

# ALANORI KRÓNIKA

140. szám  
2007.  
szeptember

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Hosszú volt ez a két hónap szünet. Gondolom, lassan véget érnek a nyaralások, kezdődik az iskola. Mi a HKK Nemzeti Bajnoksággal zártuk a nyarat, idő hiányában azonban beszámolót csak az októberi számban olvashattok róla. Előzetesen csak annyit, hogy remek verseny volt. A résztvevők érdekes paklikkal küzdöttek, és izgalmas meccseket, nagy küzdelmeket láthattunk. Azért most sem maradunk kártyás érdeklőség nélkül, mivel már ebben a számban megtaláljátok a várhatóan október végén-november elején megjelenő, új gyűjtögetős kártyajátékunk, az Álomfogó előzetes bemutatóját. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Törött korona című regényének 2. kiadásos borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 8. (140.) szám (2007. szeptember)

– Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

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

**Szindinamikus:** Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Tihor Miklós

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

**Lapzártá:** augusztus 13. **A következő szám lapzártája:** szeptember 14.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

<b>DETROIT</b>	2
A motorizált város	
<b>ÁLOMFOGÓ</b>	10
Új gyűjtögetős kártyajáték	
<b>HATALOM SZÖVETSÉGE</b>	12
Félélvzárás	
<b>LAPELEMZÉS</b>	14
Zu'lit kincse 2. rész	
<b>VERSENYBESZÁMOLÓK</b>	22
Hagyományos verseny	
<b>HOGYAN CSINÁLJAM?</b>	23
HKK feladvány	
<b>KÉRDEZZ-FELELEK</b>	27
HKK kérdések	
<b>ÚJ VERSENYEK</b>	28
Szeptemberben és októberben	
<b>A MACSKA VÁLASZTÁSA</b>	31
Regényrészlet	
<b>LEANTHIL NAPLÓJA</b>	35
Élet a Hegyben	
<b>KROTTORDIMITROU</b>	38
ÓV novella	
<b>TIPPEK ÉS TRÜKKÖK</b>	41
avagy a szolgás út	
<b>GHALLA NEWS</b>	44
A TF hírei	
<b>A TUDÁS SZENTÉLYE</b>	44
<b>KINCSESTÁR</b>	45
<b>REKVIEM</b>	46

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# DETROIT, A MOTORIZÁLT VÁROS

A következő oldalakon Detroitot, az autógyártás fellegvárát mutatjuk be. A motorizált város van olyan nyüzsgő hely, mint Seattle, így könnyed alternatívát nyújthat azoknak a csapatoknak, akik már halálosan unják a jó öreg Seattle-t.

## TÖRTÉNELEM

Több mint 300 éve egy Antoine de la Mothe Cadillac nevű francia felfedező létesítette az első kereskedőhelyet *d'etroit* (vagyis a folyó szűkülete) környékén. A kereskedőhely gyors növekedésbe kezdett, majd idővel a britek kezébe került, akik végül engedtek az amerikai fennhatásnak. Bár napjainkban is felfedezhetők a francia kultúra nyomai, a városra korántsem jellemző a francia életérzés.

Detroit történelmének legmeghatározóbb eseménye 162 évvel ezelőttre tehető, amikor Henry Ford feltalálta az autómobilot. A rákövetkező évtizedekben az autómobil meghódította az amerikaiak szívét, melynek hatására Detroit iparvárossá, az autógyártás fellegvárává nőtte ki magát. Azokban az időkben szinte nem létezett olyan detroiti lakos, aki nem az autógyártásban dolgozott volna. Éppen ezért a rigók napjainkig misztikus jelentőséget tulajdonítanak Detroitnak.

Balszerencsésükre az autógyártás a japán ipar érdeklődését is felkeltette, így a japán autók piachódítása hatalmas csapást jelentett a város számára, melyből ipara sohasem tudott igazán felocsúdni. Védővámokkal, reklámmal és propagandával sikerült a piac nagyobb szeletét visszahódítani, ám a teljes monopóliumot sehogy sem tudták helyreállítani.

A következő időszakban az autógyártás megrázó kódtatásaihoz hasonló csapások sorozata érte a várost, név szerint a céges háttér átszerveződése, a Nagy Szellemtánc, az Ebredés és a Denveri Egyez-

ség. A csapások sorozata alatt a város lassan összerogyott.

A végső csapást a Nissan mérte a városra, amikor felvásárolta a Chryslert a huszonegyedik század első felében és a gyártósor nagy részét áttelepítette olyan helyekre, ahol olcsóbb a munkaerő. Bár a Ford és a General Motors megtartotta detroiti irodáit, gyártósoraik nagy részét nekik is át kellett telepíteniük, hogy felvehessék a versenyt a japán cégekkel. A város eközben elkezdett megtelni a frissen visszafoglalt Bennszüült Amerikai Nemzetekből menekült amerikaiakkal, a túlzásúfoltság pedig óhatatlanul is elindította az erőszakhullámokat.

A mélyrepülésbe kezdett motorizált városnak égető szüksége volt valamire, ami felpezsdíti a gazdaságot, visszaadja az emberek hitét és stabilizálja a helyzetet. Ezekben az inséges időkben lépett a képbe Nicholas Aurelius.

## ARÉSZ KIRÁLY

Nicholas Aureliust korántsem említi meg a történelem úgy, ahogy megilletné, ám Detroit lakossága mindig is emlékezni fog rá. Az öreg Nick eredetileg a General Motors alkalmazásában kezdte pályafutását, majd az évek során egészen az igazgatótanácsig küzdötte fel magát. Egy idő után annyi kisebb vállalkozása gyűlt össze, hogy egy saját vállalkozást indított azok összefogására. Így született meg az Ares Industries.

Nicholas már az Ares megszületése előtt is ravsas és könyörtelen üzletember hírében állt, aki mindig tudja honnan fúj a szél. Aurelius vezetése alatt az Ares rengeteg olyan üzletet kötött, amelyek láttán a konzervatívabb cégek rég visszavonulást fújtak volna, ám az Ares minden egyes alkalommal győzedelmeskedett. Pár röpké év alatt az Ares felküzdötte magát az ötven leghatalmasabb vállalat közé.

A Nagy Szellemtánc bekövetkeztekor az Egyesült Államok kormánya megrögyött, majd összeomlott. Az Ares hirtelen azt vette észre, hogy a csőd szélén áll, mivel a kormány képtelen többé fenntartani a gazdasági hátteret, a szociális hálót, a nemzet védelmét és a tudományos kutatásokat. Aurelius belátta, hogy ezek nélkül nem létezhet az ipar, és profitot szimatolva teret kezdett hódítani ezeken a területeken is.

Mikor 2016-ban végigsöpört Amerikán az első komolyabb privatizációs hullám, az Ares megvásárolta a NASA-t. Az üzlet értelmében az Ares megszerezte az Egyesült Államok űrprogramját, beleértve a kilövőállomásokat, a flottát, a Hubble űrteleszkópot, és a Freedom űrállomást is. A vételárat sohasem hozták nyilvánosságra, az üzleti elemzők pedig 20-30 hónapot jósoltak, míg a vállalat összerokad a NASA fenntartási költségei alatt. Az elemzők azonban nem ismerték eléggé Aureliust.

Újdonsült lehetőségeit kihasználva (és a londoni Lloyds biztosítására támaszkodva) az Ares agresszív űrbéli terjeszkedésbe kezdett. Első lépésként stabilizálták a romló állapotú Freedom űrállomást, majd a képzett legénységet felhasználva elkezdték begyűjteni, és kijavítani, illetve visszaszolgáltatni gazdájuknak az orbitális pályákon keringő meghibásodott műholdakat. Csillagászati összegekért természetesen. Az Ares pillanatok alatt megszerezte az űrbéli fölényt, ami hatalmas profitot termelt a vállalatnak.

Az Ares terjeszkedése természetesen újabb munkalehetőségeket biztosított az elcsigázott detroiti lakosoknak. Idővel az Ares „védőpajzsa” betérítette egész Detroitot, melynek hatására mindennaposá váltak a céges felvásárlások. Két évvel a NASA felvásárlása után, pont amikor az elemzők az Ares biztos bukását jósolták, az Ares belépett a tíz legnagyobb mamutcég körébe.

Bár a nanoszekundumos felvásárlás után feltört belső konfliktusok megnehezítik az Ares életét, továbbra sem férhet kétség ahhoz, hogy kik Detroit igazi királyai.

## A VÁROS

Detroit utcáit logikusan építették meg, hatalmas sugárutak terelik a forgalmat a központokból a kül-

városi részekig. A város négy hatalmas útőere részletesen osztja fel a várost. A legnagyobb ér, a Woodward Avenue osztja fel a várost a keleti oldalra és a nyugati oldalra.

Bár a város korántsem olyan hatalmas, mint Seattle vagy Dallas-Fort Worth, mégis elég nagy kiterjedésű, és sok kisebb települést foglal magába. A metroplexumot Sterling Heights, Pontiac, Plymouth és Wyandotte határolja. A valaha kanadai város, Windsor, is a metroplexum része lett 2032-ben az UCAS megalapításakor.

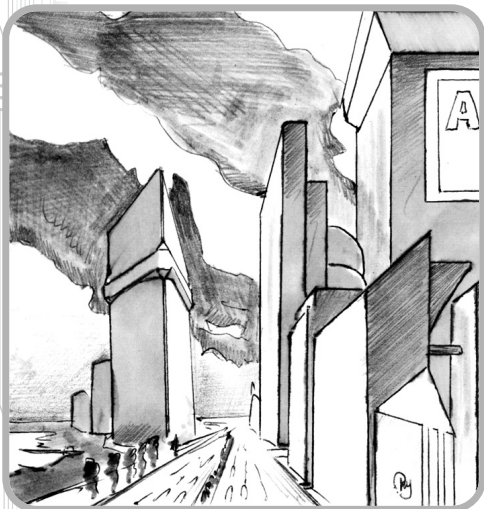
Detroit mocskos ipari város hírében áll hála a területén fekvő számtalan rozsdásodó gyártelepnek és elhagyatott ipari parknak. Bár ez igaz is a metroplexum egyes részeire, mint például Auburn Hillsre, az óvárosi részek modern, illetve helyenként ultramodern architektúrával rendelkeznek. Mindezek ellenére a város jelentős része továbbra is lepusztult ipari negyedként fest.

## AZ ÓVÁROS

Detroit óvárosa, mely a Detroit folyótól egészen Windsorig terjed, az Ares kirakat negyede. A negyed minden egyes építkezésében és felújításában benne van az Ares keze (és tőkéje), így a negyed szinte teljes egészében az Ares befolyása alatt áll. A negyed egyik legjelentősebb épülete a Knight Pláza, mely egyben az Ares főhadiszállása. Az épületet eredetileg Hart Plázanak hívták, és még Nicholas vásárolta meg a NASA sikeres bekebelezése után, hogy cé-







ges főhadiszállásként funkcionáljon. A pláza fő építménye, a profin megvilágított Ares logóval ellátott monumentális üveg- és krómtorony messziről is látható. Damien Knight 2033-ban alakította át a Hart Plázát és környékét az új igényeknek megfelelően. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy ultramodern erődítménnyé alakították a helyet. Ekkor került sor a pláza átnevezésére is. Hála Damien rajongásának a jazz iránt, itt kerül sor az évente rendezett detroiti jazzfesztiválra is, melyet az Ares hatalmas összeggel támogat.

Az óváros fő közlekedési módja a libegő. A libegők kis szerelvényekből állnak, melyek az épületek felett húzódó drótkötélpályákon haladnak. A libegőrendszer behálózta egész óvárost.

A Kis Görögország nevű negyed is az óvárosban helyezkedik el. A negyedet az 1880-as években alapították meg a görög emigránsok. Az ipar szárnyalása előnyösen hatott a negyedre is, amely pillanatok alatt vált turista attrakcióvá. A negyedre jellemző öreg ortodox templomok, bazársorok és rekonstruált építmények szinte ellenállhatatlanok. A negyed fő látványosa a bronzból készült görög szoborsor, melynek természetesen az Ares volt a fő támogatója.

A Windsor és a nyugati oldal határán található a Detroitban jelen levő cégek főhadiszállásai, többek között a General Motors felhőkarcolója, és az art deco Fisher Building. Bár a General Motors is hatal-

mas játékosnak minősül Detroitban, csak másodhegedűs lehet az Ares mellett. Ez természetesen korántsem jelenti azt, hogy meglegednének a helyzettel, mindössze annyit, hogy kevesebb árnytevékenységet végeznek, mint ők.

Az óváros szolgál otthonul a Tiger stadionnak (baseball) és az Ares stadionnak (foci, rögbi és más „nagy” sportok) is. Itt található meg a detroiti operaház, a múzeumok többségét, illetve az egyéb kulturális létesítmények zömét is, melyek többsége céges felügyelet alatt áll.

A negyed déli része Rivertown kerülete, mely elsősorban boltjainak számával és termékínalatával emelkedik ki a többi negyed közül. Köztudott, hogy egyes boltok illegális termékeket is kínálnak „a pult alól”, hogy előnyre tegyenek szert versenytársaikkal szemben. A környék az egy főre jutó informátorok és orgazdák számában is kiemelkedő.

## BELLE SZIGET

A Belle sziget Windsor és az óváros között található, és teljes egészében a Detroit folyó határolja. A Belle sziget parkként és természeti rezervátként szolgál szinte Detroit megalapítása óta. A sziget kikötői állandóan tele vannak: rengeteg sporthorgász és túrázó található a környéken.

Belle sziget fő látványossága az állatkert és akvárium, mely számtalan ritka fajnak ad otthont. Az állatkertben rengeteg paraállat is található, beleértve főnixeket, pokolkutyákat, torpedó cápákat és egyéb egzotikus élőlényeket is. A felébredtek jogaiért harcoló poliklubok folyamatosan támadják az állatkert tulajdonosait (az Arest) az állatkertben tartott Naga pár miatt, mivel a Nagákat egyes helyeken értelmes élőlényekként tartják nyilván. Mindezek ellenére a Nagák láthatólag jól érzik magukat mesterséges élőhelyükön, és fura illúziókkal kápráztatják a kíváncsi turistákat. A folyamatos fenyegetések miatt az Ares erős őrzetet tart fent az állatkertben és annak környékén.

## WINDSOR

Windsor már az UCAS előtt is szoros kapcsolatban állt Detroittal. A két város között húzódó földalatti alagút gyors és olcsó útvonalat jelent, így a turistaforgalom is egyenletesen oszlik meg a városok között. Az UCAS megalakulásakor a városok egyez-



séget kötöttek, így míg Detroitban tiltott a szerencsejáték minden formája, addig Windsorban egyenesen a gazdaság igényli annak meglétét. Idővel a városok függővé váltak egymástól. Windsornak szüksége van Detroit kormányzati hátterére, míg Detroit nagymértékben függ a Windsorban befolyt haszonra.

Windsor gazdasága teljes mértékben a turizmustól és a szórakoztatóipartól függ. A városban több hatalmas kaszinó is található, mint például a Windsor Casino, a Windsor Raceway és a Northern Belle Casino. A kaszinókban a modern szerencsejátékoktól kezdve a tradicionális pénznyelőig minden megtalálható. Nem meglepő módon számtalan magasrangú céges alkalmazott látogatja gyakran a várost.

Bár a város nagy része örömmel vette az UCAS csatlakozást, vannak polgárok akiket hazahúz a szívük. Az Igazi Kanadaiak mozgalma gyakran hajt végre nyilvános tiltakozásokat és zavargásokat, ám többnyire csak zavaró a jelenlétük, mintsem káros.

## DEARBORN

Detroit központjának nyugati részét, a Dearborn-t, teljes egészében a Ford dominálja. Nem meglepő módon a negyedben található a Ford főhadiszállása is. Bár majdnem egész Detroit az Ares fennhatósága alatt áll, a Ford negyedét teljes egészében a Ford irányítja, az Ares bárminemű beleszólása nélkül. A negyedben szinte mindenki Ford alkalmazott. Aki nem, arra kívülállóként tekintenek, és nem félnek a kívülálló teljes kiközösítésétől sem. A céges lojalitás hihetetlen méreteket ölt, jó példa erre a közlekedés is, ahol egy nem-Ford autónak szinte esélye sincs nyugodtan közlekedni.

Mindezek ellenére a Ford üzleti kapcsolatban áll az Ares járműipari ágazatával is. A GMC Banshee a legjobb példa erre, melyben egyaránt részt vesz a Ford, az Ares és a GMC is. Természetesen ez még nem jelent semmit, a rivális cégek egy pillanatig sem állítják le áskálódásaikat egymás ellen, csak időlegesen kompromisszumot kötnek, amíg elég a profit.

## OAKLAND MEGYE

Oakland megye erősen megosztott része a városnak. Nyugati része boldog, családias óváros, míg a



keleti fele elhagyott ipari negyedek, raktárépületek és rozsdásodó gyártósorok lassan rothadó halmaza. Szintén a keleti részen található Auburn Hillst, melyet a helyiek csak Pusztulatnak hívnak. A Pusztulatban számtalan chicagói menekültet és egyéb kiközösítettet találhatunk, így a bűnözés mértéke is a csillagos eget verdesi. Meglepő, hogy az ehhez veszélyesen közel levő nyugati részek pezsgésére egyáltalán nincs kihatással a Pusztulat közelsége. A nyugati részeken működő kávézók, sarki művészek, mutátványosok, utcai filozófusok és éjszakai élet szinte mentes a bűnözéstől (legalábbis a látványostól). A negyed szinte lüktet a mágiától, rengeteg mágikus felszerelés és bérelhető munkaerő zsúfolódik a körzetbe. Természetesen csalók is vannak szép számmal.

## A PUSZTULAT

Auburn Hills volt valaha a Chrysler fényes főhadiszállása, ám napjainkra csupán az emléke maradt és rogyadozó épületei, melyek menekülteknek, bűnözőknek és a társadalom szemetének adnak otthont. A Chrysler éppúgy támogatta a helyi gazdaságot, ahogy a többi vállalat: munkát adott és otthont teremtett a helyieknek, így visszanyerhette kiadásait adók és szolgáltatási költségek formájában. Mikor azonban a cég csatározni kezdett a Nissannal, a dolgok romlani kezdtek. A Nissan felülkerekedett a Chrysleren, és pillanatok alatt felvásárolta. A Nissan

veszteségesnek ítélte Detroitot (vagy nem megfelelően nyereségesnek), így magára hagyta a helyieket és a telephelyeket. Nagyjából ekkor született a Pusztulat.

A Pusztulatba egyre több kítaszított és bűnöző menekült a törvény elől, így a kerület bűnözési arányai pillanatok alatt felborultak. Mivel a tőke kivonult, az infrastruktúra is azonnal romlásnak indult. A kormány, pontosabban az Ares, nem vesződött a helyzet stabilizálásával, inkább a jól bevált taktikát követték: veszni hagyják a zónát, hogy oda zsúfolhassanak minden veszélyes elemet, illetve, hogy külön védelmi pénzt követelhessenek a környező negyedek lakóitól. A recept persze itt is bevált.

A Pusztulat lakóinak többsége nem engedheti meg magának, hogy máshol élhessenek. Ahogy mondani szokták: a Pusztulából egyedül hullászámban juthatsz ki. A fifikásabb helyiek csatlakoznak egy bűnszövetkezethez vagy bandához, hogy bevételre tehessenek szert. A többieknek még kevesebb lehetősége marad. A lakók többségének azonban esélye sincs, hogy elköltözhessen.

A zóna legújabb lakói a chicagói menekültek. A kormányzati kordon felállításakor nagyon sokan menekültek el a városból attól rettegvé, hogy egy újabb VITAS járvány kitörésének lehetnek szenvedő felei. Mikor kiderült az igazság, még több ember hagyta hátra mindenét, hogy elmenekülhessen a rovarok veszélye elől. A helyiek persze még gyanakvóbban a chicagóiakkal szemben, hála a rovarszellemek körül keringő pletykáknak. Dunkelzahn halálakor többen gondolták úgy, hogy a rovarszellemek a felelősek a tettért, így a kialakuló lázongások közepette számtalan chicagói menekültet mészároltak le.

