhén meglepett arcot vágtak, de voltak akik sikoltoztak, segítségért kiabáltak vagy egyszerűen eláultak. Mások összesúgtak a háta mögött, valami „kandikamera” nevű dolgot emlegetve, de azért a többség közömbösen ment tovább. „Kevesen fordulhatnak meg erre felé a kalandozók szabad népéből. Legalábbis nem olyan nagy hatalmúak, mint én!” – húzta ki magát, de nagyon nem merült bele a gondolatmenetbe, mert inycsiklandozó illatot hozott felé a szél, amire gyomra hatalmas kordulással reagált.

Az illatok, mint az várható volt, egy kifőzdéhez vezettek. Az épület homlokzatára méretes, piros betűkkel ugyan kiírták az intézmény nevét, de azt a troll kacifántosnak, nehezen kiejhetőnek és értelmetlennek találta. „A gnómoknak szokott ilyen dadogós nevük lenni, de az általában hosszabb, meg erre felé csak emberfélék laknak, mit keresnek itt egy gnóm boltja? Persze ezek mindenhol megvetik a lábukat, ahol jó üzletet remélnek, de főzni akkor se tudnak!” Ezen gondolkodott, miközben próbált bejutni az étkezdébe, ami nem tűnt egyszerű feladatnak: az épület utca felőli oldala valami sima, átlátszó anyagból készült, ám ajtónak vagy kilincsnek nyomát se találta. Miközben vizsgálódott, egyszer csak a fal két eleme hirtelen szétnyílt előtte. Meghökkenésében trollunk hátraugrott, mire az üveglapok kisvártatva a helyükre csúsztak. „Elegem van már a helyiek lüke találmányaiból!” – rázta meg fejét, majd mint aki nek a legtermészetesebb lenne, hogy az ajtók nem ajtók és maguktól nyitódnak-csukódnak, belépett.



A hely népszerű lehetett a városiakok körében, az asztaloknál rengeteg vendég ült és a kiszolgáló pult előtt is sorban álltak. Amint azonban megjelent a helyiségben, valahogy mintha mindenkinék sürgős dolga akadt volna, étküket hátrahagyva gyorsan elszeleltek, még azok is, akik eddig nem kerültek sorra. „A helybeliek újabb érdekes szokása, hogy ilyen kínosan bertartják az ebédidő lejártát, vagy csak mosakodnom kellett volna reggel?” Diszkréten beszagolt

hóna alá, majd miután magához tért a pillanatnyi bódulatból, úgy találta, ott minden rendben van, az itteniek a dilisek. „Legalább hamarabb sorra kerülök.” Odalépett hát a pulthoz, ahol két, színes göncökbe bújtt, falfehér arcú fiatal ember várta, ám mire elmondhatta volna mit kér, egyikük kerekelt oldott valami hátsó kijáraton keresztül, a másik pedig bebújt a pult alá, arcát egy tálcával takarva el. „Micsoda fajgyűlölet, trolloknak önkiszolgáló. Nem vagyok elégedett.” Felmarkolta azt az ételmennyiséget, amit elégségesnek gondolt, az italokkal teli poharakból is vett, a szokásos árat pedig leszámolta a pultra. Borralalót most azért sem hagyott.

Letelepedett az egyik asztal mellé. Mivel a szék, amire először ült, összetört, jobb híján a földre. Szerencsére így is kényelmesen felérte az emberi méretekre szabott asztalt, nekilátott hát az étkezésnek. A menü aprócska, közepén kettévágott és mindenféle gyanús dolgokkal telelakott pogácsából, sárga, szárazra süttöt növényi darabkákból és valami fekete lötyből állt. Mindezt színes papírokba csomagolták, még a kupa is ilyen papírból készült, ám ettől csöppet sem nőtt meg a bizalma az ismeretlen élelmek iránt. Először egy pogácsába harapott bele, de az íz nyomán, amit érzett, belehasított a felismerés: a bejárat felett olvasott szó lehet Thargodan eredetű is. Jobbnak látta tehát a barna húsdarabkákat kipiszkálni a pogácsából, melyek ezután egészen fogyaszthatóknak tűntek. A vélhetően körítésnek szánt ru-

dacsák íze leginkább a szalmáera emlékeztette, de legalább sok volt belőlük, így gyorsan befalta mindet. Végül a borzalmasan édes ital következett (nem kis ügyességet igényelt, hogy a fém kupákhöz meg tölgyfa korszokhoz szokott ujjával ne nyomja szét a gyengécske anyagból készült poharat), melynek felhőrpintése után leküzdhetetlen bőfögési inger fogta el, de amikor eleresztett egy általa még kulturálnak tartott büfit, orrát valami szúrós szag árasztotta el. „Sörük nincs, csak ez a vacak, a kaja pocsek, a kiszolgálásról pedig jobb nem is beszélni. Mondom én, bolondok a helyi népek, ez abból is látszik, hogy itt esznek. Lehet, hogy felkapott hely, én mindenesetre nem jövök ide többet.” Valamennyire azért sikerült csillapítani éhségét, még ha émelygett is kissé az előbb befalt dolgoktól, felállt hát és határozott léptekkel távozott.

A kijárat előtt két fura egyén toppant elé: egy alacsonyabb, köpcös, harcsabajszú és egy magasabb, cingár, csupasz képű ember férfi. Mindketten kék egyenruhafélét viseltek, valami idétlen, lapos tetejű sapkával a fejükön, mellükön apró jelvény mutatta, hogy valamiféle, talán rendteremtő szervezethez tartoznak. Jobban megnézve valóban hasonlítottak valamelyest a városi őrség katonáihoz, ám azok marcona külsejű harcosok, komoly felszereléssel, ellenben ezen a kettőn nyomát sem látta páncélzatnak, az övükön fityegő holmik közül pedig egy rövidke fekete bot tűnt az egyetlen fegyvernek. „*Nono, a látszat gyakran csal!*” – eddig a következtetésig jutott el barátunk, amikor a bajszos ember kizökkentette az elmélyült nézelődéséből:

– A törvény nevében felszólítom a garázdaság jogsértő magatartásának azonnali felfüggesztésére! Igazolja magát, különben intézkedést kell foganatosítanom Ön ellen! – közölte ellentmondást nem tűrő hangon, s hogy mondanójának nyomatékot adjon, határozott mozdulattal a kalandozó felé nyújtotta karját, előre néző tenyérrel, mintha meg akarná/tudná őt állítani.

Amaz erre megmerevedett, se köpni, se nyelni nem tudott, no nem az imént elhangzottak miatt, épp ellenkezőleg: eddig azt hitte, kiválóan beszéli a birodalmi egységes nyelvet, az előbb hallott szavak egyenkénti jelentésével többé-kevésbé valóban tisztában volt, azok

mégsem akaródtak a fejében kerek, értelmes mondatokká összeállni. Próbálkozott ő felfogni, csak úgy zakatoltak az agyában lévő apró fogaskerekek, de végül feladta. Valami ilyesfélét próbált volna mondani: „*Elnézést uram, nem értettem teljesen amit mondott, lenne szíves lassabban megismételni?*”, de valami érthetetlen módon (ráadásul, egész nyilvánvalóan a nemrég elfogyasztott étkeknek köszönhetően, iszonyatos szájszag kíséretében) ez hagyta el a száját:

– Bröóáááh...

Az egyenruhás ekkor hátralépet, leakasztott egy aprócska fém hengert az övéről, a másik felé tartotta, s miután ujjal megnyomta annak tetejét, halk szisszenés közepette csípős gázfelhő lepté el főhősünk fejét.

– Én figyelmeztettem... – tette hozzá.

A gáz valóban kellemetlen volt, bár korántsem olyan vészes, mint egy mérgefelhő varázslat, melyből barátunk jócskán részesült küzdelmes élete során. Marta kissé szemét-száját, de az egyetlen komoly reakció amit kiváltott, egy ézengető tüsszentés lett, annak minden kellemetlen velejárójával együtt. A vékonyabbik férfi, látván hogy társát beterítik ama bizonyos kellemetlen velejárók, szintén az övéhez kapott, csak ő már valódi fegyvert, egy aprócska moa stukit húzott elő onnan. Trollunk a helyzet gyors értékelése után arra a következtetésre jutott, hogy ennek már a fele sem tréfa. Ugyan világ életében tisztelte a törvényeket, némi csendháborítástól és kocsmai verekedéstől eltekintve be is tartotta őket, az viszont mégsem járja, hogy egy izgága városlakó rajta gyakoroljon célba löni. Mivel békés körülmények között szerette volna tisztázni a helyzetet, úgy döntött, lefegyverzi támadóját: egy jól irányzott ütessel kipöcköli kezéből a pisztolyt, aztán tárgyalnak. Az ütés sajnos nem sikerült olyan jól irányzottnak, mint tervezte, erősségét is alaposan alulbecsülte, minek eredményeként a fegyver a gazdájával együtt repült el, hogy aztán halk nyekkenéssel, pár méterrel arrébb érjenek földet. A póru jár férfi cimborája, akinek eddigre sikerült megtörölnie arcát, előbb a sajnálkozó tekintettel álló harcosra nézett, majd társára, aztán ijedt képpel futásnak eredt. Út közben felsegítette az imént törtétek hatására még kábultan tápáskodó járőrtársát, aki bizonytalan léptekkel ugyan, de követte, hogy aztán, sűrű hátratekintgetés és az „úérhá”,

valamint „erősítés” kifejezések gyakori ismételtetése mellett, az első sarkon eltűnhessenek.

„Micsoda túlbuzgó alakok vannak, talán még-
iscsak lehet némi alapjuk az Alanori Krónikában
megjelent, a városi őrség túlkapásairól szóló tu-
dósításoknak” – morfondírozott trollunk, miköz-
ben megvonta vállát, azután újabb vállrándítás-
sal nyugtázta, hogy ha ez így megy tovább,
teljesen rászokik a vállvonogatásra, majd útnak
eredt.