## HELYINFORMÁCIÓK

Detroit városára számtalan erős benyomás jellemző, melyek érzékeltetésével erőssé tehetjük a város hangulatát.

## ARESFAVA

Detroit az Ares otthona, így szinte minden *szere-ti* az Arest. Bármerre is járunk, mindenhol Ares logokat, hirdetéseket és termékeket lehet találni. A játékosok könnyedén érezhetik úgy, hogy Ares fanatikusok veszik őket körül.



## AUTÓK

Detroit kőkeményen autóváros, az emberek már slusszkalccsal a kezükben születnek. Éppen ezért rengeteg autó található az utakon, melyek többsége Ford vagy GM model. Egy ilyen hozzáállás városban veszélyes lehet másféle autót vezetni. Az idegen gyártmányú autóval közlekedők gyakran találhatják magukat kellemetlen helyzetben, ráadásul a bevert szélvédő, a leeresztett gumik és hasonló balesetek is mindennaposnak számíthatnak szélsőséges környékeken.

## MENEKÜLTEK

Detroitban számtalan menekült él, mely hatalmas kulturális szakadékokat eredményez, nem beszélve a helyiek elzárkózásától és paranoiájától. Fontos érzékeltetni a helyiek összetartását, és szakadatlan ellenállását az idegenekkel szemben.

## BŰNSZÖVETKEZET

Bár a maffia térhódítása is kínosan lassú, a yakuza, triádok vagy szöulpa körök meglete egyszerűen elképzelhetetlen a város japánellenes természete okán. A bűnszövetkezetek nagy részét a Pusztulatban élő bandák alkotják, így lehetőségeik is sokkal korlátozottabbak. Az igazi bűnszövetkezetek maguk a cégek.

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. OKTÓBER 31-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](http://www.beholder.hu) oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent meg tudhatsz 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](mailto:beholder@beholder.hu) címre.) A 06-1-297-3660-as számon telefonon is lehet rendelni.

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi 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](mailto: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

Junior	16	160	1590
Rhett fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Zu'lit kincse	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: Kísért 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: Thargodanok 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: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokalipszis lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Éraon meséje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Dicső múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A féreg háborúja	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. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtvadászat 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
Blaine Lee Pardoe: Hósi nagyság	23	230	2180	1950
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: Szabadszüzlött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Súlyom 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.: Zsoldócsillag	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: Harcmegzők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

### BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

Vér a véreből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530
Kaméleon	22	220	2090	1870

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

### BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

### BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papirtigris	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
Éjjél	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

### BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtvadászat	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 őrzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	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	1950
Stephen Kenson: Mérgék könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

### Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárpótlás	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: Kiberber	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

### BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI</b>				
Elshaan III. – Kalózzadász	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVE</b>				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	25	250	2120	2370
<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfőde kincsei		50	990	800
<b>BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a mester (2. kiadás)*	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüstövös (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Szethanon 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
A démonkirály dühe I. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe II. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Törött korona (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstólyom Karma	20	200	1900	1700
A róka király	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
<b>Sötét háború sorozat</b>				
Az éjszólyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
<b>BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK</b>				
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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDRAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágódás 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: Thérái vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350
<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
<b>BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI</b>				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
<b>BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE</b>				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszma	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
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
<b>BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE</b>				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
<b>BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE</b>				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

**A \*-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.  
Kérünk, hogy csak telefonos egyeztetés után adjál le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660**

# ÁLOMFOGÓ™

## ÚJ GYŰJTŐGETŐS KÁRTYAJÁTÉK



Már több mint egy éve, hogy belevágtunk egy új gyűjtőgetős kártyajáték fejlesztésébe. Mivel közel a megjelenés, úgy gondoltuk, hogy ideje bemutatni Olvasóinknak.

Az eddigi kártyajátékainktól eltérően a háttérvilágot ezúttal nem az egyik levelezős játékunk adta, hanem az ismert magyar író, Böszörményi Gyula Álomfogó regénysorozata. Az elsősorban fiataloknak szóló regények a magyar mondavilágra alapoznak, ám a mai világban játszódnak. Egy magyar fantasy, amelynek óriási sikere volt és van, több tízezer eladott példánnyal dicsekedhet. Kiváló háttérrel jelent ez a világ egy olyan új kártyajáték számára, mint amit mi szerettünk volna létrehozni.

Egy új gyűjtőgetős kártyajátékkal igen nehéz betörni a piacra. Nem a HKK-t akarjuk „lenyomni”, inkább ki akarjuk szélesíteni a közönséget, amely az ilyen játékok iránt érdeklődik. A játék szabályai könnyen megtanulhatóak, a játék pörgős, élvezetes, akárcsak a HKK. Egészen fiatal, akár 8-9 éves gyerekek is megtanulhatják. Ugyanakkor a játékban rengeteg taktikázási lehetőség rejlik, a gondolkodva játszani szerető felnőtteket is biztosan le fogja kötni. Nem kell sokat számolni, és maguk a lapok sem bonyolultak, de a döntéseinknek súlya van. Az alappakli 160 lapból áll, már ebből is rengeteg különböző fajta koncepciót lehet összeállítani: „horda”, nagy lényes pakli, eseményekre alapuló (HKK-ban talán a bűbájoknak felelnének meg), direkt sebző stb. Összesen öt laptípus van: révülő, álmolány, azonnali és általános varázslat, esemény. Minden típusnak különböző színű keret felel meg, így a lapokat és a játékkeret ránézésre könnyű átlátni. A grafikai tervezés Ruzsinszki Zsolt érdeme, akinek a munkásságát már jól ismerhetitek a beholderes könyvek borítóirol illetve a sok gyönyörű HKK lapról.



A révülőitek a két játékos vezetésével párbajoznak egymással, hogy megszerezzék vezetőjüknek a tűzvi-gyázoí címet. A harcban álmolányek segítik őket, a harc kimenetelét varázslatok és események befolyásolják. A játék kezdetén mindkettőtöknek 15 dicsőségpontja van. Ha egy játékos visszautasítja egy révülő kihívását, dicsőségpontot veszít; ha viszont sikeresen legyőzi a kihívót, dicsőségpontot kap. A párbajt az nyeri, akinek először sikerül ellenfele dicsőségpontjait nullára csökkenteni. A lapokat a HKK-hoz hasonlóan varázspontokból lehet kijátszani, a harc azonban nagyon más rendszerű. Egy körben több párbajt is lehet kezdeményezni, de egy körben mindig egy-egy révülő, és egy-egy segéd vesz részt. A révülőknél te döntöd el, hogy párbajozóként veted be őket (ekkor varázserejük számít), vagy segédként (ekkor ráírt képességük). Ez már önmagában számos kombinációs lehetőséget ad, de a harc kimenetelét a meglepetésszerűen kijátszott azonali varázslatok is befolyásolhatják. Színre lépnek az Álomfogó sorozat főszereplői, sőt néhány igazán nagy hatalmú révülő is.

A kártyajátékhoz a HKK-hoz hasonló szintű, széleskörű támogatást biztosítunk, a <http://www.beholder.hu> oldal alatt, a játékok menüben egy teljes oldalt szentelünk neki, saját lapkeresővel, versenynaptárral, fórumokkal. A Beholder Kft. rendszeresen rendez hivatalos versenyeket óriási díjakkal, és számítunk rá, hogy viszonteladóink és klubjaink is megrendezik saját támogatott versenyeket.

Az Álomfogó kártyajáték várhatóan október végén vagy november elején fog megjelenni, 41 lapos alapsomagokkal. Az első kiegészítő, a Sámánviadal megjelenését pedig 2008 áprilisára tervezzük. Az Álomfogó világról bővebben a <http://www.alomfogo.hu/> oldalon olvashattok.

Dani Zoltán és Tihor Miklós



# HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a huszonkettedik. 116-an 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, kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbe, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két 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 helyen holtverseny alakult ki a rutinos pesti tesztelő és játékos **Baross Ferenc**, és a remek szegedi játékos, **Dönczi Krisztián** között. Nyereményük egy-egy egyedi lap, *A bajnok akarata*, egy-egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy-egy gyűjtődoboz Zu'lit kincse. A harmadik helyen, egy a dobogón újonc versenyző végzett, Vámos Csaba. Az ő díja egy ultraritka lap, és tíz pakli Zu'lit kincse. A győztesek, ha akarják, hét csomag Zu'lit kincsét becserélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élvezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb

pontszerző versenyen indult játékos címet ismét **Dönczi Krisztián** szerezte meg, nem kevesebb mint 26 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Zu'lit kincse. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. **Kövér Kristóf** örülhet a két csomag Zu'lit kincsének. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Zu'lit kincsét, nyertesek: Kiss Szabolcs, Nedvesi Gábor, Szilágyi Csaba, Prokaj Dávid, Szilágyi Máté, Huk Péter, Szolcsánszki Balázs, Nánási József, Lovas Gábor, Szlovák Csaba. Valamint tíz csomag Dicsó múltat, nyertesek: Gáspár Tamás, Szántó Roland, Csető Zsolt, Puskás Levente, Farkas István, Nagy Gergő, Matzner Dániel, Kovács Balázs, Sziklai Krisztián, Hajlik Gábor.

Az új, huszonharmadik félévben továbbra is Nekronsárkányt kapnak a tagok. 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.	Dönczi Krisztián	102.4	26	59.	Mórocz László	34.8	5
	Baross Ferenc	102.4	13	60.	Csető Zsolt	33.4	12
3.	Vámos Csaba	88.2	10	61.	Szolcsánszki Balázs	32	6
4.	Keresztúrszki János	87.6	18		Kadás Bence	32	3
5.	Huk László	84.8	11	63.	Prokaj Dávid	30.4	5
6.	Csernus Dávid	82.8	18	64.	Nagy Dániel	29.6	4
7.	Csernus Gábor	79.8	13	65.	Virágos Botond	29.4	8
8.	Lovas Gábor	79.6	14		Kocznár Gergely	29.4	3
9.	András Bence	78.8	19	67.	Remecz Zoltán	27.4	6
10.	Panyik Zoltán	78.2	7		Matzner Dániel	27.4	4
11.	Ádám Norbert	77.4	12	69.	Kállay Miklós	24	6
12.	Magyar Attila	77	12	70.	Tóth István	23.4	7
13.	Huk Péter	73.4	11	71.	Sziklai Krisztián	22.4	4
14.	Kovács Balázs	72	12	72.	Nagy Gergő	21.4	10
15.	Poroszkai László	70.6	8		Medve Kinga Sára	21.4	3
16.	Simon Dániel	68.2	9		Galgóczy Gábor	21.4	2
17.	Farkas István	67.2	16	75.	Szemerényi Tibor	20	3
18.	Pohner Ádám	64.6	14	76.	Drenkovics Zoltán	17.6	5
	Kahn Evarth	64.6	11	77.	Puskás Levente	17.4	3
20.	Fábián Balázs	64.4	11	78.	Bakos Attila	14.6	5
	Vaczó András	64.4	6	79.	Benczik Attila	13.4	4
22.	Fábián Máté	64	7		Trója Bence	13.4	3
	Szeitz Gábor	64	4		Nagy Krisztián	13.4	2
24.	Nedvesi Gábor	63.8	11		Kiss Bence	13.4	1
	Béres Csaba	63.8	8	83.	Csatári Dávid	13.2	2
26.	Hajnal Sándor	63.4	13	84.	Szabó Larion	12	5
	Nagy Sándor	63.4	11		Borszéki Péter	12	2
	Szloboda Bence	63.4	6		Fotta Pál	12	2
29.	Dárday Gergely	62.8	8		Kovács Zoltán 2.	12	1
30.	Szántó Roland	62.2	9		Szóllósi Kristóf	12	1
31.	Hajnal Zsolt	60.2	12		Tölgyesi Máté	12	1
32.	Tuska Gábor	60	6	90.	Nánási József	11.4	2
33.	Szlovák Csaba	59	12	91.	Hajlik Gábor	11	2
	Buzássy Tamás	59	7	92.	Miskolczi Barnabás	10.6	2
35.	Szilágyi Csaba	58	21	93.	Lancsa Péter	10	7
36.	Erdős Viktor	53	7		Marton Miklós	10	1
37.	Varga István Krisztián	50.6	7		Szabó Dávid	10	1
38.	Négyesi Dénes	49.6	6	96.	Jurák Dávid	8	3
39.	Kovács Bence	47.4	6		Nemecz Marcell	8	2
40.	Nagy Tibor	46.4	10	98.	Katona András	7.8	1
	Mester Béla	46.4	6		Seffer Márton	7.8	1
	Szakonyi Viktor	46.4	5	100.	Szabó Dániel	7.2	4
43.	Gáspár Tamás	46.2	7	101.	Balogh Tamás	6.8	2
44.	Seregély Gergely	46	6	102.	Varga Krisztián	6.6	10
45.	Báder Mátyás	44.6	3		Balogh Dávid	6.6	1
46.	Fenyvesvölgyi Norbert	44	9		Kohl Attila	6.6	1
47.	Kiss Szabolcs	43.4	5		Michle Zoltán	6.6	1
48.	Tóth Dávid	42	19	106.	Cselovszki Csaba	5.4	2
49.	Urbán Ferenc	41.6	5	107.	Farkas Zoltán	4	1
50.	Zagyva Tibor	41.4	7	108.	Kóvér Kristóf	3.4	2
51.	Seregély István	40.6	7	109.	Kiss Levente	0	2
	Újvári Dániel	40.6	5		Polyák Álmos	0	1
53.	Mihalcsó Miklós	40.2	6		Váradai András	0	1
54.	Szilágyi Máté	40	8		Berber Szabolcs	0	0
	Arató Zoltán	40	6		Perecsi István	0	0
56.	Schróth Dániel	39.8	6		Szabó Krisztián 2	0	0
57.	Schwartz József	36.2	5		Takács Gergő	0	0
	Ébert Zoltán	36.2	3		Váradai János	0	0



# Zu'lit kincse™



## LAPELEMZÉS II.

### LEAH

**Árnyékherceg (6):** Ez a lap engem leginkább a *Halálos morfra* emlékeztet, s mindössze néhány különbséget lehet csak felfedezni. Az első és legfontosabb, ez jóval speciálisabb, hisz csak az élőholtakkal működik, amik egyébként nem nevezhetőek túl erősnek. Ráadásul a Semmibe kell raknunk a feláldozott lényt, ami speciel az élőholtaknál még baj is lehet. Ezen kívül van +1 sebzése, aminek kb. semmi jelentősége sincs, a láthatatlanság adása viszont már jó képesség. Segítségével sok gondot megoldhatunk, de az élőholt pakli egyelőre nem nevezhető túl tápnak.

**Az árnyak megtestesítője (7):** Elvileg elképesztő tápot csinál ez a lap. Körönként visszahoz ingyen egy lapot aktívan. Nagyon durvának tűnik, ám gyakorlatban mégsem az. Számomra is érthetetlen okokból valahogy sosem volt az igazi, a legfontosabb dolog, a kijátszáskori képesség elmaradása okozhatja ezt. Azért még nem kell leírni a lapot, elképzelhetőnek tartom, hogy mivel épp nem volt olyan jó, mikor használtam, tévesen ítéltem meg a lapot.

**Csontpozdorja (8):** A mostanság már sablonnak számító 2 VP-s, kis hátránnyal rendelkező lapleszedések mellett is egész jónak mondható, épp csak kicsivel marad el a legjobbaktól. Ennek nincs hátránya, viszont a saját körünkben még egy kis előnye is van. Tapasztalatom szerint gyakrabban szedünk le a lapot az ellenfél körében, ezért nem mindig optimális, de talán megéri kivárni a körünket a kis plusz kedvéért.

**Fagyorkán (7):** Ha már megjelent ennyi yeti, akkor vállalkozó szelleműek össze is dobhatnak egy yeti paklit. Igaz, túl sok összefüggés nincs köztük, de azért el lehet mókázgatni velük. Melléjük kötelező lap a *Fagyorkán*, az ellenfél és a lényei sebződnek hármat, jó eséllyel 1 VP-ért. Ez elég jó buli. A türelmesebbek fagyaszthatják a yeti pakli gondolatát a következő nagy kiegészítőig, ugyanis minden jel szerint felbukkan még néhány a bundás barátainkból.

**Hangosan motyogó (7):** Sokak kedvencéi, a motyik hallatlan nagy tápot kaptak. A gyógyulás se rossz dolog, de az igazán durva, hogy két motyogót visszahozunk, ráadásul kívül a képességük. Mielőtt elcsöppenne a nyálunk ekkora durvaság láttán, azért vegyük észre, hogy a motyogók a legjobb esetben is gyengécske lények, így nincs is ezzel baj. Talán akkor a leghasznosabb, ha két repülő motyogó jelenik meg a színen, vagy egy *Ősmotyogó császár*.

**Izombi (6):** Az *Erős goblin* 2007-es változata. Szerintem határozottan nem éri meg három lapért leszedni egy lapot, még a 2/2-es lény sem teszi sokkal jobbá a szituációt. Talán ha sok izomtermeléssel (*A felhők asszonya*, *Mandulanektár*, *Sziturena* stb.) játszunk, akkor jó lehet. Egyetlen dolgot tudok felhozni mellette, hogy az ellenfél körében is szedhet le lapot, amit a többi asztalon maradó irtás nem tud.

**Jégdíszkosz (6):** A dobótör továbbfejlesztett változata. Eggyel több varázspontért eggyel többet sebez, ami nem valami jó biznisz. Ráadásul yetiket sem tudunk leszedni vele, hisz azok hidegre immunisak.

**Jégmágia (5):** A nem létező jégpakli alapja. Yetik mellé lehet próbálgatni, néha még jól is fog jönni, de igazából nem ez az a lap, amire bárki is vágyana. Majd na annyira erősebbek lesznek a jeges cuccok talán.

**Jégmágus (7):** Ha valaha is lesz életképes jégpakli, akkor annak egy fontos szereplője lesz a *Jégmágus*. Mivel erre az eshetőségre igen csekély esélyt látok, ezért inkább csak önmagában vizsgálom meg a lapot. Viszonylag olcsón egy közepes lényt kapunk, két remek képességgel. A lehelés a lények elleni csatában hasznos elsősorban, a lövöldözgetés pedig megszabadít minket minden csúnya és gonosz, tartalékban bűvészkedő lénytől. Ha van rá keret, persze ellenfelünket is lövöldözhetjük. Elsősorban *Zarknod börtöne* és *biincse* mellé ajánlom.

**Kopialó motyogó (7):** Pici lényecske, túl sok vizet nem fog zavarni, maximum a hordák életét keseríti meg. Hiába nehéz leszedni, mégsem érzem veszélyesnek, sokkal zavaróbbak azok a lapok, melyek képessége komoly előnyhöz juttatják gazdjukat.



**Léleksárkány (8):** A sokat emlegetett áldozós pakli újabb tápja. Nagyon olcsón egy nagy lény, igaz, nem olcsóbb a *Nekronsárkánynál*, nem is nagyobb nála, a képességei is gyengébbek, viszont akár az első körben is lerakhatjuk, ami nem lehetetlenség egy jóféle áldozás pakliban. (Mondjuk *Manakorong*, *Aranytojás*, *Léleksárkány* elég agresszív kezdés. Első körben ütünk nyolcat, ráadásul laphátrány nélkül!)

**Morgan rúnája (8):** A régóta várt normális fekete counter már majdnem megérkezett. Mivel kissé speciális, ezért nem lehetünk tökéletesen elégedettek vele, de ahol nem okoz nagy gondot az áldozás, ott bőven megéri használni. Igaz picit drágácska, viszont remek extra képessége van, nagyon sok esetben gyakorlatilag counterelhetetlen, hisz nincs rá VP-je az ellenfélnek. Ez akkor igazán kellemes, ha az ellenfél varázslatát akadályozzuk meg vele, hisz ilyenkor tehetetlenné válik a rúnával szemben. Viszont amikor saját lapunkat védjük egy counterrel, akkor kevésbé hatékony, mivel megkerülhető a rúna, hisz az eredeti lapot simán lehet tovább counterelni, ilyenkor nem kerül +3 VP-be.