Már egy ideje bolyongott az utcán, de sem-
mi ismerős helyet nem sikerült találnia. Be kel-
lett látnia: alaposan eltévedt, segítséget kell
kérnie egy helybélitől. Büszke kalandozóként
viszont nehezebbre esett volna lealacsonyodni
és szót váltani egy nyiszlett városi polgárral.
Amint ezen vívódott, megakadt a szeme egy
szembejövőn, aki első pillantásra nem sokban
különbözött a többi járókelőtől, valami mégis
megragadta a troll figyelmét. „Né, ennek az
idegennek szakasztott olyan az ábrázata, mint
az enyémmé!” Valóban, eltekintve a ragyáktól,
sebhelyektől, a zöldes bőrszíntől és az apró
szarvacskáktól, úgy hasonlítottak egymásra,
mint két tojás. Legalábbis az arcuk. Amikor
amaz észrevette őt, megállt, kiejtette kezéből a
táskáját, elsápadt és értetlen szemekkel bá-
mult a jövevényre.

„Szent ég, Tódi, hogy kerülsz te ide? Neked az
alanori fogadóban kellene pihened!” – hallotta
a szavakat trollunk a fejében.

– Nem tudom, mester. Az este sokat ittam.

Ezúttal a trollon volt az értetlenkedés sora.
Agyát kérdések lepték el. „Ki ez az ember? Mi-
ért hasonlítunk annyira egymásra? Miért hallom
amit gondol? Honnan tudja az igazi nevemet?
Az egyedül a falu sámánja és a törzs öregjei,
akik adták, ismerhetik, de ők odavesztek a Tűz-
viharban. Miért szólítom mesternek? Egyáltalán,
miért érzem ezt az érzéset természetesnek, ami-
kor teljesen megmagyarázhatatlan?”

A játékos (Tódi valahogy tudta, hogy ez a má-
sik foglalkozása) eszmélt először a döbbenet-
ből:

– Nehéz ezt elmagyarázni, és attól tartok,
úgyse értenéd meg – mondta, immár szavakkal.
Úgy látszik ő is hallotta a másik gondolatait. –
Hát mit kezdjek én most veled?

– Éhes vagyok.

– Tudom-tudom, te örökké éhes vagy. Gyere,
hazamegyünk, az utcán nem maradhatsz, azon

is csodálkozom, hogy eddig senki nem hívta ki
a rendőrséget (ennek a szónak a hallatán trol-
lunk lelki szemei előtt, maga sem értette miért,
egy pillanatra felvillant a két egyenruhás szeren-
csétlen képe). Van némi kaja a hűtőben, talán
estig elég lesz, akkor lemegyünk a klubba, hát-
ha a többiekkel ki tudunk sütni valamit. Talán
valami térkapun át juthattál ide, és akkor vissza
is tudsz rajta menni...

Ekkor látta meg Tódi AZT. Hatalmas, sárga fé-
regtestét fényes páncélzat borította, szemei fe-
nyegezően villogtak, pokoli hangokat adott ki
magából, még a föld is dübörgött alatta. A tér
közepén eddig békésen ücsörgő, várakozó em-
berek felpattantak ahogy közéjük rontott a
monstrum. A trollt elkapta a harc heve, mit sem
törődött azzal, hogy mind védekező, mind tá-
madó varázslata kudarcot vallott, marokra fogta
mázsás bunkóját és fűlsiketítő csatakiáltás kísé-
retében nekiiramodott, hogy megküzdjön a
szörnyeteggel.

– Tódi, ne! Ez nem az, aminek gondold! – ki-
áltott a játékos, de hasztalanul.

A villamos vezetője hiába fékezett, az ütkö-
zést nem tudta elkerülni, hangos csattanás
után még jó darabon tolta maga előtt a jármű
orrára felakadt óriási testet. A harcos körül ké-
kes szikrák pattantak, majd egy vakító villanás
után eltűnt. Mire megállt a közlekedési eszköz,
egyedül az elején lévő horpadás és a levegő-
ben terjengő ózonillat utalt az imént történtek-
re.

A troll iszonyatos fájdalommal a fejében éb-
redt. Felült ágyán, teste minden porcikája saj-
gott. „Soha többé nem iszom varkaudar pálin-
kát!” Nem először fogadta ezt meg, de most
minden korábbi alkalomnál rosszabbul érezte
magát. „Vagy nem is csak attól lenne?” Felidéz-
te különös álmát. „Annyira valóságosnak lát-
szott...” – ezen eltöprengett volna még egy ide-
ig, de gyomra közbeszólt. Erőt vett magán,
felkelt, megmosakodott az ágya mellé készített
vízben, majd felöltözött. Mire elindult a földszint
felé, gondolatai már egész máshol jártak: vala-
hol a fogadó konyhájában, ahol a szakács már
készíti számára a finom, bőséges reggelit. Még
egy pillanatra megborzongott az álombeli étte-
remben átéltek gondolatára, aztán elfelejtette az
egészet.