**Mumifikáló szolga (7):** Olcsón, és könnyen juthatunk akár nagy mennyiségű jelző lényhez, ha őt használjuk. Sok asztalon maradó lap mellett, elvileg nem fog gondot okozni, hogy miből is csináljon múmiákat. Arra azért figyeljünk, hogy a lapot át kell rakni a Semmibe, lehetőség szerint ne feltámadós lények mellé alkalmazzuk. Vérfarkas és vízi paklik különösen fognak minket szeretni miattá.

**Rémeb (7):** A már említett áldozós pakliba szerintem remekül illeszkedik. Laphátrány nélküli áldozható lap. Az egy nekron és a mana nem annyira nagy ár érte, főleg, mert másra is tudjuk használni, ütögetni is lehet vele. Előfordulhat, hogy a figyelmes játékosok találnak nála jobb áldozandó lapot is, sosem lehet tudni. Mellesleg még vérfarkas pakliba, vagy egy szimpla *Hegymélyi keltetővel* játszó hordába is használható. Az se utolsó, ha egy *Vyarg cserzőmester* nyúzza meg, 1 nekronért nyerünk +1 lapot.

**Repülő motyogó (8):** Első ránézésre *Csontpozdorja* erősségű lap, azzal a különbséggel, hogy ezt csak a saját körben használhatjuk, de ha akarjuk 3/1-es repülő lényként is bevethetjük. Más szempontból nézve viszont az egyik legjobb lény alapú leszedés. Az *Irtóztató nekromonata* gyakran használt lap, nála eggyel olcsóbb, eggyel többet üt, nem sebez rajtunk, viszont csak egy lapot tud kiiktatni. Összességében a motyogót kicsit erősebbnek érzem, de ha csak kevés leszedés fér be a paklinkba akkor a nekromantát ajánlom, hisz több lapot is megoldhatunk vele.

**Sangin yeti (7):** Szépen népesedik a yeti familia, lassacskán előbújnak a barlangjukból mindnyájan. Ha nem létezne *Bundás yeti*, akkor egész jó lapnak titulálhatnám, hisz rendesen megtizedeli az ellenfél seregét, közben mindkét játékoson komoly sebeket ejt. Ugyanezt tudja a bundás barátunk is, csak nála a mi kezünkben van az irányítás, belátásunk szerint működtethetjük, a sanginnál pedig meglehetősen esetleges a dolog, ráadásul sokszor bele is hal az incidensekbe.

**Sikeres áldozat (8):** A múlt kódéből előkerülő áldozós pakli egyik kulcslapja. (Persze a pakli igazi kulcslapja az *Aranytojás*.) A varázspont termelés gyakran hasznos, 1 VP-ért nyolcat kapni sose rossz, de ami igazán nagy táp a négy lap lehetősége. Ehhez persze szükségünk lesz valamire, amit beáldozunk. *Gohma*, *Asmael*, *Aranytojás*, *Rémeb* és a többiek itt kerülnek a képbe. Ennek a paklinak érdemes lenne egy külön cikket szentelni, addig is próbálgassátok bátran, megéri.

**Tuathen király múmiája (7):** Személy szerint túl nagy potenciát nem érzek a lapban, egyetlen lehetséges hely amiben jól működhet, a nekromanta pakli. Mondjuk azt a paklit kifejezetten szeretem, annak elle-





## RAIA

**A titkok tanulmányozása (7):** Jó kis laphúzás, kettőért három lap, viszont sokszor problémás lehet a 8 VP összeszórólása. *Manafamiliáris* és *Manafonál* mellett ez könnyű dolog, *A mogokok szövetségével*

nére, hogy nem túl erős. Nézzük, hogyan működhet ott. Kis szerencsével 2-3 VP-ért jön, ami egész jó a méreteihez képest. Kiemelkedően nagyot nyilván akkor fog alakítani, ha már kint van a *Nekropolisz*, mondjuk 2 VP-ért 7/7, repül, feltámad. Na ez már tényleg brutális. Mondjuk ehhez sok mindennek kell összejönnie, de mivel ez inkább móka pakli (azért gyengébb környezetben, pl. amatőr kategóriában, nem mondanám esélytelennek), nem kell túlzottan aggódnunk miatta, maximum nem jön össze. Ha még nem sikerült leraknunk a *Nekropoliszt*, akkor megspórol nekünk egy építőt. Annyira kulcskérdés a *Nekropolisz* a múmia mellé, hogy érdemes *Abarrun segítségét* is használnunk, ha mást nem egy *Csontkupalát* túrunk elő.

**Yeti mumifikátor (8):** Egy kissé kreatívabb yeti-srác is megjelent, nem csak a destruktív sangin meg bundás. Ha játszunk más yetikkel, akkor mutogathatjuk bőszen, figyelmes embereknek feltűnhet, hogy ha esetleg *Halhatatlanok nagymesterével* játszunk, akkor pont visszagyógyítja az EP-t (tehát érdemes lehet így használni). Persze nem pihenhet örökké a kezünkben, egy idő után szabadjára kell engednünk ezt a fenevadat, optimális esetben háromért hatot üt, ebből négyet az ingyenes leheletével, ami a lények ellen igen jól védetté teszi. S ha rácsempészünk egy életjelzőt is, akkor az ellenfél sok mindent fog csinálni, csak örülni nem.

**Zord hentes (4):** Rendkívül speciális lény, csak élőholtas pakliban van valami értelme, de még ott se túl sok. Általában 1-2 EP-t lehet vele sebezni, ami nem sok, és ennek is feltétele van. Ha paklinkban játszunk combosabb élőholtakkal is (pl. *Haarkon (új)*, *A holtak szelleme (új)*), akkor már megérheti használni, de amúgy felejtős.

pedig kifejezetten optimális. Simán félrerakhatunk 3-4 VP-t, hogy a következő körben titkokat tanulmányozhassunk, akár védelmünket kissé feladva, hisz tudjuk, jócskán kárpótol minket a három lap húzása (a szövetség ekkor gyógyít nyolcat, kettőt a lap kijátszásért, hatot a három húzásért). Kontroll pakliba abszolút jó erőforrás.

**Császári harcmester (6):** Botrányosan gyönges lap. Idézési költségéhez képest nem túl harcias lény, ami két nekronért gyengített *Megelőző ütések*et osztogat, de csak a saját körünkben. Ez a korlát annyira rosszá teszi a lapot, hogy én nem is foglalkozok vele tovább.

**Előfutár (8):** A kalandozó hordába jó kis lény. Olcsón repül, ütöget. A másik funkciója valószínűleg már ritkábban fog jól jönni, hisz nehezen összeegyeztethetők az olcsó és a drága kalandozók egy pakliban, de talán menni fog. Nem kell persze drágát kirakni feltétlen, lehet az is elég, ha ingyen *Boraxot* hozunk, s megnyerjük vele a meccset.

**Erősítés (9):** A kiegészítőből az egyik kedvenc lapom. Szinte minden pakli ellen tudjuk hasznosítani, majdnem mindegyik használ lényeket, ráadásul nem is keveset. Ha csak egy lényt kapunk, akkor már egész jók voltunk, de 2-3 jelzőnél leszünk igazán boldogok. Ráadásul azonnali, így sokszor az ellenfél köre végén, meglepetésszerűen játszhatjuk ki, aki nyilván rosszul fog járni, ha hirtelen a semmiből megjelenik egy maréknyi harcosunk, akik szépen átrendezik az arculatát.

**Felfelé a lejtőn (8):** Béklyó light. Viszont csak az ellenfélre hat. Első pillantásra gyengének tűnik, hisz gyakorlatban ritkán fognak +2-ért lapot kijátszani, ezért olyan érzést kelt, mint ha semmi nem történt volna (nem drágított), pedig ez nem így van. Elértük, hogy az ellenfél úgy játsszon, mintha kinn lenne egy béklyó. Szükség ese-



tén nyilván ki fog játszani további lapokat is, azonban vegyük észre, hogy nem kell sikeresen kijátszania őket, hogy dráguljanak, ez a counter csatákban eléggé megerősít minket.

**Gigantikus megarobbanás (6):** El nem tudom képzelni, hogy ezt miért használnám a *Csáp istenség* helyett. Egyszerűen túl drága ahhoz, hogy hatékonyan működjön, az árához képest könnyen megakadályozható. Épp hogy jobb a *Rhatt forgószeléné*, ami valljuk be nem egy nagy cucc (a blokkolásnál egy picit erősebb, hogy néha sebez párat a robbanás).

**Így döntöttem (7):** Megfelelő ellenlapnak tűnik az első három körben szétalázó paklikkal szemben. Azonban a harmadik kör elteltével hirtelen erősen lecsökken a lap ereje, immáron nem counterelhetetlen. Ez bizony kellemetlen. A gyorsan nyerő paklik általában kiszórják a kezüket, s elköltik VP-t, így nagy erőforráselőnyre ne számítsunk ettől a laptól. Ha a játék elnyúlik, akkor meg nem túlzottan örülünk, hogy az első köröktől kezdve a kezünkben rohad egy-két darab, hatalmas hátrány, hogy van pár abszolút használhatatlan lapunk. Összességben azt mondom, hogy egy korrektt side-lap gyors paklik ellen.

**Isteni kegy (10):** A kiegészítő egyik legjobb lapja. Bár én személy szerint nagyon kevés olyan lapot vagyok hajlandó használni, aminek az erejét viszonylag véletlenszerű tényezők befolyásolják, de azért tisztában vagyok a lap erejével. Az eddigi egyik legjobb manatermeléshez, az *Orgling haszonállathoz* hasonlítva szintén 3 VP-ért kapunk hatot, viszont könnyebb rajta fogást találni, cserébe egy lap a jutalmunk a kör végén. Szerintem megéri. A játék későbbi szakaszában általában már amúgy se lenne nagy szükség a VP-re, így örömmel fogadjuk a mana helyett a lapokat. Ez így remekül hangzik, egyetlen szívfájdalmam, hogy nem dönthetek, hogy mit szeretnék kapni. A kártyajátékokban amúgy is benne van a szerencse, egy kis extra szerencsefaktor még nem a világ vége.

**Napozó Yeti (6):** Ha el tudjuk érni, hogy egy forrástól sokat sebződjön (pl. *Gigantikus tábornóz*), akkor durva a képessége. Sajnálatos módon ennél kevésbé szerencsés

dolgot fognak történni, leesik *A gyenge erejétől*, elviszi egy *Pajzsúzás*. Ekkor ugye elhanyagolható a képessége. Yeti pakliba se szívesen használnám.

**Reti (7):** Az izomjelzők a HKK egyik legtáposabb dolgai, hisz nyerni lehet velük, illetve idővel komoly előnyhöz juthatnak. Az pedig, hogy körönként kap minden lényünk egyet potom egy manáért, kifejezetten jónak tűnik. Sajna a galetki pakli picit másról szól már, nem feltétlen a tartalékban pihenésről, de talán még így is használható.

**Thu'zad megszégyenítése (7):** Tápnak táp, de mibe? – teszi fel az igen logikus kérdést az egyszerű játékos. S ezzel bizony a lényegre tapintott. Pontosan mi hasznunk lesz ebből? Vizsgáljuk meg. Ez első és legfontosabb dolog, hogy kiiktatja az *Ósi béklyót*. Ez nyilván jó dolog, de ezt megteszi egy *Méonech fürkész* is (kb. hasonló értékűnek tekinthetjük, hogy a fürkészes megoldásnál az ellenfél is többet cselekszik, viszont a megszégyenítés csak pár körre működik). E mellett hasznos még, hogy a szingularitás szabály megszűnik, gátátalanul dobálózhatunk a *Thu'zad utazásokkal*. Ez majd a későbbi kiegészítőkből megjelenő szingularitásokkal lesz hasznos. A következő két lapunkat megvédi. Ez maximum egy counternek felel meg, de talán még annyinak sem. Nagyon valószínűtlen, hogy van két olyan kulcslapunk, ami ha létrejön, szinte biztosan nyerünk. Lehet, hogy a következő két lapunkat az ellenfél amúgy sem tudná (vagy akarná) megakadályozni, tehát lehet, hogy ez semmit se számít, egy counter viszont fixen használni tudunk. Összességében megállapíthatjuk, hogy csak olyan kombó pakliba érdemes használni, aminek van egy-két olyan lapja, aminek mindenképp létre kell jönni, s ez esetben nagyon jól állunk (ha nem nyerünk).

**Yeti elementalista (6):** Játékosok ellen kellemes lehet, de én nem bízom benne túlzottan. Egyetlen említésre mé-





tó haszna, hogy frissen bontott paklik versenyén képes levéni az *Univerzális katapultállomást* mindenféle ellenállás nélkül.

## RHATT

**A felhők uralkodónője (7):** Az intelligens blokkoló pakli újabb remek lapja. Ha nem szedik le elég hamar, akkor gyorsan lemorzsolja a max. VP-ket. Ezt a leszedést nem olyan meghökkentően nehéz megoldani, ezért túl sok jóra ne számítsunk tőle.

**Antimágikus blokkolás (5):** Olyan jó kis varázslatai vannak Rhattnak, ezek egy része ráadásul egész jól blokkol, ezért nem látom okát, hogy betegyem a blokkoló pakliba. Egyáltalán nem hajmeresztő, amit csinál, nem fogok egy középszerű lap miatt lemondani a tápokról.

**Ganüid ifjonc (8):** Eddig kissé egyhangúnak volt mondható Rhatt, hisz egyetlen koncepciót tudott felmutatni, a blokkolót. De végre érkezett egy újabb elképzelés, egy rhatt lénycsoport (amik nem blokkolnak). Maga a ganüid pakli egész korrekt szerintem, van benne fantázia, leginkább hordaszerűre lehet összerakni, de kis ügyességgel jó kis kombókat is beleépíthetünk. Egyelőre nem a legerősebbek, de a jövőben fog még megjelenni ganüid, szóval nem kell aggódnia a sorsuk miatt. Maga a ganüid ifjonc sok laphoz használható, nyugodt szívvel áldozgathatjuk, úgyis visszatér hozzánk. Persze kérdéses, hogy mennyit használjunk belőlük. A pakli pontos felépítésétől függően én 4-7 darabot elégnek találok.

**Ganüid mágustaló (7):** A legkevésbé fontos lap a ganüid pakliba. Ennél nagyobb trükkökre is képesek, mint hogy egy buta ütőgépre kelljen támaszkodniuk. Talán a gyógyulás miatt nem rossz. Egyedi módon ennek blokkol

lása is van, mert remekül illeszkedik a *Rhatt báránys* blokkoló-lényes pakliba.

**Giganüid (7):** Mikor kicsit felszaporodtak a lények (s ez bizony nem lehetetlen), akkor már igen olcsón érkeznek közénk a *Giganüid*. Neki egészen biztos, hogy nem fognak örülni ellenfeleink, de hát nem is azért hoztuk le. Egyetlen szomorúságunk lehet, hogy ha a játék elején húzzuk fel, akkor teljesen használhatatlan.

**Horizontkémlélő (8):** Lapeszedés és erőforrás egyben. O idézési költségű lapok ellen igen erős, teljesen ingyen szedi le őket, a drágábbakat viszont már kissé problémásabban tud csak megoldani.

**Kaptárparancsnok (8):** Ideális a kivégzéshez, vagy csak szimplán ütünk egy nagyot. A *Ganüid ifjoncok* boldogan ugrálnak a gyűjtőbe egy jó kis +1/+1 kedvéért. Mivel akár 4-5 lényünk is lehet az őrszertban, ezért különösen hatékony a sok plusz sebzés.

**Magmaköpő (8):** Olcsó hordalény, külön öröm, hogy nem foglal helyet az őrszertban. Szeressük.

**Masszaszövő (8):** Korrekt lény, ami speciális keresés egyben. Nagy örömünkre szolgál, hogy repül, amit a hasonló funkciójú lények nem tudnak felmutatni.

**Ramona (9):** Nagy guszustalanság. Az ellenfél legfontosabb lapjai valószínűleg állandóan passzívák lesznek, míg mi vígan kombózzhatunk *Agydöbentő Benóvel*, *Vilálmhárítóval* és *Surusha bogárral*. Ráérős perceiben lövöldözhet 1-eket az ellenfélbe, bár elképzelésem nincs, hogy ez mikor fog 1 VP-t megérni. Csak arra vigyázzunk, hogy a gyakori használata hosszú távon igen fájdalmas.

**Rhatt báránya (7):** A már többször említett sok lényt alkalmazó blokkoló pakli új alapja. Egy bizonyos (valójában nem túl erős) laphoz kicsit gatyába ráz, hátha elég ütőképesek lesznek. Nem nagyon fog ez összejönni, de egy próbát azért megér.

**Surusha bogár (8):** Lapot leszedni mindig öröm, főleg, ha ezt meglehetősen olcsón tehetjük meg, ráadásul minden körben. Egyetlen apró szomorúságunk, hogy egy körrig az égvilágon semmit sem csinál, csak várja, hogy eltávolítsák. Ez bizony igen aggasztó. Ezt a kis lomhaságot



kárpótolja, hogy némi plusz VP-t termelget nekünk. *Ramonával* kifejezetten jól működik.

**Zekharta (9):** Talán a legjobb ganüid. Ha nincs egyedül, akkor hálásan köszöni az izmot és az életet, s vágyódva várja a további izomjelzőket, melyek az ellenfelünk mohósága miatt úgyis megérkeznek. Ha az *élet burjánzásával* játszunk, akkor az ellenfél az előkészítő fázisban húzott plusz lapjáért is jár az izom.

**Zöld draklen (5):** Egyszerű gyakori lény. Tulajdonképpen sehol sem használnám, esetleg a lényes-blokkolás pakliba, *Méniach*, a zöld helyett.

## SHERAN

**A pókok nagyszonya (7):** Mérgező pakli stabilizálására remek lény. Igaz picit drágácska, nem túl jó vele kezdeni, viszont kiküszöbölhetjük vele az olyan szerencsétlen eseteket, hogy nincs se *Méregfélelem*, se *Gyilkos mérég (új)*. A lepucolt asztalunk újraépítésénél is nagy segítséget jelent. Ha hármat nem is, kettőt mindenképp használjunk belőle.

**Az élet burjánzása (7):** Régi kedvenc *Planetáris órdémonunk (új)* szép lassan teljesen kiküszik a képből, kitalálja a nála jelentősen hasznosabb *Az élet burjánzása*. Olcsóbb, több ÉP-t ad, ez már a legtöbb esetben kompenzálja azt, hogy nem ad büntetést. Megfelelő pakliban a nagy lapmennységet is ki tudjuk majd használni, csak arra kell ügyelnünk, hogy az ellenfél ne erősödjön meg túlzottan a plusz lapok miatt. A lapot bátran kombózzuk *Mérges puffanccsal*, *Xenó bábbal*, és hasonlókkal, de az önmérgező lényekkel is hatékonyan működik.

**Bölcs teknős (7):** Minden kiegészítőben újabb és újabb tekik úsznak be a képbe. Szép lassan annyian lesznek már, hogy alaposan meg kell fontolnunk, hogy melyiket használjuk, s melyiket nem. Bár a képessége nagyon jó, manapság nem annyira használható, inkább lényekkel játszának az emberek. Ettől még nem ásom el a lapot, bármikor fordulhat a játék kereké, s dominálhatnak a nem-lény lapok, s akkor máris erős lappá alakul.

**Földanya átka (8):** Lassacskán minden színnek lesz egy 3 VP-s, kisebb előnnyel rendelkező countere. Ezek közül szerintem az *Árnylélek befogása* az abszolút favorit, s bizony ez sem bírja meghaladni az erejét, viszont gyengének sem mondanám. Lények ellen igen kellemes, akár két lényt is kiiktathatunk (ehhez sajna kell egy kis idő), de szükség esetén valami zavaró egyéb lapot is megoldhatunk, sajnos csak két körre. Akárhogy is, hátrányba nem fogunk kerülni, ha ez létrejön.

**Gemina gyógyitala (7):** Jó dolog, amit csinál, bár kevés pakliba tudom elképzelni. Ugyan melyik passzív, védekező pakliba fogunk csontot termelni és zöldet is használni? Bizony egyikbe sem. Tervezünk pakli pedig sokkal gyorsabb annál, hogy ilyesmire legyen szükség. Egyedül *Istenek rokkájával* tudom elképzelni, de az ultra, így nem terem mindenhol, főleg nem három.

**Megkergült óshangya (5):** Az óshangya pakli jó kis gyors hordaszerű területös pakli, aminek kulcspontja a követő, és a követő által termelt quwarg. Magyarán ez a leginkább támadható pontja a hangyáknak, hisz követő nélkül drágák, quwarg nélkül nem elég táposak. A követő nélkülséget pedig úgy érhetik el, hogy az ellenfél kezd, és rögtön leszedi, vagy *Semleges csatamezővel* hatástalanítják. Az első esetenél nem quwarg termeléssel akarunk szerencsétlenkedni, hanem ki kell használnunk a gyors győzelem lehetőségét. Másik esetben már talán hasznos lehet a *Megkergült óshangya*, de azért vegyük észre, hogy 4 VP-nkbe kerül egy hitvány quwarg, s könnyen lehet, hogy nem leszünk vele kisegítve. Az egy izom meg elég csekély segítség ekkora befektetésért. Igaz, hogy van pár hangya, melyek nézik, hogy hány quwargja van az ellenfélnek, de ezek olyan csekély mértékben növelik az adott lap hatásfokát, hogy nem éri meg csak miattuk ezzel játszani.





**Mérges puffancs (7):** *Xenó báb* egy gyengébb változata. Kijátszásakor rögtön le lehet lőni, képességét meg lehet akadályozni *A sors fíntorával (új)*, a VP-s varázslatokkal könnyen kicselezhető, az ellenfél passzív játéka mellett meghal. Viszont a drágább varázslatokkal is úgy tud elbánni, hogy életben marad, ha növelni tudjuk az ÉP-jét, akkor szép lassan elég sok mérge lesz rajta, hogy 4-5 varázslatot is elcsípjén. Mérgező pakliba különösen hatékony.

**Mindenevő őshangya (7):** Leszedés őshangya módra. Univerzálisnak nevezni több, mint túlzás, a mostanság legzavaróbb lapokat, a lényeket érintetlenül kell takarítani, de annyi baj legyen. Még így is megéri, mikor el kell tagarítani egy *Ósi béklyót* vagy egy *Alanori katapultállomást*.

**Őshangya taktikus (8):** Az előző hitványsággal ellentétben ez egy igen tápos hangyácska. Kis szerencsével 1 VP-ért 2/2-es lény, ami a következő körben ingyen keres egy lapot. Ha még két kört megél, akkor még keres egyet. Erre azért ne számítsunk, már bőven elégedettek lehetünk, ha egy lapot kerestünk vele.

**Őshangya technikus (6):** Mint már említettem, a hangyák gyorsak. Vagyis nem passzív, passzivizálgatók lényekre van szükségünk. Ha repülne, akkor jönnek mondanám, így sajnos túl lassú ahhoz, hogy hatékony lehessen. Még akkor se mondanám túl jónak, ha valami furcsa véletlen miatt két quwargja lenne az ellenfélnek. Összességében egy nagyon speciális és meglehetősen használhatatlan side lap egy paklihoz.

## THARR

**Arzgul (6):** *Zarknod kovácsa* legnagyobb problémája a mai napig, ha megszűnik a követő. Sebaj, ezen próbál meg segíteni *Arzgul* barátunk. Sajnos kissé nehézkesen oldja meg a problémát, sok VP befektetéssel pakolászhat-

juk a tárgyainkat, s bizony könnyen lehet hogy még velük se tudunk versenyre kelni egy *Óriás denevérrrel*.

**Arzgul éneklő vértje (7):** Sokban hasonlít a fokosra, egy kicsit gyengébb nála. Hiába ingyen áldozhatjuk, ráadásul bármelyik tárgyunkat, sebezni mégiscsak sokkal jobb, mint gyógyulni.

**Arzgul mennydörgő fokosa (7):** A lényre rakható tárgyak közül az egyik legjobb (*a Démonlő* még mindig magasan vezeti ezt a listát). Egész korrektül adja a tápot, az elhajítás képessége is igen kellemes. Külön jó, hogy kincse is van. Goblinok mellé egész biztos, hogy alkalmaznám.

**Az aranyserег stratégája (7):** Ha lényekkel kívánjuk elverni az ellenfelünket, ráadásul minél gyorsabban, akkor nagy segítség lehet az *Az aranyserег stratégája*. A két nekron legtöbbször nem nagy ár öt sebzésért, még akkor sem, ha nem fixen sebez ennyit, csak megadjuk magunknak a lehetőséget. *Megelőző ütessel* különösen hatékony.

**Gruangdag harci dobja (8):** A tárgy pakli egyik legjobb ölése. Igaz kicsit drágácska, viszont egy idő után nehezen megoldható a sok jelző lény, főleg mert a legtöbb irtás csak lapokat szed le.

**Harci induló (7):** Sokszor elég lenne egy kör, hogy megnyerjük a meccset, csak sajnos túl kemény védelmet épített fel az ellenfél. Ha ekkor elfújunk egy *Harci indulót*, akkor az ellenfél csak nézheti a hirtelen képesség nélkülivé vált lapjait, ráadásul ez nekünk laphátrányba se került. Ha nem tudjuk kihasználni az így kapott lehetőséget, akkor ugyanúgy bajban vagyunk, szóval nagyon nem mindegy mikor vetjük be.

**Jeges nyílzápor (5):** Tipikus frissen bontottnak használatos lap. Ott mindig lesz egy lény, akivel hasznosítani tudjuk, más pakliba egyszerűen sosem fog beférni, vannak nála jobb lapok.

**Labirintus (6):** Side lap minotaurusz pakliba. Elsőre alapvetőnek tűnik, később viszont kiderül, hogy sajnos nem az. Egyrészt vannak paklik, melyeket egyáltalán nem hatnak meg a bikafejű embereink ténykedése, más-



részt mégiscsak lassul a horda, ha neki áll építkezni. Sok irtással játszó kontrollok ellen viszont kellemesen hatékony. Ha valaki elég bevállalós, akkor Timera követővel is használhatja, amivel ha van elég manánk, akkor sosem esnek le a lényeink.

**Minotaurusz eunuch (8):** Szegény minotauruszok passzívan jönnek, szerencsére lehet őket aktivizálni az eunuchhal, ráadásul egy kis manát is kapunk. E képessége persze más pakliban is jó lehet, *Birtoklással*, *Vészkijáráttal* és egyebekkel nagy huncutságokat lehet művelni.

**Minotaurusz féregtaposó (7):** Sok lapnak a kijátszáskori képessége a leglényegesebb pontja, sosem árt, ha újból be tudjuk vetni őket. Minotaurusz pakliba már kevésbé hatékony, viszonylag kevés olyan lapunk van, amivel jó lenne, *Minotaurusz berzerkerrel* mondjuk egész hasznos tud lenni. Fókuszos deckbe ha valahogy bele tudjuk préselni barnát, akkor elég nagy tápra teszünk szert, mindig jó visszavenni egy *Mokkut*, *Tonyókot* vagy egy *Xenó feldejtőt*.

**Minotaurusz vezér (8):** Senki sem hitte volna, hogy a mintauruszok egyszer egy paklit fognak alkotni, ráadásul egész jók lesznek. Szokásos buta, „szétütjük az ellenfelet” vonal mellett a lapok visszavételében jeleskednek, akár a saját, akár az ellenféléről van szó. Külön érdekességük, hogy akkor a leghatékonyabbak, ha csak egy színből rakjuk őket össze, igaz ez a *Tharr búbjának* az érdeme. A vezér komoly győzelmi esélyeket biztosít nekünk, segítségével gyorsabban területhünk, illetve elég nagyokat tudunk zúzni lényeinkkel.

**Moa agymosó (6):** Drágácska varázslatdobatás. Még az se tud vigasztalni, hogy egész harcias lényt kapunk. Valahogy jobban örülnék, ha háromért jönne és csak kettőt ütne. De hát ez nem kívánságműsor.

**Nagyon vastag bőr (5):** Ezer galetki és tízezer testrészt várja, hogy valahogy betuszkoljuk a galetki pakliba. Sajnos bárhogy igyekszünk, ennél sokkal hatékonyabb, agresszívebb lapok sem fognak beférni, nemhogy egy olyan lap, ami sokszor semmit sem csinál.

**Pajzsúzás (9):** Nagyon sokáig Tharr az egyik leggyengébb színe volt a HKK-nak, bármennyire hihetetlen ez a mai időkben, mikor az egyik legerősebbnek számít. Hogy ne csúszhasson vissza régi színvonalára, újabb tápok jelennek meg hozzá. Az eddigi legjobb leszedés, a *Thrax halálcsapás* még így is tartja a pozícióját, bár komoly vetélytársa a *Pajzsúzás*. Jelentős előnye, hogy jelzőt is leszed, sajnos a hátránya a legjobb játékosok ellen igen zavaró lehet, hisz hat körrel előre tudnak számolni, ráadásul a legnagyobb tápjainkat fel se fogjuk húzni. Ez persze semmit se fog számítani, ha gyorsan elsemmizzük a lapjainkat a pakli tetejéről.

**Sziklahajítás (8):** Eddig nagy kedvencem volt a *Bazmaon gyilkosa*, nagyon sokszor ki lehet vele élvezni az ellenfelet, akár teljesen esélytelen meccset is győzelemre lehet vele hozni. Ugyanezt a hét sebzést nyújtja a *Sziklahajítás* is, olcsóbban, bizonyos pillanatokban sokkal olcsóbban (kettőért hetet sebezni több mint durva). Egyetlen szívfájdalmam, hogy sokkal egyszerűbb megakadályozni, de mégis azt mondom, hogy inkább ezt használom.

**Univerzális katapultállomás (8):** A mai időkben erősen élre tört az épület pakli, s ezt igen jól fogja segíteni az *Univerzális katapultállomás*. Ha egyszer kiraktuk, akkor már igen nehéz megszüntetni, körönként fogjuk vele leszedni a lapokat, csak győzzük VP-vel vagy ÉP-vel. Egyéb pakliba is jó lehet, ha *Tharr búbjával* játszunk, hisz akkor szinte mindig egy építő lesz, amit azért nem annyira nehéz összehozni egy lényes pakliban.

Baross Ferenc



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Baross Ferenc győztes paklija:

Szabálylap: Lépéselőny

- 3 Majd legközelebb
- 3 Thrax halálesapás
- 3 A hatalom szava
- 2 Sziklahajtás
- 3 Metamorfozis
- 3 A gyenge ereje
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Naso-thin nagyr
- 3 Élet teremtese
- 3 A sors fintora
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Bundás yeti
- 3 Óriás denevér
- 3 Gakk
- 3 Megelőző ütés
- 3 Apró kívánság
- 3 Az erős gyengéje
- 1 Irtóztató nekromanta
- 1 Nekromantanonc

## Szlovák Csaba paklija:

Követő: Építő rakshallion

- 3 Az erős ereje
- 3 Tilretas fala
- 3 Zarknod oszlopa
- 3 Szellemszolgá
- 3 Holdlító vérkutya
- 3 Ryuku őrtorony
- 2 Antimágikus citadella
- 2 Eleven épület
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Óriás denevér
- 3 Tektonikus kvatáns
- 2 Építész
- 3 Suiraquá, a várvédő
- 3 Alanori katarapultállomás
- 2 Várfal
- 3 Kristálypalota
- 2 A csend tornya
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Abarrun segítségé

## Csernus Dávid paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 Bűbájmásolás
- 3 Ősi legendák
- 3 Cselvetés
- 3 A kockázat ára
- 3 Az erős ereje
- 3 A pokol szeme
- 3 Vészkijárat
- 2 A mogokok törvénye
- 2 Isteni kegy
- 3 Majd legközelebb
- 3 Varázsmező
- 3 A bűbájosság rúnája
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 A gyenge ereje
- 3 Ősi bűvölet
- 3 Ébren álmodom
- 3 Bűvös tavacska
- 2 Második esély
- 1 Bűvös forrás

## Kereszturszki János paklija:

Követő: Az ősök famulusa

- 3 Elmefaló Hurd
- 3 Médeni Berta
- 3 Galetki sebész
- 3 Barlangtáncos
- 3 Növekvő esáplény
- 3 Rúnacsápj
- 3 Rafinált boltos
- 2 Ősök Városa
- 3 Pelyhedző bőr
- 2 Elbájolt xenomorph
- 3 Csáp-entitás
- 2 Gépezet
- 3 Illúziócsápj
- 2 Kővéváltoztató csápj
- 3 Nyálkás ormány
- 3 Mechanikus végtag
- 1 Asztrálzúzó csápj

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi, hagyományos versenyét július 21-én rendeztük, iszonyú melegben, 32 amatőr és 19 profi részvételével. A junior kategóriába mindössze egy játékos, Kiss Dávid jelentkezett, így játszani ugyan nem tudott, de valószínűleg megvigasztalta az ultraritka lap és a 4 pakli kártya, amivel „jutalmaztuk”.

Az új kiegészítő közepes mértékben bolygatta meg a játékokat, érdekesség a galetki és épületes paklik előretörése, de láttunk a profiknál kontroll, teknős, fókuszos, bűbáj-kombó, áldozós, *A Semmi mestere* és *Lassan járj* paklikat is.

A profik küzdelmében Baross Ferenc diadalmaskodott, a második Szlovák Csaba, a harmadik Csernus Dávid, a negyedik Kereszturszki János, az ötödik pedig Vámos Csaba lett, galetki paklival. Az első négy profi és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknél Szarvassy László végzett az első helyen, a másodikon Csető Zsolt, épületespaklival, a harmadikon Erdős Viktor, *Halhatatlanok nagymestere* kontrollal, a negyediken pedig Tóth András, *Lépéselőnyre* alapozó kontrollal.

Mindenkit várunk versenyein, a Junior kategóriában minden eddiginél sokkal könnyebb díjakhoz és sikerélményhez jutni!

Makó Balázs

## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- A galetki harcában Kereszturszki János 2 Épig leütötte Vámos Csabát, aki *Gigantikus gyémántmanccsal* gyógyult, ellenfele azonban *Rúnacsáppal* ellopva azt véget vetett a csatának.

## Szarvassy László győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Bűbájmásolás
- 3 Ősi legendák
- 3 Cselvetés
- 3 A kockázat ára
- 3 Az erős ereje
- 3 A pokol szeme
- 3 Vészkijárat

- 2 A mogokok törvénye
- 3 Majd legközelebb
- 3 Varázsmező
- 2 A bűbájosság rúnája
- 3 A gyenge ereje
- 3 Ősi bűvölet
- 3 Bűvös tavacska
- 2 Második esély
- 3 Bűvös forrás

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2007. október 20.



Sajnos a júniusi feladványnál az élet-pont és a varázspont megcserélődött, emiatt nem lehetett megoldani. Bár voltak rá kísérletek, nem is rosszak. Íme a tervezett megoldás:

1. Az előkészítő fázisban kapok 5 VP-t. Sebződök tízet *A mester büntetésétől (új)*, és visszaveszem a kezembe az egyik *Ganüid ifjancot*. Az ellenfelem is sebződik egyet, majd felhúrom *Az élet burjánzását*. (+5 = 16 VP, -1 = 34 ellenfél ÉP)
2. Kijátszom *Az élet burjánzását*, felhúrom az *Idéző morfot*. Az ellenfelem most már nem tud lelőni semmit sem *A gyenge erejével*. (-2 = 14 VP)
3. Lehozom az *Idéző morfot* ganüidként. Majd sorban, eggyel olcsóbban lehozom a ganüidjeimet: *Horizontkémlelő*, *ifjanc*, *Magmaköpő* (ez sebez hármat az ellenfélén), *Zekhartax* (kap egy életet és izmot), *Kaptárparancsnok*. (-1 -1 0 -1 -1 -1 = 9 VP, -3 = 31 ÉP)
4. Felhúrom a *Giganüidot* a *Horizontkémlélővel*. (-1 = 8 VP)
5. Kirakom a *Ginüidot*, egyért jön, mivel van hat ganüidom, plusz az idéző olcsóbbít. Felhúrom a *Ramonát*, és gyógyulok ötot. Így már túlélem a kört. (-1 = 7 VP)
6. Lehozom a *Surusha bogarat*. (-2 = 5 VP)
7. Lejön *Agydöbentő Benő*, ad nekem 4 VP-t. (-3 +4 = 6 VP)
8. Lerepül *Ramona*, 1 ÉP-ért aktivizálja a bogarat, aki lelövi az űrposztban álló *Gohmát*. (-2 = 4 VP)
9. Az így kapott szörnykomponensből kirakom a *Kisebb Zant*, másolom vele *Ramonát*, aki 1 ÉP-ért felkelti a *Giganüidot*.
10. A *Surusha bogár* ad nekem 4 VP-t. (+4 = 8 VP)

11. Lehozom a *Brutális morfot*, aki kap egy életet és egy izmot, valamint a *Mágiaformáló morfot*. (-3 -2 = 3 VP)
12. A *Horizontkémlelő* képességének beáldozom az ifjancot, és leszedem vele a *Kopraló motyogót*.
13. Lehozom a *Halálos morfot*, és feláldozom, leszedve vele a *Gohma* csemete jelzőt. (-2 -1 = 0 VP)
13. Bemegy az űrposztba a *Giganüid*, a *Brutális morf*, a *Mágiamorfáló morf* és a *Magmaköpő*. A *Giganüid* alapból üt kilencet, a brutális négyet, a *Magmaköpő* kettőt, a *Mágiamorfáló* egyet. A *Kaptárparancsnok* ad mindegyiknek egy sebzést, valamint a képességéhez feláldozom még az *Idéző morfot*, *Horizontkémlelőt* és a *Zekhartaxot*. Ez összesen  $9+4+2+1+16 = 32$  sebzés. Győztem!

**Szerencsés nyerteseink:** Tóth Dániel Nagyvendégíró! és Hegedűs Nándor Miskolcra! Nyereményük egy-egy csomag *Zu'lit* kincse. Gratulálunk!

**Új feladványunkat Makó Balázs készítette:** Neked 3 életpontot és 20 varázspontot, az ellenfelednek 16 életpontja (18. max. ÉP) és 5 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:  
2007. október 20.**

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

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

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

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

## KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

- Tehetségtelen szilmill (E)
- Szilmill őrmester (E)
- Összeomlás (E)
- 2 db Hasznos kis csel (B)
- Sziklahajtás (T)
- Univerzális katapultállomás (T)
- Hasogató (D)

## A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Előfutár (R)
- Arzgul (T)
- Arzgul éneklő vértje (T)
- Arzgul mennydörgő fokosa (T)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

## ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Gigantikus tábornítz (D)
- Gemina gyógyitala (S)
- Magmaköpő (Rh)
- Giganüid (Rh)

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A gyenge ereje (F)

## ELLENFELED PAKLIJA:

- Horizontkémlelő (Rh)

Minden lapja aktív. A lényei az űrposztban vannak, egy-egy életjelzővel.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 16 ÉP, 18 MAX. ÉP 5 VP, 0 SZK



Ellenfeled  
paklijában  
levő lap



Ellenfeled  
kezében levő  
lapja



Ellenfeled  
kijátszott  
lapjai



Ellenfeled  
öröszlja





# A TE ÁLLÁSOD: 3 ÉP, 20 VP, 0 SZK

Játékos neve:

Számlaszám:

2007.  
8.