BEREN: A VARÁZSKÖNYV

Gyorsan suhanó felhők takarták el a Bóborhold fényét, amikor az aprócska, feketébe öltözött alak felkúszott a szürke gránitból emelt falon. Nem használt mászóeszközt, óvatosan, araszról araszra haladt felfelé, karcsú, ügyes ujjaival kutatva a réseket, csizmába bújtatott lábával keresve a legbiztosabb támasztékokat. Vállán átvetett ugyan egy tekercs kötelet, hogy könnyebb legyen a távozás, de a mászókampót nem tudta használni. A torony cserepekkal fedett tetejébe képtelenség lett volna beakasztani, az ablakpárkány pedig nem volt elég széles, és ha a felhajított kampó betöri az ablakot... Nos, akkor ennyi erővel akár megrángathatná a kapu mellett lógó csengőzsínort is.

Szerencsére nem kellett túl magasra másznia, a toronyknak csak két emelete volt, a felsőn nyíló – még zárt, de hamarosan nyíló – ablakhoz tartott. Három szint – emberi mércével mérve. De a falon kúszó alak árnymanó volt, méteres természetéhez képest akár öt-hat szintesnek is nevezhette volna az épületet. De megszokta már hogy itt mindent emberekre méreteznek, az apróbb népek – árnymanók, gnómok, törpék – bosszúságára. Bár a trolloknak ez még nagyobb gondot okozott, és ez valamiféle elégtételt is jelentett a manó számára. Soha nem szerette azokat a nagydarab, lomha teremtményeket. Úgy általánosságban nem szerette azt, aki nála erősebb. Önmagán kívül szinte senkit nem szeretett...

De nem gondolt most ezekre, csak ő volt, a fal, és az ablak. Amit lassan el is ért. Tényleg nagyon keskeny volt a párkány, fél kézzel tartotta magát, míg másikkal egy drótot húzott elő egyik fekete hajfonatából, és pár pillanatnyi próbálkozás után kipiszkálta vele az ólomüveg ablakot zárva tartó reteszt. Óvatosan meglökte az ablaktáblát, szerencsére nem nyikorgott. Bár nem volt valószínű hogy az éjszaka közepén bárki felfigyel egy ilyen kis zajra, de aki ebben a szakmában érvényesülni akar, annak óvatosnak kell lennie. Különösen, ha egy varázsló tornyába készül behatolni... De mivel csendesek voltak a zsanérok, nem volt szükség a tolvaj övébe tűzött olajos üvegcsére.

Megvizsgálta a párkány belső felét és az alatta elterülő padlóreszt, csapdától tartva. Tiszta. Fekete arcából elővillanó kénsárga szemével végigpásztázta a helyiséget. Nem sokat látott, szinte teljesen sötét volt, mivel a felhők által tompított, kevéske holdfényt is eltakarta a teste, ahogy az ablakban kuporgott. De nem számít, ő sem fog lámpást gyújtani, minél

kevesebb feltűnéssel kell dolgozni. Nesztelenül lehuppant a padlóra, és elindult a helyiség belseje felé.

Orrcimpái megremegtek, beszívta a szárított növények fűszeres illatát. No igen, egy varázsló laboratóriuma... Legalább is valószínű hogy az lehet. Elhaladt egy üvegcsékkel, tégelyekkel teli polc mellett, a másik oldalon egy tűzhelyt látott nagy, kormos rézüsttel. Ki tudja miféle borzalmas dolgokat kotyvaszthat itt a torony gazdája? De azért kicsit csalódott is, sehol egy kitömött keselyű, egy csupasz koponya, egy kristálygömb... Azt hitte minden varázsló laboratóriumában lennie kell legalább egynek ezekből a tárgyakból. Úgy látszik tévedett.

Végül elért az ajtóhoz, de nem nyitotta ki. Csak meggyőződött róla hogy befelé nyílik, majd a zsebéből előhúzott háromszögletűre faragott fadarabbal kiékelte. Szeme közben hozzászólt a félhomályhoz, most már jobban látta a szoba közepén álló asztal tartalmát. Ehhez persze majdnem lábujjhegyre kellett állnia. Egy borospalack, két hasasabb üvegedény – lombik lenne? –, egy bronzmoszár, egy lapos tégely, egy ezüstösen csillogó penge – talán áldozótőr? –, és igen, ott a könyv! Óvatosan közelített hozzá, hiszen bár ő nem ismert egy varázsigét sem, azt azért tudta, a varázslók félelmetes igékkel védhetik a könyvüket. Megbízója fel is hívta rá a figyelmét, hogy semmiképpen ne nyissa ki, mert akkor nem tudhatja milyen borzalmat szabadít magára. De már ő is hallott egy történetet a tolvajról, aki felcsapta egy varázsló könyvét, mire abból egy apró, de halálos mérgű kígyó ugrott elő, és megmarta az óvatlant...

Szóval a céltárgy. Nagyobb mint amekkorára számított, épp hogy bele fog férni a zsákjába. Valami fekete bőrbe kötötték,



és mintha rúnák is lennének az elején. Valaha talán ezüstszínek voltak, mára már ezek is megfeketedtek. Egy masszívnak tűnő kapocs tartja zárva, jobb is, így nem kell attól tartania hogy véletlenül kinyitja, és aktívál valami mágiikus csapdát... Lekanyarította hátáról a zsákot, kivett belőle egy pár szürke bőrkesztyűt, felhúzta őket, és csak így nyúlt a könyvhöz. Óvatos, de gyors mozdulatokkal süllyesztette el a zsákban. Huh, sikerült! Akkor most körül kellene nézni, egy kis mellékes jövedelem után. Vajon mit érdemes még innen elvinni?

De mi ez? Nehezen döngő léptek... Csakis a húsgölem lehet, aki a szöbeszéd szerint varázsló tornyát őrzi. Talán továbbmegy... De nem, ez megállt az ajtó előtt. Mozdul a kilincsen... Mindjárt bejön! Egy ilyen förtelmes lényt nem sokáig tarthat fel az a vacak kis faék... Az árnymanó nem csak varázsló nem volt, de harcos sem. Hát nem tévovázott sokat, úgy cselekedett ahogy az egy tolvajtól elvárható: vállára kapta a zsákot, az ablakhoz ugrott, mászókampóját a belső perembe akasztotta, kötéletekereszt kihajította a szabadba, majd két kézzel markolva sebesen siklani kezdett rajta lefelé, hátát adva az isteneknek hogy nem vette le a kesztyűt. A kötél és a kampó ugyan így elveszik, de a megbízója – egy másik varázsló – százötven csillogó aranyat ígért a könyvért, így bőven megéri az áldozatot.

Másnap délben már ott állt a megbízó dolgozószobájában. Elégedetten tapasztalta, hogy itt az egyik polcon található egy koponya – méghozzá nem is emberé, hanem trollé! –, az asztalon az az éjjék kendővel letakart tárgy pedig csakis egy kristálygömb lehet. Kitémőtt keselyű az nincs, de nem is

számít. A lényeg az, hogy most meg fogja kapni a jutalmát, hiszen a megállapodás szerint elhozta a varázskönyvet.

A varázsló – ösztövé, ősz hajú és szakállú, kampós orrú vénember, asztrológiai szimbólumokkal telehímezett köntösben, ahogy azt kell – épp ekkor vette ki a zsákból a könyvet. Egyik bozontos szemöldöke kicsit feljebb emelkedett, majd pár érthetetlen szót suttogott, miközben egy kristállyal köröket irt le a könyv felett. Majd fejét csóválva kiakasztotta a kapcsot, és találmra felütötte a könyvet.

A tolvaj várta hogy vajon milyen csodálatos-rémséges dolog fog történni, lángnyelvek pörkölnek le az öreg szakállát, vagy tényleg egy kígyó ugrik elő, de valami egész más történt. A mágus arca először elsápadt, elkomorodott, majd valami kaján kifejezést öltött.

– Gyere csak ide mellém, fiam...

A manó óvatosan, rosszat sejtve lépett oda a varázsló karosszéke mellé.

– Igen, magiszter?

– Tudsz olvasni?

– Igen, de...

– Olvasd!

– De azt mondták hogy...

– OLVASS!

A manó tekintete önkéntelenül is odavándorolt ahova a mágus göcsörtös ujjá mutatott, szemé végigfutott a sorokon, ajkai maguktól formáltak a szavakat. Fekete bőre egészen elszürkült, ahogy felfogta azok értelmét.

– Tárkonyos garokkragu...

– Igen, te tökkelütött, gratulálok! Betörtél a riválisom konyhájába, és elhoztad a szakácskönyvét...

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Gyűrűk, melyeket akkor is hordatsz, ha már a maximális számú gyűrű van rajtad:</u>		
hűbéresi gyűrű	NÁ	KF: +50 max. VP, +3 VP regenerációs képesség
ryuku hüvelykgyűrű	25-ös szint	KF: +1 védetség, +1 sebzés, +1 támadás
árnygyűrű	NÁ	KF: +30 max. VP (fordulónként csökken)
lényegformázó gyűrű	NÁ	KF: akkor is van esély fejlesztési pontra némi TP árán, ha a megölt szörny után alaptól nem járna
troglodita gyűrű	30-as szint	KF: nem foglal slotot, -5 védetség, -30 max. ÉP, +4 támadás, +6 támadás távolsági fegyverre
<u>Hagyományos gyűrűk:</u>		
őselemi gyűrű	NÁ	KF: +13 védetség, +130 max. ÉP, +130 max. VP, +3 mentódobás a tárgyaknak, +4 IQ, +30% varázslatsebzés (max. 300)
dr'thanox gyűrű	NÁ	KF: +5 védetség, +220 max. ÉP, +5 szerencse, +10 támadás
Élet gyűrűje	40-es szint	KF: -5 védetség, +100 max. ÉP, +100 max. VP, +8 támadás, +5 sebzés
Vlagyimir gyűrűje	NÁ	KF: +5 védetség, +5 támadás, +5 sebzés, +5 erő, +50 max. ÉP
kráken gyűrű	20-as szint	KF: +4 védetség, +12 szerencse
Virotac gyűrűje	50-es szint	KF: +8 IQ, +8 szerencse
szerencse gyűrűje	NÁ	KF: +14 szerencse

KINCSESTÁR

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

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is se-

gíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntöttem, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár.