A paklid  
feülről  
sorrendben,  
balról-jobbra

Kezedben  
levő lapok





8.

1. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

2. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

3. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

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 11 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 11 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 ki hatásukat), 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 11 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 tárgyaid tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 11 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 11 krónika mellett minden csatából +24% lélekenégiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



## Reagálhatok-e Vén Doemonnal anti-mágiás varázslatra?

Igen, mivel az anti-mágia szabálya az, hogy reakció varázslattal nem lehet rá reagálni. Hattással lehet, és Doemonnal is, mivel ő reakció lény, nem pedig reakció varázslat.

**Ha Owooti trükkal reagálok egy varázslatra nulla varázspontért, és az ellenfelem elkölt egy varázspontot, hogy ne jöjjön létre az owootim, akkor még reagálhatok-e abban a reakcióláncban?**

Igen. Az is egy reakció cselekvés, amikor az *Owooti trükkre* elköltjük a varázspontot, hogy az ne jöjjön létre.

**Megakadályozhatom-e a sors fintorával (új) egy testrészt feláldozását, ha az azért**



**történik, hogy megmentsek a galetkit egy hatástól?**

Igen, mivel az AK53-ban már definiáltuk, hogy a testrészt feláldozása egy reakció hatás. Természetesen ekkor használhatok 1 újabb testrészt is, ha akarok, és ha tudok.

**Ha Nagyon vastag bőr van egy galetkimen, és két lény megtámadja, mindkettő lehel bele hármat, plusz üt bele hármat, mennyivel csökken a galetkimet ért sebzés?**

Összesen 12-vel csökken. Mind a lehetőséget, mind a lény ütését csökkentti mindkét lénynél.

**Mi történik a Tolvajkulccsal ellopott lappal, ha a Tolvajkulcs elveszti a képességét?**

A lopott lap a gyűjtőbe kerül, ugyanúgy, mintha a *Tolvajkulcs* leesett volna.

**Milyen fattyakat csinálnak a régi fattytermelő lapok (pl. *Inváziós éjszaka*)? 1/1-es régieket, vagy 2/1-es újakat?**

Minden lap olyan fattyat termel, ami rá van írva. A régi lapok ezért régi fattyakat csinálnak.

**Chara-din fattya altípusúnak számít-e a Chara-din fattya (új) lap, vagy a Sötét Föld (új) által termeltek, pl. a *Menedék szempontjából*?**

Igen, minden fatty, vagy termelt fatty egyben lapnak is számít, és Chara-din fattya az altípusuk.

**Elpárbajozhatom-e a Kifordított varázsdobozzal a felfordított lapot?**

Nem. Az a lap nincs a kezében, csak kijátszhatod, de nem dobhatod el idézési költségnek, nem kincsezhetsz vele, nem párbajozhatsz stb.



## VERSENYHELYSZÍNEK

**BALASSAGYARMAT** – Kincsestár  
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.  
**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.  
**GYULA** – Művelődési Központ,  
Béke srt. 35.  
**HORTOBÁGY** – Hortobágyi Faluház,  
Kossuth u. 8.  
**KAPOSVÁR** – Pártok Háza,  
Szent Imre u. 14.  
**KISKUNDOROSZMA** – Petőfi Sándor  
Művelődési Ház,  
Nagyvennyolcas u. 12.  
**MAKÓ** – Perczel Mór u. 2/b.  
**MISKOLC** – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Színpark 2. emeletén  
**NAGYKANIZSA** – Sárkánytűz  
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.  
**NYÍRBÁTOR** – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
**NYÍREGYHÁZA** – Nyírpilaza, Camelot,  
Szegegy u. 75.  
**ÓSI** – Dózsa Gy. u. 58.  
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)  
**PÉCS** – Római udvar, Agyvíhar  
szerepjátékbolt  
**SZARVAS** – Belvárosi söröző és pizzéria,  
Kossuth u. 23.  
**SZEGED** – Café Reneszánsz Pizzeria,  
Gyertyámos u. 12.  
**SZÉKESFEHÉRVÁR** – Torony üzletház,  
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.  
**SZENTES** – Fekete Bárány söröző,  
Apponyi tér 2.  
**SZOLNOK** – Helyőrségi Művelődési  
Központ, Táncsics M. u. 5-7.  
**SZÖREG** – Művelődési Ház,  
Magyar u. 14.  
**TISZAUJVÁROS** – Telki Blanka u. 14.  
**THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA** – Budapest,  
1091. Üllői út 89/a.  
**VÁC** – Elysium, Földvári tér 2-3.  
**VESZPRÉM** – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.  
**WEKERLEI BOCCIA KLUB** – 1196.  
Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

# ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 15., 10 óra.  
**Helyszín:** Székesfehérvár.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Nagy Róbert, email-  
im@freemail.hu, 70-524-2389.

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** szeptember 15., 11 óra, nevezés  
10-től.  
**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.  
**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. A szoká-  
sosak mellett tiltottak az ultraritkák és a Ma-  
nafamiliáris.  
**Nevezési díj:** Profiknak 900 Ft, amatőröknek  
300 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse pakli, ultraritka. A leg-  
jobb amatőröket külön díjazzuk.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojakt-  
ra@freemail.hu, 20-591-8404.

## HÁROMSZÍNŰ VERSENY

**Időpont:** szeptember 16., 11 óra.  
**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.  
**Szabályok:** Háromszínű verseny. Tiltottak a  
szabálylapok, a Manafamiliáris és a Mé-  
onech fűrkész is.  
**Nevezési díj:** 300 Ft (16 év alatt 200 Ft, lá-  
nyoknak ingyenes).  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli. A teljes nevezési  
díj díjazásra lesz fordítva.  
**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, tetovalt-  
disznyo@gmail.com, 70-618-7787.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** szeptember 23., 10 óra.  
**Helyszín:** Tiszaújváros.  
**Szabályok:** Veszélyes faj. A morfokat is alti-  
pusos lapnak lehet számolni, de csak olyan alti-  
pusúként lehet őket kijátszani, amivel játszol.  
**Nevezési díj:** 400 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, tetovalt-  
disznyo@gmail.com, 70-618-7787.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 22., 10 óra (nevezés  
9.30-tól).  
**Helyszín:** Nagykanizsa.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse és Sárkánymágia pakli,  
ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Veres István, is-  
tink15@vipmail.hu, 30-598-3567.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.  
**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.  
**Szabályok:** Hatalom korlátozása.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt, 06-30-243-  
9649.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-  
36-321-9666.

## JELLEMEK HARCA

**Időpont:** szeptember 29., 10.30 (nevezés  
10-től).  
**Helyszín:** Ósi.  
**Szabályok:** Jellemelek harca.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Vámos Csaba, raon@fre-  
email.hu, 70-703-3321.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** szeptember 29., 11 óra, nevezés  
10-től.  
**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.  
**Szabályok:** Veszélyes faj. A szokásosak  
mellett tiltott a fókusz meglelése.  
**Nevezési díj:** Profiknak 900 Ft, amatőröknek  
300 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli, ultraritka. A leg-  
jobb amatőröket külön díjazzuk.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojakt-  
ra@freemail.hu, 20-591-8404.

## JELLEMEK HARCA

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Jellemelek harca.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20-360-  
9023.

# SZABÁLYOK

## PÁROS VERSENY

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.

**Helyszín:** Gyula.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft/fő.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Vác.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Harangi Ferenc, fharangi@vnet.hu, 20-943-8033.

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Hagyományos verseny..

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik.

**Érdeklődni lehet:** Hettinger Márk, hettinger012@citromail.hu, 30-476-0693.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 29., 10 óra.

**Helyszín:** Kiskunhalas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** szeptember 30., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft (14 éven aluliaknak ingyenes).

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Fábíán Máté, fabianmate@gmail.com, 20-340-5049.

## FRISSEN BONTVA

**Időpont:** szeptember 30., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik verseny 1 csomag HKK Juniorból.

**Nevezési díj:** 1400 Ft.

**Díjak:** HKK Junior paklik, ultraritka. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, tetovalt-diszno@gmail.com, 70-618-7787.

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

**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 anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

## PÁROS VERSENY 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 pakliépitésre 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 kettő nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párbán mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkié 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, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

**A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA:** Minden fajta lapból, csak egyet lehet használni. Minden más, a hagyományos verseny szabályait követi. A négy szín 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 Rúvel hegy. Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Esthar császárság, az Ősi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Őrjängő szílmill.* 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 *Őrjängő szílmill* és az *Idegösszeomlás* is.

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

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

**A MÁGIA MELTÓSÁGA:** 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, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségénél 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 zsinestítő 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 szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

**JELLEMEK HARCA:** A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fairright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-dín) lapok lehetnek a színtelen és Bufa lapok mellett.

Tiltott lapok: *A balladák könyve, A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.



### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** október 3., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 600 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** október 6., 10.30 (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Ősi.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Vámos Csaba, raon@freemail.hu, 70-703-3321.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 6., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

**Díjak:** Zu'lit paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 10., 11 óra, nevezés 10.30-tól.

**Helyszín:** O+A Plusz.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett: Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Sokszínűség, Zu'lit kísérlet.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!  
AMATŐR, PROFI ÉS JUNIOR KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Zu'lit kincse az amatőr kategóriában!  
2 gyűjtődoboz Junior a junior kategóriában!  
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** október 13., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Minden labból csak egyet lehet használni. Tiltottak a szokásosak mellett:

Áldozat az ősi isteneknek, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Zu'lit kísérlet.

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

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik és ultraritka lapok az amatőröknek. Junior paklik a junioroknak.

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@holder.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 pontszáma 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 pontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

**Junior kategória:** A Junior versenyen csak azok vehetnek részt, akik még nem töltötték be a 16-ot, és nem minősülnek profinak. Azoknak, akik esetleg a koruknál idősebbnek néznek ki, javasoljuk, hogy hozzanak magukkal diákigazolványt vagy más iratot, amiből az életkoruk kiderül. A Junior versenyen is max. 4 szint használható a paklidban, ugyanabból a labból max. hármat, a pakliméret minimum 45 lap, a kiegészítő pakli (ha van) pontosan 25 lap kell, hogy legyen.

Természetesen, csak Junior kiadású lapokat lehet használni! A Junior versenyeken további megkötés nincs, ha az amatőr és profi kategóriában egyszínű verseny van, a junior akkor is a fenti alapszabályok szerint zajlik.

# A MACSKA VÁLASZTÁSA

## E. E. KNIGHT

A LEIGÁZOTT FÖLD SOROZAT MÁSODIK KÖNYVE



Valentine egy óra múlva az üres úton ballagott a tábor felé, miközben a délnyugaton egyre vastagodó felhőtakarót figyelte. Remélte, hogy éjjel újra esni fog. Az megnehezíti és lelassítja az üldözést.

Zöld esőkabátot viselt, az olajos szagú poncsót az egyik emberétől kérte kölcsön. Két legjobb lövésze lépkedett a nyomában, szintén a quisling territóriálisoktól ellopott ruházatban. Valentine egymásba tolta a köpeny ujjait, hogy eltakarja a kezét – és amit benne tartott.

Amikor a trió megközelítette a tábort, a déli torony őre hanyagul intett nekik, és valamit lekiáltott a betontömbökből épített őrházba. Valentine koncentrált emberszagot érzett előlről, amelybe a benzin és az olaj büze keveredett.

Akárcsak az összes többi Farkas, ő is emberfeletti szaglással, látással és hallással rendelkezett, valamint egy öszvér kitarásával. Mindezt az életszövőknek, az emberiség szövetségeseinek köszönhette, akik segítették az emberi fajt saját fajtársaik, a Kur bolygó bukott renegátjai ellen viselt háborújukban. Valentine nagy hasznát vette ennek a hallásnak, miközben a táborhoz közeledett. A kapu felé igyekvő két őre koncentrált.

– Az első fickó injun indiánnak tűnik – mondta az egyik egyenruhás alak a társának. Valentine nyolcvan méterről is olyan tisztán hallotta minden szavukat, mintha ott álltak volna előtte. – Talán osage vagy valami hasonló.

– Nem kérdeztem a véleményed, Gomez – morogta a másik, miközben elgondolkodva vakargatta az álla alatt serkenő borostát. – Eredj, szólj a hadnagynak,

hogy gyalogos idegenek közelednek a kapu felé!

– Franks a kamionsófórral sörözik. Val-szeg már vagy a hatodiknál tartanak.

– Azért jobb lesz, ha szólsz neki, ha nem akarod, hogy szíjat hasítson a hátad-ból. Állandóan a látogatók miatt izgul.

Valentine kibiztosította a jobb kezében tartott pisztolyt. A baljában revolvert szorongatott, hüvelykujját az ütőszegre szorította, nehogy beakadjon, amikor előrántja a köpeny bő ujjából. Teltek a másodpercek, a Farkasok egyre közelebb értek a kapuhoz. A Gomez nevű territóriális visszatért egy magas, vékony férfival, aki az őrszoba ajtaján kilépve elpöckölte cigaret-táját.

– A francba, négyen a kapunál... – mormolta Valentine háta mögött Alpin, az egyik fiatal Farkas.

– Tartsuk magunkat a tervhez! Maguk csak kapják el a toronyban lévő fickót. – David meggyorsította a lépteit. – Üdv, fiúk! – kiáltotta. – Egy bizonyos Franks hadnag-yot keresek. Itt van? Üzenetet hoztam neki.

A déli torony unatkozó őre kihajolt a korlátan, hogy hallja az odalent folyó beszélgetést; puskáját készenlétben tartotta, de a fegyver csöve az ég felé mutatott. Valentine még egyszer végignézett a létesít-ményen. A barakkoknál néhány nő és gyermek kuporgott az ajtókbán, mások az ablakokon kikémlelve figyelték a látogatókat.

A magas hadnagy előrelépett, és kezét vászon pisztolytáskáján nyugtatva, a kerítésen keresztül szemügyre vette Valentine-t.



Megjelenik szeptemberben!



– Nem ismerlek téged, kőlyök. Hol van az üzenet, és ki küldte?

– Szóbeli üzenet, hadnagy – felelte David. – Hadd gondolkodjam... valahogy így hangzik: „Te szarevő, áruló, gyilkos személtáda, az emberi faj szégyene.” Körülbelül ennyi.

Az örök a kerítésen belül mozdulatlaná dermedtek.

– He? – horkantotta a hadnagy. A fegyvere után kapott, felszakította a tépőzáras tokot, de Valentine már rég előrántotta pisztolyait, mire a markolatra fonhatta volna az ujjait. David az automatából két golyót, a revolverből egyet eresztett a hadnagy mellébe. A tiszt a becsapódó golyók keltette hamis idegi visszacsatolások miatt remegő lábbal terült el a földre.

A két másik Farkasnál is célzásra emelkedtek a karabélyok. Egyiküket akadályozta a poncsó, ezért egy másodpercet késlekedett, Alpin azonban állon lőtte az őrt, miközben az a puskájával bajlódott. A másik Farkas végre kiszabadította fegyverét, és ő is belelőtt a dülöngélő alakba, miközben annak puskája kizuhant a toronyból.

Mire a nehéz puska nedves tocchanással földet ért hat méterrel lejjebb, a sáros talajon, Valentine mindkét pisztolyát beleürítette a kapunál álló quislingekbe. A három Farkas ezután a zavaros esővízzel teli útszéli árokba vetette magát. Valentine eldobta a kiürült revolvert, új tárat csattintott az automatába, és csőre rántotta a fegyvert. Feje fölött az északi toronyból kilőtt golyó füttyült el.

Alpin előbbre kúszott az árokban, miközben Valentine egyik szemét és célzásra emelt pisztolyát kidugta a perem fölött, hogy ellenőrizze a régi őrház ajtaját és ablakait. A viharos szélben hangosan nyikorogott a KÖSZÖNTJÜK feliratú, nyitva maradt fémajtó. David visszahúzódott az árokba.

– Megpróbálkozom a kapuval, uram? – kérdezte Baker. A Farkas arcáról sáros víz csöpögött.

Valentine a fejét rázta.

– Maradjon, és várjuk meg az őrmestert!

Valamivel előttük Alpin felugrott, és tűzpárbajba bocsátkozott az északi torony őrszemével.

– Alpin, vissza! – üvöltötte Valentine.

A Farkas felemelte a puskáját, amikor egy golyó csapódott be a földre, közvetle-

nül az arca előtt. Sár fröccsent, és fájdalom kiáltás hallatszott. Alpin a fegyverét eldobva a jobb szeméhez kapott. Valentine kúszva, a foga közt szitkozódva indult az ifjú felé, amikor meghallotta a becsapódást jelző nedves puffanást. Alpin hátrazuhan az árokba. David kockázatos vetődéssel odaugrott harcosa mellé, akinek ép szeme ki nyílt, majd újra becsukódott a másik véres maradványai mellett.

Miközben emberét megpróbálta hátrébb ráncigálni, hogy a kapu a torony és közéjük kerüljön, a táborban megnézni a kézzel hajtott vészjelző szíreña kihívó vijjogása. Stafford és a szakasz megindította a támadást az északi kerítés ellen. Valentine lövést hallott, azután üvegcsörömpölést, ahogy másik lövésze tüzet nyitott az őrházban rejtőző ki-tudja-mire.

Megtalálta a sérülést Alpin karján, és megpróbálta elszorítani a környékét, hogy alábbhagyjon a vérzés. Szerencsére a tenyere alatt inkább folyamatos szivárgással, mint rövid, arteriális pulzáással tört elő a vér. Odahívta magához a másik Farkast.

– Baker! Alpint eltalálták.

– Valaki mozgolódott az ablak mögött... elhibáztam – jelentette Baker.

– Húzza le a fejét! Jöjjön, és segítsen kötetést készíteni! – kiáltotta Valentine.

Baker odakúszott, de amint megpillantotta Alpint, mintha mindent elfelejtett volna. Az elsősegélynyújtó gyakorlatokat általában egy csendes ligetben hajtották végre, nem egy szűk árokban, ahol annyi hely sem volt, hogy a könyökét felemelje.

Valentine lemondóan sóhajtott.

– Oké, csak nyomja itt jó erősen! – Baker tenyerét Alpin karjának belső oldalára helyezte, valamivel a hónalj alá. – Erősebben! Ne aggódjon, sokkot kapott, nem érez semmit.

Valentine ismét megkockáztatott egy gyors szemlét – a többi Farkasnak még nyoma sem volt, bár az északi torony irányából nem érkezett több lövés. Az őr vagy elmenekült, vagy lelőtték. Baker kezdte összeszedni magát, most már egyedül is el tudta látni sebesült társát.

– Mister, Mister! – kiabált valaki az őrházból. – Megadjuk magunkat... úgy értem megadom magam! Kimegyek, fegyver nélkül. Van velem egy nő is.



– Én csak a házat vezetem, nem tartozom a területiálisok közé – tette hozzá egy női hang.

David óvatosan kikémlelt az árokból.

– Feltartott kézzel jöjjenek elő! – kiáltotta.

A KÖSZÖNTJÜK feliratú ajtó kinyílt, és egy terepszinű ruhát viselő fiatalember lépett ki rajta, mögötte pedig egy zsákruhás nő. Valentine pisztolyával célba vette a katonát.

– Te ott, az egyenruhában! Le a földre! Gyerünk!

A területiális engedelmeskedett. A létesítmény másik feléről nem hallatszott több lövés, de Valentine látta, hogy a barakkokból oklahomaiak rohannak az északi kerítés felé. A Farkasok bizonyára behatoltak a komplexum területére.

– Kérem, nyissa ki a kaput!

A nő rohant engedelmeskedni. A kapu könnyen fordult a zsanérján, és Valentine belépett a táborba. Odasétált a még mindig fekvő területiálishoz, aki oldalra fordított fejével, szemében félelemmel nézte őt.