Ezúttal a gyűrűkről láthatsz itt egy listát. Gyűrűkből alapból kettőt hordhatsz, ha van nálad Tokan essenciája, akkor hármat.

Név	Követelmény	Tulajdonság
Kabol gyűrűje	35-ös szint	KF: -2 védettség, +7 egészség, +70 max. ÉP, +1 VP regeneráció képesség
drakolder gyűrű	35-ös szint	KF: +50 max. VP, +3 IQ, +5 teológia, +5 taumaturgia, +3 szerencse, +50 VP regeneráció, védelem kritikus ütés ellen
gólemgyűrű	NÁ	KF: +9 védettség, +20 max. ÉP
életköves gyűrű	25-ös szint	KF: +6 egészség, +40 max. ÉP, immunitás a skarlátia varázslatra
háború gyűrűje		KF: +4 védettség, +4 támadás, +20 max. ÉP
gyémánt védőgyűrű		KF: +5 védettség, +5 szerencse
Xhe-Po-Khai gyűrűje	40-ös szint	KF: +10 támadás, a kalózok barátságosak lesznek veled
zafir védőgyűrű		KF: +4 védettség, +4 szerencse
törpe védőgyűrű		KF: +8 védettség
mágusgyűrű	NÁ	KF: +70 max. VP, +70 VP regeneráció, +7 taumaturgia, +1 VP regeneráció képesség
sziréngyűrű	30-as szint	KF: +30 max. VP, +30 max. ÉP, +5 teológia, +5 mentális mentődobás, -10 szerencse mentálvarázslataid ellen, csak Elenios-pap használhatja
árnyékharcos gyűrű		KF: +3 védettség, +2 szerencse, csak 18. KT tagja használhatja
varkaudar pecsétgyűrű		KF: +3 támadás, +1 közelharc sebzés (varkaudarok ellen ehelyett +6 támadás, +2 sebzés)
smaragd védőgyűrű		KF: +2 védettség, +2 szerencse
Dendeitren gyűrűje	40-es szint	KF: +1 sebzés víz alatt, +5% TP a vízi szörnyekre (több összeadódik)
tünde gyűrű	30-as szint	KF: -3 védettség, -3 támadás, csupán 1 évet öregítenek az öregítő hatások
vérpettyes gyűrű	10-es szint	KF: +2 sebzés labirintusban
regeneráló gyűrű		KF: + ÉP regeneráció
Rughar gyűrűje		KF: +3 szerencse sebző varázslataid sikerére, +1 varázslatsebzés kockánként
bo'adhun gyűrű	25-ös szint	KF: 5 védettség, +5 támadás, +5 ero, -5 ügyesség
vg'axtol gyűrű	NÁ	KF: +4 sebzés éjfattyak ellen
Gorhud gyűrűje		KF: minden csata után gyógyítás/2 ÉP-t gyógyulsz a hajód tarthatod benne, amíg szárazföldön kalandozol
Utazók Gyűrűje	NÁ	KF: +15 taumaturgia
hoarián ujjkarika		KF: az elnyelés nem hat a védekező varázslataidra
Blounther gyűrűje		KF: immunitás a halál szava varázslatra, +1 támadás és +1 védekezés hátsról
balkezes gyűrű		KF: immunitás a halál szava varázslatra, +1 támadás és +1 védekezés hátsról
ryuku pecsétgyűrű		KF: tulajdonságai nem ismertek
angyalok gyűrűje		KF: védelmez a haláltámadások ellen
ezüst gyűrű		ékszer
aranygyűrű		ékszer

Kharizmosz:

Rekviem

9.

Szeretem a földet. Az érintését, az illatát, a melegét. Még akkor is inkább a földön alszom, mikor göröngyös sziklákon ér az este, és mindenütt nyom, szúr a talaj, akárhogyan helyezkedem is. A földből nyerjük az erőnket, és a belőle áradó energiáktól hegednek olyan gyorsan sebeink. Megfigyeltem, hogy a fogadók pihe-puha ágyaiban nem érzem ezt a csodás gyógyerőt ilyen hatékonynak. Engem épp ezért nem zavar, hogy csak egy vékony derékalj választ el a nyers természettől...