– Barátom, most szépen elárlod, ki van a házban, mert nem akarod felidegesíteni a fickót, aki pisztolyt nyom a fejedhez.

– Négy koponya, uram, és valami hivatalnok Tulsából. És nem vagyok területiális, csak azért viselem az egyenruhát, mert a szállítóknál dolgozom. Teherautót vezetek. Esküszöm, csak sofőr vagyok!

– Te hoztad ma ide a tartálykocsit?

– Igen, uram... én voltam. Szükségük volt egy kis utánpótlásra a járművekhez meg a traktorokhoz. Úgy volt, hogy itt töltöm az éjszakát a Bányatelepen, aztán...

– Megtaláltam a hadnagyt – kiáltotta valaki. Egy Farkas lépett ki a sarok mögül, fegyverével folyamatosan az órház ajtajára célzott.

– Őrmester, itt van Valentine hadnagy. Sértetlen – tette hozzá egy másik harcos.

– Tartsák szemmel ezt a kettőt! – adta ki az utasítást Valentine. – Sanchez, segítsen Bakernek behozni Alpint! – Baker kíváncsi prérikutyaként dugta ki fejét és vállát az árokból. Farkasok rohantak oda, segíteni sebesült bajtársuknak.

A komplexumban elszabadult a káosz. Izgatottan kiabáló oklahomai civilek, főként nők és gyerekek nyüzsgtek mindenfelé. A

Farkasok védett állásokba húzódtak a két-szintes ház körül, puskáikkal folyamatosan az ajtót és az ablakokat pásztázták, de a feltétlenül szükségesnél senki nem merészkedett közelebb. Két Farkas beállított egy lovat saját maguk és a ház közé, amíg levágták a régi ruhaszártóra kikötözött foglyokat. A műveletet Stafford őrmester vezényelte, miközben legalább egy tucatszerű puska csöve meredt a ház hátsó ajtajára.

Valentine odaintett magához egy tizedest.

– Vigyen néhány embert a déli toronyba! Tudni akarom, ha bárki feltűnik az úton. – A horizontra pillantott. A vastag felhőtakaró miatt egy órán belül besötétedik. Gyorsan kellett dolgoznia. Az sem biztos, hogy lesz egyáltalán egy órája; ha a lélekivók elég komolyank itélnek a fenyegetést, egyszerűen kitérnek a házból. Maga sem hitte, hogy mind a négy csuklyás szökését meg tudná akadályozni. És ha leszáll az éj, és a lélekivók újra képességeik teljes birtokába kerülnek, a diadalmas Farkasokból egy csapásra csábító préda válik. A Bányásztelep könnyen halálcsapdává alakulhatott.

Valentine végignézte a négy megkötözött áldozat kiszabadítását, aztán visszatért a kamionsofőrhez. A férfit két Farkas időközben letérdeltette arccal a fal felé, tarkóra tett kézzel. Valentine egy intéssel elküldte őket, és leguggolt a férfi mellé.

– Üzletet ajánlok, barátom. Általában ha elkapunk egy fickót, aki az ellenség egyenruháját viseli, golyóval vagy kötéllel gondoskodunk róla, attól függően, mennyire szorít az idő. Ugye tudja, mi az az Ozark Szabad Tartomány?

– Igen, uram. A maguk népe a hegyek között lakik, Dél-Missouriban és Arkansásban.

– Elintézhetem, hogy oda kerüljön – mondta Valentine.

A fiatalember szeme elkerekedett.

– Minek, hogy fellógassanak?

– Nem, szabad emberként. Mindössze annyit kérek cserébe, hogy még egyszer vezesse a kamionját.

– Hadd találjam ki: öngyilkos küldetés? Valentine elvigyorodott.

– Lehet. De én fogok maga mellett ülni.





A motor dübörgő, gépies *grrrrrrr grrrrrrr grrrrrrrrrrrr* kíséretében indult be. A fékek hidraulikus sikollyal engedtek, a kamion és az utánfutó kigördült az összetakolt garázs-ból.

Ahogy a jármű egyre jobban felgyorsult, az egyik Farkas még egyet csavart a tartálykocsi alól kilógó tömlő szelepén. Valentine figyelte a vastag sugárban kifröccsenő gázolajat és a félreugró harcost. Az autó végigrobogott a komplexumon, szírványszínbén csillogó ösvényt húzva maga mögött.

A fülkében zötykölődő Valentine a lélekívók távol tartására szolgáló vadászpuskát szorongatva a sofőrre pillantott. A fiatalember mosolya sokkal inkább volt keserű vicssorgás.

– Egyébként mi a neve? – kérdezte David, túlharsogva a tompítatlan motor zaját.

– Pete Ostlander. Mindig arról álmodtam, hogy bevezethetem ezt a szart valamibe. És a magáé?

– David Valentine.

Ostlander a ház tornáca felé kanyarodott. – Akkor kapaszkodjon, Valentine! – kiáltotta, és sebességet váltott. A kamion meg-rázkódott, és még jobban felgyorsult, végigdübörgött a nedves gyepen. Valentine a padlólemeznek feszítette a lábát, és kitámasztotta magát az ülés támláján.

Az öreg kamion belerohant a tornácba, leomlasztotta a tartóoszlopokat, a falakat és a tetőt. A faszervezet kártyavárként dőtt össze az ütközés erejétől. Az épület oldala beszakadt, és David az oldalsó ablakon keresztül látta a helyiség bútorzatát.

Az autó még meg sem állt, Valentine már ki is nyitotta az ajtót, és a puskát markolva kivetődött a kabinból. Átfordult a vállán, fel-pattant, és már rohant is a beton órház felé. A vállá felett hátrapillantva látta, hogy Ostlander a cipőjébe akadt biztonsági övvel küszködik. A sofőrnek végül sikerült kiszabadítania magát, és átcsusszant az utasülésre, mert saját oldalán nem tudott kiszállni.

– Meggyújtani! Meggyújtani! – üvöltötte teli torokból Valentine.

A garázsban az egyik Farkas meggyújtotta a gázolajcsikot. Az órháznál három másik Farkas állt készenlétben tartott gránátokkal, arra az esetre, ha a tanker nem robbanna fel magától. Valamit kiabáltak és

Valentine háta mögé mutogattak; David le-olvasta arcukról a riadalmat. Egyikük tüzet nyitott. Valentine megfordult, akár egy ütközésre készülő szélő, és vele együtt fordult a puskája csöve is.

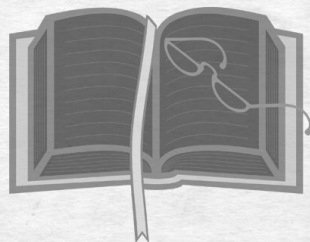
Ostlander kiugrott az autóból. A fülke tetőjén maga a Halál térdelt, fejét teljesen eltakarta hosszú, szerzetesi csuhára emlékeztető köpenyének csuklyája. A fekete ruhás alak karja villámként csapott le, és a nyakánál fogva ragadta meg a sofőrt. Ostlander teste görcsösen összerándult – Valentine hallotta az elpattanó nyakcsigolyák roppanását –, majd életlenül előrebillent fejjel elernyed. A Farkasok sortúza a fekete köpenybe csapódott, de a lélekívó ügyet sem vetett rájuk; a nehéz szövet lecsökkentette a golyók kinetikus energiáját, a maradékról pedig a rém ellenálló szervezete gondoskodott.

A lélekívó valószínűleg inkább hallotta, mint látta a közeledő lángokat. Elhajította Ostlander holttestét, és egy gravitációt meghazudtoló ugrással eltűnt a ház teteje mögött. Amikor Valentine látta, hogy Farkasai a földre vetik magukat, ő is hasonlóképpen cselekedett. Kezét a fejére tapasztotta, hüvelykujával a fülét védte, kisujjaival pedig az orrát szorította össze. A tartálykocsi dobhártyaszaggató *whump* kíséretében robbant fel. David forró levegő érintését érezte a hátán, mielőtt elvesztette az eszméletét.



# Leanthil naplója

44.



Nos, most tényleg minden tisztább, mint legutóbb volt. Persze neked csak lapoznod kellett egyet, de nekem az utolsó naplóbejegyzésem óta eltelt idő életem egyik legizgalmasabb, legmozgalmasabb és legtöbb kockázattal járó szakasza volt. Sok hősiestettet hajtottam már végre életemben, de ez minden eddigit felülmúlt. Talán a te idődben még tanítják is az iskolákban, hogyan szabadította föl Leanthil a Galetkik Szintjét a zsarnok uralma alól. Eddig csak néhány szóval utaltam arra, hogy milyen helyzet uralkodik ezen a szinten, most kifejezem egy kicsit bővebben, főleg, mivel azóta én is jobban képhe kerültem.

A szint helytartója valami sötét elf lázadás hírének okán meglépett, mire a mágustorony vezetője, egy Callodus nevű galetki magához ragadta a hatalmat. A pszi iskola vezetősége szövetségesként csatlakozott hozzá, így erősítve őt és a mágusokat. Mivel a papság megpróbált ellenállni, Callodus bezáratta a templomot, Mireon atyát pedig (aki az ellenálló vezetője) megpróbálta elfogatni. Természetesen a Császár fülébe is eljutott az események híre, ezért egy küldöttet nemesített a szintre, azonban Callodus megölette, a gyilkosságot pedig ráfogta a boltosra, akit hamarosan börtönbe is vettetett. Én itt találkoztam vele. A boltot persze szintén bezáratták. Nemsokára az akadémia is sorra került, mivel a mágusok kihívták a tudósokat egy versenyre – bizonyítandó a mágia felsőbbrendűségét, és hogy az akadémianem tanítanak semmi hasznosat –, amit szépen meg is nyertek. Ez volt tehát a helyzet, amikor én felköltöztem ide. Amikor a főmágus színe elé járultam, megpróbáltam érdeklődni, miről is van szó, és hogy mi történt például a boltossal, mire „tréfásan” bedugtak mellé a börtönbe egy időre. Csak, hogy szokjam az itteni rendszert... Normál körülmények között csodálni való volna, amit Callodus véghez vitt. Igazság szerint nekem is pontosan ezt a receptet kell majd követnem, ha egyszer elég hatalmam lesz hozzá. Én azonban nem állok majd meg egy szintnél, hanem módszeresen egyre több szintet fogok az uralmam alá hajtani. De ne gondold, hogy visszaélnék a hatalmammal, hiszen mindezt csak azért tenném, hogy a galetkiket (és a Hegy összes élőlényét) végre oda juttassam, ahova lenni rendeltetett: a Mennyek Országába. Viszont tanulnom kell Callodus hibáiból, nehogy éppen úgy döntsék majd meg a hatalmamot, mint ahogy én fogom nemsokára megdönteni az övét. Mágusmester ide vagy oda, ha egy olyan egyszerű galetki mint én képes megfosztani teljhatalmú pozíciójától, akkor vagy nagyon önhitt, és ezért hibákat követ el, vagy mégsem olyan hatalmas, mint amilyennek feltünteti magát. Meg aztán szimpátia ide, szimpátia oda, ez a börtönlátogatás némi ellenszenvet váltott ki iránta, és amúgy is, most be kell bizonyítanom a galetkiknek, hogy megjárvultam, és tényleg a népem javát szolgálom. Első lépésként a boltost kellett valahogyan kiszabadítanom a börtönből, mert ő volt az egyetlen kapcsolatomban a Callodus-ellenes társasággal. Mivel az őrség – természetesen – minden tárgyat elvette tőlem, mielőtt a célába lökött volna, várható volt, hogy másodsorra is ezt teszi majd. Meg kellett tehát valahogy oldanom, hogy a zárnyitó készletemet becsempésszem magammal, amit egy hihetetlen ötlettel

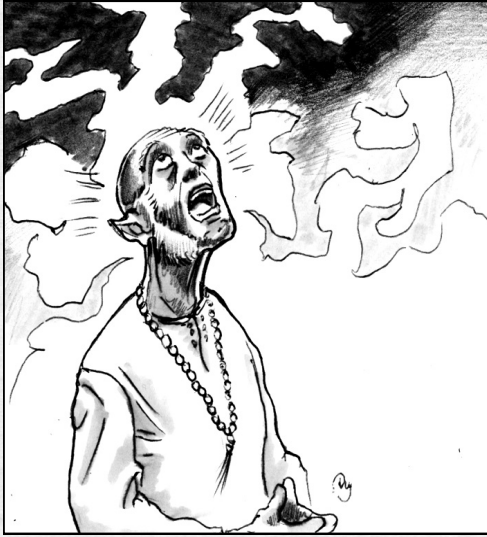




valószínűleg meg: „beépítettem” azt a testembe. Először a transzformációhoz akartam folyamodni, hogy egy kevésbé látható helyen egy üreget alkossak a testemben, de aztán rájöttem, hogy arra semmi szükség, hiszen születésem óta fogva van már erre alkalmas részem, így maradt a rugalmasságom tesztelése. Természetesen a bal felső mancsom hónaljára gondoltam... A börtönbe könnyen bejutottam, és a zárnyitó készlet birtokában ez kifelé sem volt túl nehéz. A boltos ekkor elrejtőzött az üzletében, de később még többször is segítenem kellett neki. Először leltároznom kellett, mivel a főmágus katonái válogattak egy kicsit a cuccokból. Sok mindent mondjuk nem vittek el, de ez nem is csoda, hiszen a boltos árukészlete egyébként sem volt

valami változatos. Nekem kellett azzá tennem egy újabb megbízatás keretében, amikor is árut kellett átvennem a csatornaszint egy eldugott zugában. Miután ez is megvolt, újra kinyitottunk. Igen, nyitottUNK, mivel nekem kellett a vevőket kiszolgálnom, lévén An Lobar nemigen mutatkozhatott nyilvánosan. Ez ugyan nem volt a részemről egy túl hősi cselekedet, viszont maradandó élményt jelentett, hiszen az eddigi tizenhárom szinten mindig csak a pult másik oldalán állhattam, most viszont kipróbálhattam, milyen a boltos helyében lenni. Ez a Lobar persze ugyanakkora gazfickó, mint a társai, ezért az egész történet még nekem került pénzbe, viszont cserébe rengeteget fejlődtem a kereskedelem terén.

Azóta az akadémia is kinyitott, ami szintén nekem köszönhető. A vezetője – más dolga nem lévén – zöldségeket árult a főtéren, mert mint említettem, a mágusok megnyertek ellenük egy versenyt, és ezzel – látszólag – bebizonyították a mágia felsőbbrendűségét a közfelharcal szemben. Felvettem, hogy miért nem hívják őket vissza, hogy esélyük legyen a bizonyításra? Nem kellett volna – gondoltam akkor, mivel a főtudós arca földerült az ötlet hallatán, és rögtön rám is testálta a kivitelezést. Néhány milgandoltás múlva az arénában került sor a nagy összecsapásra. A mágusok kiállítottak maguk közül egy tanoncot, akivel meg kellett megküzdenem, de nem szemtől szemben, hanem ugyanolyan torzszülött csoportok ellen. A szabály szerint aki előbb maradt alul, az esett ki. Az első csoport két tűzlángocskából állt. Mivel ezeket csak lehelettel lehet legyőzni (számomra), ezért ők voltak a legkomolyabb ellenfeleim a verseny során. A következő egy óriás szőjer páros volt, majd hét mágikus törpenc következett, amiket mind ellenfelem, mind én könnyen legyűrtünk. A negyedik fordulóban egy daergaothi lordot kellett levérni, ami könnyedén szétépte a mágusocskát, én viszont vele tettem ugyanezt, így megnyertem a küzdelmet. A mágusok persze nem ismerték el a vereséget, azonban ez a győzelem elég volt ahhoz, hogy az akadémia újra megnyithassa kapuit. Rögtön sereglettek is a leendő diákok, akiknek nekem kellett bemutatni a lehetőségeiket, méghozzá mind az ötét. A dolog hátul-



ütője mindössze annyi volt, hogy akkor még sem a mérgező-, sem a savlehető-höz nem konyítottam, azokat előtte magamnak is ki kellett fejlesztenem. Így aztán suttymban kellett elmennem egy régóta oktató tanárhoz, mert hát hogy nézett volna ki, hogy olyan tanítja a fiatalokat, aki maga is csak egy-két napja tudja a tananyagot? A bemutató jól sikerült, és én is nagyon sokat tanultam belőle, és bár hősies önmagában ez sem volt, mégis újabb felejthetetlen el-mennyel lettem gazdagabb, hiszen még sosem történt olyan, hogy én oktassak másokat az akadémián.

Itt van aztán Merion atya esete is, akit előbb kellett megtalálnom, mint-hogy Callodus csatlósai bukkantak volna rá. Szerencsémre a katonák már tudták,

hol kell lecsapni rá, és találtam közöttük egyet, aki annyira hülye volt, hogy ezt el is árulta nekem. Lóhalálában sikerült odaérem, nem sokkal a katonák érkezése előtt, így (egyelőre) megmenekült az atya. A templomban rejtőzött el, mivel ott úgysem keresik, és hálából elkészített nekem egy szent templomi süveget, ami a magasabb rangú papok mágikus fejfedője. Így most már van egy ilyenem és mellette egy szent templomi maszkom is. Az esetnek főleg Callodus számára van tanulsága, mégpedig az, hogy könnyen elvesztheti valaki a hatalmát, ha hülyékkel veszi magát körül. Ez persze nekem is egy fontos megjegyeznivaló, hogy ne ezen múljon majdani uralmam. Na, és akkor mit lehet mondani a pszi iskola jeles képviselőjére, akit némi hűzéllyel sikerült rávennem, hogy mutasson nekem az asztráltérben egy nagyon veszélyes torzszülöttet. Persze kapva kaptam az alkalmon, hogy a tudását fitogtathassa, én meg „véletlenül” rászabadítottam azt a megrontott myrakoid behemót nyájakat könnyedén szétmarcangoló kék kódot. Szegény pszi-mester tudatdarabkáit most próbálják a társai összefoltozni, hogy valamit kezdeni lehessen a nagymesterrel, mert most nemhogy beszélni nem tud, de mindössze annyi agya maradt, hogy talán még maga alá is csinál. Csak azt nem értem, hogy ha ezen a szinten is egy csomó galetki él, miért nekem kell mindent elintéznem.

Ezek után már csak két dolog maradt hátra: megtalálni a helytartót, és elűzni a zsarnokot. Ha pedig mindezt élve megúsom, akkor vitathatatlanul én leszek a galetki nép egyik legnagyobb hőse, ha nem vagyok már most is az. Bár a te időben ez már rég nem kétséges, most már számomra is egyre kevésbé az. Ha lapozol egyet, és a következő oldalon trást látsz, akkor túlélted, ha nem, akkor pedig fogadd jókívánságaimat életed hátralevő részére, és remélem, jól szórakoztál az eddigieken, valamint sok hasznos információt szerezted erről a korról.

Leanthil

## Sir Barracuda: Krottordimitrou

Amikor a felettebb apró termetű fickó egy szó nélkül kitétte a pultra a koronát, Bathik Baltazár majdnem szörnyethalt a réműlettől.

– Nem kell! Azonnal vidd innen! – kiáltotta. Védekezően maga elé tartotta a tenyerét, és úgy hátrált el a drágakövekkel díszített relikviától, mintha valami ismeretlen, iszonyúan fertőző, és szörnyű nyavalya burjánzana a helyén az asztalon.

– Miért nem kell? Nem kell tőle félni, teljesen ártalmatlan...

– Nem kell, és kész! Vidd innen! Azonnal! – erősödött Baltazár, és közben sűrűn a boltajtó felé pislogott. – Nem hallod?! Tedd el, és tűnj el a boltból! Ha a nagybátyám meglátja ezt, azonnal rád hívja az örököt!

A galetkin nem látszott, hogy különösebben bejijedt volna, ehelyett türelmesen nézelődött. Komótosan járkált az oldalsó polcok előtt, és szemügyre vette még a legérdekeltebb kacatokat is. Egész testét eltakarta a köpenye, ami a kőpadlót seperve, uszályként suhant utána. A csuklya pedig árnyékba rejtette az arcát.

Baltazár egyre idegesebb lett, hisz nagybátyja bármelyik percben visszaérhetett az ebédből. Tudta, hogy mérges lesz, és ez jobban érdekelte most, mint a koronában rejlő üzleti lehetőségek. Belőle sajnos hiányzott az a kalmárösztön, ami a kuzinját a szint legkeresettebb kufárjává tette. Ő inkább csak „élni” szerette az életet, jó sokat mulatni, jóféle párlatokat szűröcsölni, és a gömbölyded idomú lányok kegyeit keresni. Titokban pedig arról ábrándozott, hogy kalandozónak áll, és egymás után hódítja majd meg a felsőbb szinteket... Mindezek mellett Baltazár jó fiú

volt, és hálás volt a nagybátyjának, aki befogadta őt, és ezért cserébe zokszó nélkül elvégezte a rá osztott alantas munkákat. Egy valamitől retteget csak jobban, mint a könnyen megharagvó bácsikájától: a szint mindenütt jelen lévő rendfenntartóitól.

– Szóval nem kell? – kérdezte a kis növésű ismeretlen, már-már unottan.

– Nem! – vágta rá határozottan Baltazár. – Minden hülye tudja, hogy a manókirály megérzi, hol van a koronája. Más se hiányzik, mint egy óraltató manó-sereg a boltunkba! Nem, szó se lehet róla! Vidd innen!

A fickó megvonta a vállát, mire a boltos segéd előtt váratlanul elsététült a világ. Mintha egyszerűen kirántották volna a talpa alól a vegyesbolt padlóját, ájultan zuhant a pult mögé.

Arra riadt, hogy nagybátyja pofozgatja. Az ébredést hozó utolsó pofon már olyan erejű volt, hogy az épp eszméletre térő Baltazár szeme szikrákat hányt tőle.

– Jól van már, ébren vagyok! Itt vagyok... jól vagyok...

– Ha elvittek valami értékeset, esküszöm, hogy leszakítom a fejed! Egyszer hagylak itt... Egyetlen egyszer, és tessék! – dühöngött a harcsabajuszos, enyhén kopaszodó rokon. Baltazár megfigyelte, hogy ha dühös, a bácsikája pont úgy néz ki, mint az a preparált lebernyeges harcsa-fej a fogadó falán... Ha erre gondolt, mindig felderült, de most valahogy nem volt kedve nevetni. A halántékát masszírozgatta, és feltápáskodott. A vegyesboltosok gyöngye természetesen azonnal észrevette a koronát, ahogy körül-



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

nézett, hisz az nem volt elrejtve. Sőt! Egyenesen a tárló ékessége volt! Az ékszeres pult közepén tündökölt, egy halom más csecsebecse tetején, jó ízléssel eligazítva.

– Hát ez? Hogy kerül ez ide?

– Egy fickó hozta... Én nem akartam megvenni... – szabadkozott Baltazár.

– De mégis megvetted!

– Én nem... én... – hebegte a fiú, aztán mindketjükbe beléjük fagyott a kitörni készülő vihar, ugyanis vendég érkezett. Egy egész csomó, nem kívánatos vendég. Óraltató manók egy különítménye. Seregnyi volt belőlük, és egy pillanat alatt elözönlötték a boltot. A harcosok gyűrűt vontak az udvaroncok köré, és lándzsáik hegye mind a kalmárok felé irányult.

Baltazár a nagybátyjára nézett, és annak rezzenéstelen ábrázatából próbált erőt meríteni, ámde eközben térde remegésén nem nagyon tudott úrrá lenni. Az egyik manó ekkor előre lépett, és ünnepélyes bejelentést tett:

– Őfelsége, Harmincnyolcadik Prudrodroowick Király. Hajoljatok meg őfelsége előtt, antantás galetkik! – mondta. A hordszék alatt rogyadozó manók lassan előrébb araszoltak, és a többiek utat nyitottak nekik. A hordozható trónuson gubbasztó manó öregebb, nagyobb, és sokkal, de sokkal rondább volt a többinél.

– Meghajolni! – parancsolta újra a hoppmester, és még a botjával is koppantott egyet, a nyomaték kedvéért. Baltazár máris engedelmeskedett volna, de bácsikája szúrós tekintete rávilágolt, és ez megállította a megkezdett mozdulatot.

– Manókat nem szolgálok ki! Húzzatok el! – közölte fölényeskedve a boltos, de hangjából hiányzott a valódi meggyőződés.

Az apró termetű népség közelebb nyomult. A lándzsahegyek már közvetlenül Baltazárék orra előtt villogtak. Ekkor a manókirály egy ujjával jelezte a trónhurcolóknak, hogy vigyék közelebb. Így a feje egy magasságba került a galetki boltosával.



– A koronámért jöttem, és elviszem. Punctum! Ha ellenszegültök, meghaltok! – mondta, és gőgösen felvetette a fejét. Néhány pillanatig még élvezte eme fennkölt póz hatását, majd, mikor már eléget fürdött alattvalói hódolatában, mohón körbekémlelt. – És persze elviszünk még néhány apróságot emlékre.

– Majd adok én neked emléket mindjárt! – hördült fel a boltos, és máris a manókirályra vetette volna magát, de az csak felemelte a tenyerét, és a dühös kalmár aléltan rogyott a földre.

– Te is így akard végezni? – kérdezte gúnyosan a király, és tekintetét a rémült fiú szemébe fúrta. Baltazár azonban kerülte a pillantását, és inkább máris a koronáért indult. Felnyitotta a tárló tetejét, hogy kiemelje a kincset belőle. Minden manószem rászegződött, ezért a támadás teljesen váratlanul érte az aprónépet.

A raktárból törtek elő a tricixek. Kilencen voltak, és egy szemvillanás alatt felugráltak a pultra, hármas csoportokba tömörültek, és azonnal szórni kezdték varázslataikat a manókra. A kis torzszülöttek egymás után pukkantak semmivé az *annihiláció* hatására, még mielőtt bármelyikük dobásra emelhetne volna a lándzsáját. A manókirály eszmélt leggyorsabban és varázslatba kezdett, ám mielőtt befejezhetné volna az idézést, a köpönyeges fickó ugrott elé. Baltazár nem is látta, hogy honnan termett elő, olyan gyorsan ér-

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

kezett. Penge suhant, és a szörnyű vigyorba torzult manófej messzire gurult. Ekkor a háromszemű tricixmanók felhagytak a varázslással, az udvaroncok pedig, mintha varázsütésre tennék, mind térdre rogytak.

– Köszönöm, barátom – mondta az aprócska fickó, és elvette az értetlenül álló Baltazár kezéből a koronát. Hátradobta a kópönyege kámzsáját, és az ékszeret a homlokára illesztette. A manók erre egyszerre felsóhajtottak. A hoppmester feltápáskodott, és mintha mi sem történt volna, koppantott pálcájával.

– Harmincyolcadik Prudroodroowick, a Gőgös meghalt. Életét a hős Krottordimitrou Herceg, az Óvatos oltotta ki, és nála van a Korona. Éljen tehát Huszonkettedik Krottordimitrou Király! Éljen soká!

A manók talpra szökkentek, és éljenezni kezdtek, aztán villámgyorsan összekapkodták semmivé lett társaik felszerelését, egy – ki tudja honnan előkerült – zsákba gyömöszölték az exkirály tetemét, a fejét pedig a trón lábához tették. Mindeközben valami értelmetlen nyelven egy melankolikus dallamú himnusz énekeltek. Baltazár csak hápogott, olyan gyorsan lezajlott a hatalomátvétel.

A manóherceg fellépett az ismét levegőbe emelt hordszékre, és közömbös képet vágva elfoglalta elődje helyét. Intett a hoppmesternek, aki elérgette a jelzést, és ismét koppintott egyet a pálcájával.



– Huszonkettedik Krottordimitrou Király végtelen kegyelmében ezennel megkíméli az életed, alantás galetki, és megtarthatod a boltodban lévő kacatokat is – közölte gőgösen, majd az egész csapat királyostul, hordszékestül elviharzott, mintha ott sem lettek volna.

Bathik Baltazár egy ideig még ácsorgott, és próbált napirendre térni a történetek felett, aztán megvonta a vállát, és letérdelt a nagybátyja mellé, hogy módszerezen eszméletre pofozza.

## ŐRALTATÓ MANÓ (349. LÉNY)

Minden katona, fegyőr, vegyesbolti eladó, arénaőr és egyéb galetki rettegett ellenfele. Az őraltató manó nem törődik vele ki vagy mi őriz egy adott értéket, odamegy, elnémitja az öröket, nehogy azok segítségért ordíthassanak, aztán „elaltatja” őket egy jól irányzott kupánvágással, majd meglép a választott értéktárggyal. Az őraltató manók általában csapatokban járnak, hogy még egyszerűbben tudják elnémitani áldozataikat. Ha ilyen manókat látsz, célszerű kitekerni a nyakukat, na persze nem csak azért, hogy ne tudjanak több kárt okozni, hanem azért is, mert gyakran találhatsz náluk pénzt vagy értékes drágaköveket.

## ŐRALTATÓ MANÓKIRÁLY (353. LÉNY)

Hihetetlenül óriásira nőtt őraltató manóval állsz szemben. De vajon miért van egyedül? Várjunk csak, ennek van valami a fején... igen, ez egy korona. Nem vitás, ő az őraltató manók királya lehet! Elgondolni is nagyszerű, mennyi mesés kincs lehet a birtokában, nem beszélve a koronájáról, amelyről viszont az a hír járja, a király halálakor visszateleporthál a manók városába, hogy az új király viselhesse majdan. No sebj, azért te megpróbálsz megkaparintani. Az egyetlen gond, hogy az őraltató manókirály nem adja azt jószántából, sőt, alattomos varázslata segítségével inkább még ő szeretne téged megrövidíteni valamivel... Még szerencse, hogy nem az életedre, csak a tárgyaidra fáj a foga.

# ŐSÖK VÁROSA HEGYMÉLYI PRAKTIKÁK

## TIPPEK ÉS TRÜKKÖK, AVAGY A SZOLGÁS ÚT

Szolgával, vagy nélküle? Gyakran felmerülő kérdés, melyre nincs pontos válasz amióta a hegy tudósai felfedezték a mágikus dohu főzetet, ami hatalmas mennyiségű léleke energiához juttathatja szolgálainkat. Sokan vannak azon a véleményen, hogy a galetki faj túl dicső ahhoz, hogy nyavalyás torzszülöttek segítségével küzdjön meg a felnőtté válás nehézségeivel és így haladjon szintről szintre. Ez részben igaz is, hiszen amennyiben a szolgák, familiárisok, szövetségesek segítségével kívánjuk legyűrni az előttünk tornyosuló akadályokat, akkor bizony mi magunk nem fejlődünk olyan határfokkal, mint a csak saját erejükből boldoguló társaink. Azonban a mostani, júniusi szolgás olimpián első ízben felbukkant sikeres, szolgázó galetkik a legjobb példák, hogy igenis van jövő ebben a harci stílusban.

Hogyan is készül egy szolgás karakter? Nos, a legfontosabb, 12. szintig szerintem nem szabad torzszülött segítséget használni kalandozásaink során, csak bizonyos esetekben, mint például a legendák városában, szövetségi arénába, illetve ha már korábban megszereztünk egy olyan szolgát, melyet később is kívánunk használni, annak az életben tartásához esetleg elég egy vadászat/torzszülött idézése fordulónként, persze olyan ellenfelet választva, aki nem döngöli földbe drága pici kis segítőnket. Amíg eljutunk a katonák szintjére addig szükségünk lesz minden csepp léleke energiára, hogy legyen galetkinknek stílusa, harcmodora, és legfőképp megfelelő mennyiségű KNO-ja,

mely lehetőséget biztosít számunkra a karakter átalakításához szolgázóvá. A legfontosabb! Ha nem mi magunk akarjuk megnyerni a csatákat, akkor mindenképp a nekromanta varázsiskola tanait kell követnünk. A többi iskola nem összeegyeztethető az aktív szolgálással, bár ettől még megpróbálhatjuk, de nem leszünk túl eredményesek gyógyító varázslatok hiányában. Mindezekon túl a vezéregyéniség specializációt is mindenképp fel kell vennünk, máskülönben komoly gondjaink lehetnek szolgálaink moráljával, ha már túl magas szintűek. A szolga morálja saját tapasztalataim alapján szolgaszint\*2+8 mértékben csökken, amennyiben van birtokunkban bohócmolad (ez egy szolga, ld. később). Ez az én 63. szintű tuskés hólyagom esetén azt jelenti, hogy 134%-kal csökkenne forduló végén belém vetett bizalma. Bizony, könnyen kiszámolható, hogy egy 96. szintű szolga mindenképp elhagyna minket, akkor is, ha 200%-on van a morálja forduló végén a táborozás megkezdésekor, illetve ha az előtt véletlenül elájul egy csatában ennél kisebb szint is elég. DE! Ez a specializáció csodás hatásokkal rendelkezik. Szolgáink morálja a kör végén fele mértékben csökken csak. Tehát a fent említett 134%-os csökkenés 67%-ra redukálódik. Ugye van különbség? Főként, hogy ma már nem lehetetlen az, hogy 96. szintű szolgálk legyen. Ennek a nem túl régi fejlesztésnek a birtokosaként azonban egy 196. szintű szolga lenne az, ami fixen elhagyna minket, na az azért viszont tényleg elérhetetlennek tűnik jelenleg.

Legfontosabb, hogy a 3 italból készíthető szolgát használjuk. A morfínder telep (mitulen fű, ragálygomba, rémcserje, szemani gom-



ba), a dohu főzet (csótány láb, gyilkos boróka, velparaj, xita uborka) valamint a bohócmolad (sötét mák, elfu moha, muskil, tokin kaktusz) lefőzését mindenkinek ajánlom. Szolgázóként a morfínder telep használatát esetleg hanyagolhatjuk, hiszen ha visszük őket minden-hova akkor nem lesznek gondjaink famili-árisaink jóllakottságával. Ezeket akár koráb-ban is beszerezhetjük, hiszen már a 10. szin-ten is lefőzhetőek. A 10-12. szintekről szerez-hetünk olyan követőket, amelyek származási szintje a szolgaszint (6). De milyen szolgát is érdemes használnunk? A legfontosabb, hogy legkisebb sorszámú harcoló szövetségesünk löfegyveres legyen. Hogy ezt miért tartom fontosnak? A torzszülöttek elég buták, min-den esetben, amikor annihilációt használnak, azt a legkisebb sorszámú harcoló szolgára lö-vik először, tehát ha azon a sloton egy löfegy-veres áll magas gyorsasággal, az nagy eséllyel le is menti azt. Szerezzünk be egy szolgát, ha még nincs, vagy a meglévőre használjuk alkimista labor nevű rendkívül hasznos szövetségi épületünket. Ugye ezzel az épülettel lehet 1 db 7. szintről származó szolgánk is ott, ahol normál körülmények közt csak eggyel kisebb lakószintről származó le-hetne. Folytassuk ezt a folyamatot (a korábbi elbocsátásával, ha nem megfelelő keletke-zett), amíg nem kapunk egy ősrög élő cseppkővet, aki megfelel a fentebb sorolt pa-ramétereknek. Ha sziklaóriást kaptunk, akkor se legyünk szomorúak, őt is megtarthatjuk, hiszen kellemes ütős lény, aki rendelkezik rezisztenciával, így magasabb szinten ő is könnyedén menti az annihilációkat. Utóbbi ta-lán még szerencsésebb választás is, hiszen bájlásokkal szemben is ellenállóbb. Ha cseppkővet szereztünk, akkor szerezzünk be mellé még egy ütős lényt, ha sziklaóriást, ak-kor bizony azzal az egyetlen szolgálval könnyedén lemészárolhatjuk következő szin-teket, és a 14. szinten befogadhatunk újabb sziklaóriásokat, ősrög élő cseppkővet (eb-ből mindenképp legyen egy, hogy az üthet-ten, ámde lehelhető lények ne okozzanak akadályt), de még a quwarg behemót is meg-felelhet nekünk, aki szintén kellemes ütős torzszülött. Amennyiben a legendák városá-ból már kihoztuk Szteirax amulettjét, akkor



kevesebb problémánk lehet az annihilációval, hiszen ez a tárgy egy ilyen varázslatot képes kivédeni csatánként egyszer, de random kalandokban akár több, ilyen gusztustalan spelt varázsoló lény is jöhet egyszerre, szó-val mindenképp ajánlott a fentebb említett szolgasorrendet betartani, hacsak nem aka-runk gyakrabban a templomba látogatni.

Mit is csináljunk, ha egyszer már szolgál-tunkban áll a kívánt szolgál? Szerintem min-denképp ajánlott SZNO-val felnövelni a maxi-mumig amíg lehet, hogy használhatóbb legyen. Amennyiben rendelkezünk sok-sok mágikus nyakörvvel (#686) akkor spórolha-tunk 45 képességpontot, hiszen ezek felhasználásával fel tudjuk 10 szintre növelni őket. Ezután csak célzott VD-kre használjuk, am-ikkel felnövelhetjük a kívánt szintig, amiktől már minden-hova vihetjük. Ha például a szik-laóriásunk elérte a 30. szintet, ami hamar fog menni, akkor már szépen lehet minden-hova vinni, hogy további fejlődést érjen el. A célzott VD, amire vigyük, az olyan torzcsoporra írá-nyuljon, amik nem igazán tudnak kárt tenni szolgánkban, és képes is legyőzni őket, vagy a mi segítségünkkel diadalt aratni. Ez vélemé-nyem szerint 12-13-on a 3 szőrös wob-ramung, míg 14. szinten a 3 torzszülött má-gus, 15. szinttől pedig a 4 quwarg takarító. Persze okosan is kell csatáznunk. Nagyon fontos, hogy a csatákban használjuk az esszenciaelnyelés varázslatot. Ezzel, maxi-malizálhatjuk azt a lélekenergiát, amit kap-nánk SZL 0 beállításnál, amire szükségünk is

van, hiszen szolgálk jelenléte miatt nagyobb a harci erőnk is. De mi nem ezt a beállítást használjuk, nem bizony. SZL 90 az út a megállíthatatlan szolgálk paradicsomába. Már csak életben kell tartani szolgálkat, amihez a legjobb varázslat a gyógyító szél, és ha mindent jól csináltunk, és van dohu férgünk is csata végén akár 5+ KNO-val is gazdagodhatnak szolgálk, ami igencsak hamar okoz szintlépéseket, főleg ha csak egy szolgálk vitünk a célzott VD-re. Persze amint megfelelő szolgálhaddal rendelkezünk, és visszük őket mindenhova minden csatára ezt a taktikát ajánlom: első körben esszenciaelnyelés és gyógyító szél, de legyen kisebb paraméterrel őrzöngés és titánok szele is beállítva. Ha nincs szüksége senkinek sem gyógyításra, a program természetesen nem választja ki ezt a varázslatot. További harci körökben pedig folytassuk a gyógyítást, miközben a szolgálk-mogató varázslatokat is elmondjuk, bár pár sziklaóriással vagy quwarg katonával hamar eljutunk oda, hogy első körben szétkapják ellenfeleinket, legyen az akár egy BE 30-as szörnyesereg. Ezen a szinten már előfordulhat, hogy szolgálk túlfejlődtek, és már nem kapnak elég lélekegyerget egy-egy csatából. Ha 2-3 KNO-nál kevesebbet kaptak, növeljük az esszenciaelnyelést, vagy ha jól végeztük dolgunk, akkor már minden ellenfél nevésegesen könnyű, és jöhet a bosszantás itala, hogy több szörny jöjjön, még több lélekegyerget juttatva követőinket. Ha mindent jól csináltunk, akkor rendelkezünk 2-3 darab 40. szintű sziklaóriással vagy quwarg behemóttal és

innentől megállíthatatlanok vagyunk. Folyamatos fejlődésük következtében a ragadozók és a pszionisták szintjén se lehet problémánk az ekkor már jóval 60. szint felett lévő szolgálkkkal, akiket ha elviszünk itt már egy szolgálk olimpiára, gond nélkül, egy kör alatt bedarálják a „saját erejéből” boldoguló galetkítésainkat.