Úgy feküdtem végig az éjszakát, mint egy fatuskó, és valahogy úgy is érzem magam, most, hogy felkelt a nap. A fejemet forgács tölti ki. Mikor kinyitom a szemem, hirtelen azt sem tudom, hol vagyok. Grófot szólítom, hogy töltsön egy kupicával a varázskorsóm-ból, mert attól mindig jobban érzem magam, aztán rájövök, hogy Gróf nincs többé. Felkecmergek, és kiöblítem a szám egy adag varkaudar pálinkával, aztán kinyújtóztatom elgémbereedett tagjaimat. Mit is terveztem mára? – veszem sorra bokrosnak is mondható teendőimet. Nos, igen. El kell mennem abba a gusztustalan mocsárba... Tudom, hogy a többiek már várnak rám. Sorra érkeznek a mentális üzenetek, hogy a csapat minden tagja megérkezett a helyszínre. A fene a belüket! Ezek hogy nem másnaposak? – bosszankodom, de azért hamar összecuccolok. Egy fertályóra múlva már hátasomon ülve, a vadonban battyogok, valahol az egykor volt Esthar Birodalom délnyugati csücskében. Egykedvűen telnek a percek, s én fellapozom feljegyzéseimet.

Niagre persze nem lett meg, ám a szörnyekeltetője igen. Gond nélkül kiirtottam a veszedelmes bestiákat, és máris diadalmasan robogtam vissza a palotába. Kiderült, hogy fura betegségbe esett királyunk balkézről született leánya, és a meggyógyításához drakolder szemre volna szükség... Bah! Miért nem mindjárt isteni esszenciára?

Az erdei bölcs, akihez irányítottak, egy igen kedves ember. Nagy tudású, barátságos, és rettentően unalmas. Elképzelni sem tudom, hogy képes átvészelni egész napokat egy kis viskóban, gyertyafény mellett gubbasztva, és könyveket bújva. Engem egy hét leforgása alatt biztosan megölné az unalom. Mivel segített felkutatni, és összerakni istenem varázsboltját, ezért a mai napig hálás vagyok neki, de mióta letudtam ezt a nyugős küldetésorozatot, még a környékét is kerülöm a nyomorúságos odújának.

Akkortájt nem sok érdekes dolog történt velem. Egyik labirintustól a másikig vándoroltam, és közben egyre erősödtem, és gyűjtöttem a tapasztalatot. Eközben persze körbejártam nemcsak Alanort, de a zűrzavaros, és zsúfolt Roxatot is, a művészek, különcök, és bűnözők városát, valamint a felvulkodott, előkelő és gőgös Zangrozt is szemügyre vettem. Az északiak városában jártamban benéztem a kaszinóba is.

Nagy reményekkel érkeztem, bár üres bugyellárral. Úgy vonultam be, akár egy született nemes, de úgy vágtak ki az ajtó mellett strázsáló acélkolosszusok, hogy a lábam se érte a földet. A kaszinóőrség vezetője biztosan ágrólszakadt, csóró kalandozónak nézett (ami voltam is), és közölte, hogy ha bámmészkozni akarok, és a számat tátani, azt

az ajtóból is megtehetem. Beljebb majd akkor mehetek, ha hajlandó vagyok játszani is.

Három hetet vártam. Gondoltam, ennyi idő alatt elfelejtik a múltkori bakit, és ennyi legalább kellett a büszkeségem regenerálódásához is. A legjobb ruhámban tértem vissza, elővéve minden színészi képességeimet. Ahelyett, hogy csillogó szemekkel, kíváncsian rontottam volna a terembe, szinte unottan ejtettem a belépőt a kolosszus markába, és ráérősen ballagtam a ricsajgó, léha vagyonosok közé.

Mindössze 50 aranyat játszottam el aznap, de egy életre megcsömöröltem a kaszinótól. Már a rulett-asztalnál kiderült, hogy a pénzem mindenképp el fogom veszíteni. A krupié olyan pofátlanul csalt a gurításnál, hogy szinte kiszúrta a játékosok szemét, mégsem reklamált senki. Én sem tettem. A kártya-osztó pedig egyenest a képembe röhögött a tétem láttán, és olyan lesajnáló kifejezéssel az arcán söpörte be azt (a nyilvánvalóan manipulált, és bukott játszma után), mint ahogy a gyengeelméjű gyermekét simogatja meg mindent elnéző édesanyja.

Nagyon elegendem van ebből a mocsárból! Már két órája gázolok a bűzös lötytyben, minden látható eredmény nélkül. Na ebből elég! – döntöm el, és visszatérek a kiindulási pontra. A többiek már várnak rám, és Kratifix érkezik utolsónak. Miután beszámolunk neki a látottakról, lelkenedezni kezd, és azonnali indulásra ösztökél minket. Azt állítja, hogy sikerült meghatározni az esthar papok áldozati oltárának helyét. Megvonom a vállam: végül is... ha már itt vagyunk...

Az oltár valóban ott van, ahová a vén tudós vezet minket, és már a jutalomosztás jár a fejünkben, mikor ködmedúzák rontanak elő a víz felett gomolygó párából! A rajtaütés olyan váratlanul ér minket, hogy eleinte védekezni sem tudunk ellenük. Az iszonyatos árnylányok tudat nélkül küzdenek, és egyetlen céljuk, hogy magát az életenergiát szipolyozzák ki belőlünk! Már találko-



tam ilyen szörnyekkel azelőtt, és tudom, mit kockáztatok, mégis erős bennem az akarát, és rá se hederítek az esszenciámra mért csapásokra. Az első ködlényt tűzzel sebezem, és a természet haragjával sújtom, majd kőpálcámmal csapom agyon, aztán kihasználva a lélegzetvételnyi pihenőt, gyorsan körbenézek. Sajnos társaim közül néhányan gondolni sem tudnak a harcra, és csak a menekülés útja lebeg a szemük előtt...