Természetesen akadnak helyzetek, ahol a feljebb említett kényelmes taktika is kevés, ekkor azonban rendelkezésünkre áll a nekromanta iskola jolly jokere, a halál szava, illetve ha ezt a stílust választjuk mindenképp szükségünk lesz az ősféreg érintése varázslatra, amit a 2006-ban megjelent Alanori Krónika kuponjai segítségével vehetünk meg. Sajnos eme varázslat hiányában komoly problémánk adódhatnak a ragadozók szintjének aranyos háziállatával, az orgling hekatombbal. Fontos dolog még, hogy nem minden épületes kalandba kísérhetnek el minket szolgálk, erre figyeljünk, ne forduló közben érjen a meglepetés. Ezekben a kalandokon általában azonban könnyen átsegít legjobb varázslatunk. Igen, a halál szava, és iskolánk változatos és rendkívül hasznos spelljei elég időt biztosítanak számunkra, hogy legyen időnk végezni ellenfeleinkkel. Ilyen például a gránitbőr vagy a sebezhetetlenség. Másik dolog, amire még koncentrálnunk kell, hogy legyen elég varázspontunk. Az állandó gyógyítások bizony sokba kerülnek, mivel azonban szolgálk harcolnak helyettünk, minket elég ritkán ér inzultus, nyugodtan beöltözhethetünk mágiát adó tárgyakba, még jobb, ha teljes Leah felszerelésben készülünk a ránk háruló feladatokra.



Remélem tudtam segítséget nyújtani a jövő szolgálk karaktereinek. Természetesen ez az út nem az egyedüli szolgálk út, léteznek mások is, fentiek csak saját véleményem és tapasztalatom alapján tükrözi az általam legsikeresebbnek vélt kombinációt. Sok sikert mindenkinek, szereztek sok lélekegyerget!

Nagy Zoltán

# 164 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. szeptember



**Karakterem egy teriád ámokfutóval való csata közben fizikai pajzsot húzott fel, noha szinguláris védelem is volt a TV listán. Mi volt a hiba oka?**

Hiba nem volt. A teriád ámokfutó egyik varázslata az instabil szingularitás. Viszont a lény e mellett más varázslatokat is használhat, a harci programban ez véletlenszerű, ezért az FVH listából nem ez választódik ki ellene. Ha ezen lény ellen a szinguláris védelmet akarod alkalmazni, akkor azt FTV listában kell hozzárendelni direkt a lényhez. Ugyanígy minden más, több varázslatot használó lény ellen sem működik az FVH lista.

**Azt vettem észre a fordulóban, hogy ha az Ördögi kör épületében rakatok magamra halálkapu varázslatot a következő írja: Aktivizálódik rajtad egy halálkapu [Ezt a varázslatot már elmondtad egyszer!] Nem volt rajtam előtte halálkapu, és ezután sincs rajtam. Miért lehet ez?**

Halálkapu ugyan nem volt rajta előtte, viszont a feltámasztás varázslat igen. A két varázslat hatása megegyezik, a program egy helyen kezeli őket. Ezért észlelte azt, hogy rajta volt már a varázslat.

**A karakterem a fordulójában nem találkozott egyetlen szörnyrel sem a Wargpin melletti szörnysoron! 10 lépés alatt 9 idézett manaelementálon kívül semmi nem jött pedig 7 szörnyfészken mentem át. Mi történt?**

Ha egy mezőn több szörny is van, és az egyikre van kidva FT, akkor a másikkal már nem találkozik a karakter. Mindegy, hogy az fészek-e vagy sem.

**Karakterem a mai fordulójában MXTU-t próbált átadni a kis karakteremnek, mindezt persze KT-n belül. Az**

**egyik karakteremnek 31, a másiknak 26 MTU-ja volt. Azt az üzenetet kaptam, hogy az átadás nem jött létre mivel azt a karakterem MXTU szintje nem teszi lehetővé. Mi lehet a gond?**

A két karakter alap MTU-ja között nincs különbség. Ám az első visel egy mihlanil medált, azért több az ő MTU-ja öttel. Az ez által adott értékeket azonban nem tudja átadni, ezért itt nem is számít. A vizsgálatnál mindkettőnek 26 MTU-ja van.

**Sajnos a vámpírkesztyű nem adja meg a +25% vámpírízációt. Légy szíves, javítsátok a hibát!**

A harcban a karakter fegyverrel küzdött, viszont a vámpírkesztyű csak ökölharcban vámpírízál.

**A táborozás végén az szörnykeresett ryuku csapásvezetőre nem sült ki semmilyen támadó vari, pedig direkt FTV is van rá beállítva, tudatrombolás. Erőforrás volt hozzá. Miért?**

A tudatrombolás encében szerepel, hogy csak kalandozók ellen használható, ryuku csapásvezető ellen ezért nem használta.

**A törpe kovácsra a kalandozókra beállított FLH szerint használta a löfegyvert a karakterem. Azonos beállítás mellett, a korábbi fordulókban ezt nem tapasztaltam. Mi volt a probléma?**

A törpe kovács 16. szintű, ellene mérgezett nyílpuska lövedék van FLH-ban, de mivel nem volt ilyen lövedéke, ezért a KF-elt kaldor varázsporát használta.

Vadász Szilárd



# 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 tulajdonságai miatt nem hasonlítható össze másikkal.

A sorrend tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből.

Miután eldöntötted, 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 dobófegyverekről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
<b>Dobófegyverek:</b>		
esszenciakristály		KF: harci értékei nem ismertek
wuhgee dárda	50-es szint	KF: 4D10+27 sebzés
csontzúzó diszkosz	20-as szint	KF: 5D12+12 mágikus sebzés
mérg. teriád tör	40-es szint	KF: 2D13+18 mágikus sebzés, +3 támadás ezzel a fegyverrel
ében dobónyíl		KF: 6D6+6 mágikus sebzés, +5 támadás ezzel a fegyverrel
acéltűz dobónyíl	NÁ	KF: 4D6+18 sebzés
titanit dobópálca	NÁ	KF: 7D8 sebzés
malomkő	40-es szint	KF: fix 50 sebzés, -20 támadás ezzel a fegyverrel, forduló végén erőd 1%-ot fejlődik
ekharion dárda	14-es szint	KF: fix 22 mágikus sebzés, +8 támadás ezzel a fegyverrel
dzsumbujharcos bóla	10-es szint	KF: 6D6+3 sebzés, +5 támadás ezzel a fegyverrel
bogyógránát		KF: 5D4+12 sebzés, +4 támadás ezzel a fegyverrel
teriád tör	40-es szint	KF: 2D13+14 mágikus sebzés
mérg.mihlan.dobótör	NÁ	KF: 4D6+13 mágikus sebzés
nehézék	10-es szint	KF: 5D10 sebzés, -4 támadás ezzel a fegyverrel
hajító csillag	NÁ	KF: 3D4+11 mágikus sebzés, +4 támadás ezzel a fegyverrel
tolmokov-koktél		KF: 6D6 mágikus sebzés
ryuku harci dárda	NÁ	KF: 2D10+10 sebzés, kobuderánknál minden második harcban +1 támadásszám
kábító nyilacska	25-es szint	KF: 4D8 sebzés, találat*4-gyel csökkenti ellenfél támadását és védekezését
mérg. vas dobónyíl		KF: 2D6+10 sebzés, +2 támadás ezzel a fegyverrel
fejseze		KF: 1D5+12 sebzés
mérg. ubuk dobónyíl		KF: 1D8+10 sebzés
vas dobónyíl		KF: 2D6+4 sebzés, +2 támadás ezzel a fegyverrel
mihlanil dobótör	NÁ	KF: 4D6+3 mágikus sebzés, -4 támadás ezzel a fegyverrel
nyu-shuriken		KF: 3D4+2 sebzés, +3 támadás ezzel a fegyverrel
ubuk dobónyíl		KF: 1D8+6 sebzés
bűvös shuriken		KF: 3D4+3 mágikus sebzés
jégpasztilla		KF: 3D5 sebzés, az ellenfél támadása és védekezése találat*4-gyel csökken
bumeráng		KF: 1D8+4 sebzés
ezüstshuriken		KF: 3D4 ezüst sebzés
dárda		KF: 1D6 sebzés

# Kharizmosz:

## Rekviem

15.

Mióta a kalandozók útjára léptem, rengeteg változáson mentem át. Ahogy a tapasztalat rám rakódott, egyre komolyabb és aggodalmaskodóbb lettem, és akik a kezdetek óta ismernek, ezt többször meg is jegyezték már. Valóban úgy érzem néha, mintha elveszett volna belőlem az a hév, ami annak idején úgy űzött az új dolgok megismerése felé... De ha így is van, a változás oly lassan szivárgott belém, hogy észre se vettem.

Mostanság zárkózottabb vagyok, mint régen, ezt nem vitatom. A gondjaim megsűrűsödtek, és a Tudat vezetése is sok felelősséget tesz a vállamra. Az Ősi Birodalmak felfedezésével lassacskán végzek. Már szinte mindenhol jártam, ahol egy átlagos veterán kalandozó megfordul, és harcoltam a letűnt korok leszármazottainak majd' minden fajzatával. Lassacskán elérkezem arra a pontra, mikor el kell szánnom magam a távoli, tenger-

entúli világ felfedezésére. Néha olyan elveszetteknek érzem magam ebben a barátságatlan világban!

A változás azonban nem csak bennem következett be, hanem körülöttem mindenfelé látható. A Királyság városai mostanság igen zsúfoltak. A fogadók telis-tele vannak ismeretlen arcokkal, és nagyszájú senkikkel. A pácson a szolgák a hagyományos ghallai kaják helyett egzotikus finomságokhoz keresnek hozzávalókat. A fegyverboltok polcain olyan drágaságokat lep a por, amelyekért néhány éve még egész vagyonokat fizettünk. A ryuku hont megjáró kalandozók sosem látott szörnyetegeket vezetgetnek a főutcán, és olyan trófeákat hordoznak az övükön, amelyek látán minden jóérszű ghallai borzongani kezd...

Hová tűnt a régi világ biztonsága? És hová tűntek a régiek? Csak most ébredek rá, hogy úgy elvágom valahová. Magam sem tudom, hová. Valami nyugodt, csendes, és békés helyre. Igen! A megnyugvás vonz! Talán mégiscsak meg kéne nősülnöm...

Emlékezetem elkalandozik, és én gondolatban visszatérek ahhoz a néhány évvel ezelőtti estéhez.

Mindent baljós csend lepett be. A madarak elhallgattak, és az erdő neszeit süket némaság váltotta fel. Tudtam, hogy valami készülődik, de nem sejtettem, hogy mi. Gróf rettegve bújt a máhába, pedig éjszaka sosem szokott aludni. A tábornóz izzó fahasábjait egy váratlanul támadt, borzongató szellő szította fel. Aztán valahonnan, nagyon messziről meghallottam azt a hangot. Nem fogom elfelejteni soha, amíg csak élek. Minden zsigerem beleremegett! Bevallom férfiasan, hogy félttem, pedig nem szokásom.



Tudtam, hogy világunk megváltozott. Nem csak én éreztem, de minden élő a környéken. Mindenki tudta. Benne volt a levegőben, ott vibrált körülöttünk. Talán csak Hernyó maradt érzéketlen, ahogy félig a földbe fúródva, mozdulatlanul aludt.

Sűrű felhők száguldottak elő a semmiből, és az éjszaka hirtelen csillagtalannul sötétté változott. Önkéntelenül összefogtam magamon a mágusköpeny szárnyait, és gyorsan dobtam még két rönköt a tűzre...

Aznap éjjel troll-derékig érő hó esett.

Csak a legmagasabb hegyek csúcsán látam ehhez foghatót! Nemzetségemben soha, senki nem élt át korábban hasonlót. Még az öreg sámánok meséiben sem esett szó soha hóesésről! Reggelre mindent magamra öltöttem, amit csak találtam a málhában. Szulejmán hátára is pokrócot terítettem, mert szabályosan vacogott szegény. Szutykos remákom is mintha felére húzódott volna össze! Lila, nyálkás bőre ráncos lett és kemény, mint a csizmaszár. Iszonyúan szenvedett. Már majdnem megszajnáltam a folyton gyűlölködő táborőrzömet.

A táj kifehéredett. Mindent belepett a puha, és gyönyörű, ámde halálos hó.

A gyengébb jószágok, főleg a kistestű rágcsálók, és a hideg ellen védekezni képtelen madarak reggelre mind elpusztultak. Mirg fiókák fagytak halálra a fészükben, pedig anyjuk jéggé dermedve még élete utolsó pillanatában is melengetni próbálta őket. Kapaszkodásra képes ragadozók kucorogtak a fák koronájában, és rettegve pislogtak a vakító fehérségre. Tudtam, hogy ők sem fogják sokáig húzni, mert nem csak a zöld eleséget, hanem a prédát is eltakarta a jeges hótakaró.

Azonban nem csak apró terméű szörnyek pusztultak el! A könyörtelen, fagyos szél, és a magas hó nem kímélte a nagyobb lényeket sem. Láttam groteszk gömbbé fagyott orbitális mackósajtot, és egy döglött woorgardot, ami egy faóriás lombját választotta menedékkül, mígnem a végeredmény egy hatalmas, zöld cukor-nyalókára emlékeztető absztrakció lett...

Igen. Beköszöntött a jég, és a hó időszaka, és mindenki megtanult fázni.



Állítólag a városiak közül minden ötödik még azon az éjjelen halálra fagyott, és a vadonban kóborlók közül is sokan odavesztek. A lakóházak nem voltak fűtéssel felszerelve, hiszen a nyár Ghallán eddig még sosem ért véget. A családok a konyhákban gyűltek össze, és ott vacogtak, kucorogtak a tűzhely körül. A főzéshez összegyűjtött tüzelőt nem egészen egy hét alatt mindenütt elhasználták a népek, és iszonyatos tűzifa hiány alakult ki. A nagyvárosok környékét ellepték a favágók, néhány nap alatt egész erdők váltak semmivé...

Mégsem ez volt a legszörnyűbb változás. Hanem az a rengeteg, sosem látott szörnyeteg, ami megjelent a semmiből. Vastag irhájuk volt, és veszedelmesek voltak, egytől-egyig! Fittyet hánytak a hidegre, mintha egyenesen az Ősjég Birodalmából érkeztek volna!

Sokukat megöltem, sok vacogó, remegő, átfagyott, őshonos szörny mellett. Különleges komponenseket szereztem, és épp azon agyaltam, hogy mire lehetne azokat felhasználni, amikor felreppentek az első hírek arról, hogy mi is történt valójában.

Állítólag valahogyan átjáró nyílt a Jég Birodalmára, de maga Földanya sietett druidái segítségére, hogy azok a problémát mielőbb megoldhassák. Megvallom, én nem sokat értettem a pletykákból. Úgy mondták, van valahol egy eszkimó kunyhó, és ott egy öregember osztja az észet, meg van valami szentély is,



ahol egy Azomilla nevű Sheran papnó segít a kalandozóknak. Aztán néhányan térutazó szerkezetet építettek, és egy különleges jégöltözetet felöltve sikeresen átkeltek a dimenziók közti résen. Állítólag épp bórral úszták meg a Jég Világába tett látogatást, sőt nekifogtak, hogy a dimenziórést összezárják...

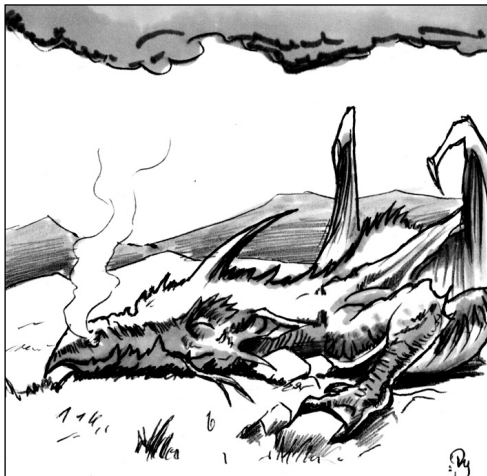
Nekem kicsit zavarosnak tűnt ez az egész legenda, és nem is nagyon hittem benne. Úgy éreztem, erre a feladatra akad nálam sokkal alkalmasabb kalandor számtalan. Így hát csak lábaltam a derékig érő hóban, és kono-kul összeszorított, lilára hűlt ajkakkal meneteltem a dolgom után.

Igyekeztem minél több időt tölteni a föld alatt. Ha utamba esett, akkor korábban már felderített, és kifosztott labirintusokban, mínoszkúpokban húztam meg magam éjjelre, ahol legalább a hidegtől védve voltam valamelyest. Sokszor pedig Roxat, vagy Alanor nagyobb fogadóiban szálltam meg, ahol a jó bor, és a sosem szűnő muzsikaszó felmelegítette a véretem, no és ahol a leggyorsabban juthattam friss hírekhez.

Hosszú idő telt el így, hetek, talán hónapok is, de nem múlt el nap, hogy ne tekintettünk volna vágyakozón a sötét fellegek takarta égboltra, és a halványan pislákoló napkorongra. Aztán egyszer csak, mindenféle előjel nélkül, váratlanul felsütött a nap, a felhők széteszotlaktak, és az olvadó hó, hipp-hopp mindent izmos sártengerré változtatott. A patakok folyamává szélesedtek, a kis tavacskákat tengerszemekké váltak... Aztán elszivárgott az a rengeteg víz is. Felszáradtak az utak, és minden visszatért a régi kerékvágásba.

Csak az emberek emlékezetében maradt fenn ez a vészterhes időszak, meg a városi csepűrágók illúziói közt tűnik fel még néha egy-egy jelenet a rettegés napjaiból. Talán fel sem fogtuk, hogy világunk micsoda veszélyben volt, és milyen közel jártunk a végső megsemmisüléshez.

Megturkálom a tüzet, és beleborzongok az emlékezésbe. Aztán feltekintek az éjjeli égboltra... de most nyoma sincs a baljós fellegeknek. Körülnézek. Szinte minden ugyanúgy van, mint akkor, néhány apró részlet kivételé-



vel. Hernyó már nincs többé, helyette Sárkány, a pikkelyes ptog hortyog nem messze tőlem. Úgy alszik, hogy még a nyelve is kilóg a szájából, bele a porba... Óh, micsoda egy ostoba jószág! Nem szeretem őt, mert állandó, kénkőszagú bűzt bőfög fel tűzélesztő gyomrából, de azért hasznos, és nagyon gyors jószág. Aztán a tekintetem tovább vándorol. Agyagelementálom, mint egy életre kelt szobor áll a málha felett. Mindent látó szemével fáradhatatlanul fürkészi az éjszakát. Csilagórzó is pont olyan morózus, mint régen, és a remákom is ugyanolyan undok utálattal figyel engem. Ő az egyetlen jószágom, aminek nem adtam nevet. Valójában ő már egy másik remák, nem az egykor volt szolgám, de olyan egyformák... Őt már nem idomítottam be, mint az elődjét. Csakis azért tartom, hogy naponta egyszer leklónozzak belőle egy új példányt, amit aztán varázshálóba vetek, és könyörtelenül kivágom a még vergődő szörny, élő, dobogó szívét! Huh, ez most milyen nagy gonoszságnak hangzott! Pedig csak apró elégtétel a gyűlölködő, undok jószágomon.

Bazaltelementálom is a közelben gubbaszt, akár egy közönséges kőszikla. Csak én tudom, hogy milyen hűséges teherhordó. Egy erre tévedő idegen valószínűleg anélkül menne el mellette, hogy tudná, a kőkupac egy szolgálatra fogott földelmet rejt... Minden olyan tehát, mint régen volt, csakis Gróf hiányzik a csapatból...