Mogorván gubbasztunk a fűben, nem messze a mocsár szélétől. Kratifix szerencsére élve megúsza, és bátorít minket, hogy ne adjuk fel, próbáljuk meg újra, de mi végtelenül csalódottak vagyunk. Nem is nagyon nézünk egymásra. Még Pumuk-Lee is dühösen mászkal fel, s alá, pedig semmi oka az önvádra. Nem hibáztathatunk senkit. Én azért visszapörgetem magamban a csatát, és megállapítom, hogy a jó öreg tűzgolyó még mindig jól muzsikál...

Az egyik ilyen pihentető városlátogatásom alkalmával szántam rá magam, hogy régi vágyamnak engedve elsajátítsam a tűzmágia, és a tűzgolyó ígét. Nagyon büszke voltam magamra, és igazándiból ettől a perctől

kezdve számítom magam valódi mágusnak. Megtanulhattam volna őket már korábban is, de úgy véltem, létezik egy minimális határfok, ami alatt használva a tűzgolyó inkább röhejes, mint félelmetes. Nos, ekkortájt léptem át ezt a bizonyos, magam által meghúzott, képzeletbéli határvonalat.

Attól kezdve tűzzel borítottam be minden szembejövő szörnyet, még a legkisebbeket is. Nem érdekelt, hogy távolról lehamvasztva őket, nincs módom a közelharc technikámat csiszolgatni rajtuk. Még azt sem bántam, hogy varázserőm gyakran csak az ebédidőig tartott ki. Elszánt voltam, és azt hittem, a világ most már a lábaim elé hever, hódolva a Naaagy Kharizmosz hatalma előtt. Tévedtem. Mindjárt az első halálhozó megmutatta nekem, mennyit is érek a tűzgolyómmal együtt. Úgy cirka semmit.

A vándorcirkusz azelőtt sosem fogadott kalandozókat. Bár az előadásait gyermekkoromból ismertem, de nem gondoltam, hogy ennyi kihívás, és ekkora veszedelem rejtőzik a sátrak mélyén. Mint minden kalandozó, én is nagy kedvvel vetettem bele magam a cirkusz próbáiba. Erősnek, és ellenállhatatlannak hittem magam. A versengés azonban (hamar kiderült) nem az én világom. A troll mércével mért jelentős erőm a próbamester szerint kevés volt, a szerencsejátékok terén szerzett, szintén számottevő tapasztalatom láttán pedig a zugás árnymanó tört ki visszafoghatatlan kacagásban. Ráadásul találkoztam a Phertuu nevű boszorkánnyal, és miatta néha még azóta is rémálmok gyötörnek...

Sokáig csak azért jártam a cirkuszba, mert Gróf szemlélatomást élvezte, és én örültem, hogy valami végre feledtetni tudja vele reménytelen szerelmét.

Ismét itt állunk, derékig merülve a bűzös lötytyben. Csak most tudatosul bennem, miért is mondta a vén tudós, hogy túl alacsony kalandorok ne is jöjjenek. Egy átlagos árnymanónak csak a feje bújja látszana ki ebből az undok ingoványból!



Eldöntöttük, hogy jóval óvatosabbak leszünk, mint múltkor. Felvérteztük magunkat mindazokkal a varázspajzsokkal, amelyek szükségesek lehetnek egy ködmedúza ellen. Előkészítettük legjobb fegyvereinket, és leghatékonyabb varázslatainkat. Még egyszer nem vallhatunk kudarcot!

Már nem ér váratlanul, mikor az oltárhoz érve ránk törnek a bestiák, és gyorsan egymásnak vetjük a hátunkat. Trollok vagyunk, és harcosok. Vérben, fájdalomban, és nélkülözésben edződött kalandozó! A múltkor nagy előnyt kovácsoltak a szörnyek a meglepetésből, most azonban könyörtelenül elbánunk velük. Varázslataink, és csapásaink nyomán úgy hullnak, mint a legyek. Egyetlen karcolás nélkül úszom meg a kalandot!

Miközben Kratifix az oltárt tanulmányozza, védőkört vonunk köréje. Muszáj vigyázni rá, mert teljesen eluralkodik rajta a felfedezés eufóriája. Türelmesen kivárjuk, míg ismét visszatér hozzánk álomvilágából a szórakozott professzor, és ekkor egy nagy halom növényi termést oszt szét köztünk jutalmul. Fitymálódva forgatom a kezemben a „kin-cseket”: nothar bogyó, pézsmatök mag, és más efféle, semmire sem jó vacak, és egy rejtélyes, ismeretlen gombafaj...