

# ALANORI KRÓNIKA

115. szám  
2005.  
július

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Most éppen tombol a nyár, de szerencsére a Beholder találkozózn nem volt ilyen rekkentő hőség. Kellemesen hűvös környezetben került megrendezésre, bizván mondhatom, hogy sokak örömére. A részleteket megtaláljátok róla az újságban. Közben folynak őszi könyveink előkészületi munkálatai is. Érdekességként megemlíteném közülük az Árnyvadász kézikönyvet, vagy J. Goldenlane legújabb regényét, ami egyelőre az Éjfél munkacímét viseli. Persze mindezek mellett várhatóak még szokásos regényeink, de más meglepetést is tartogatunk a tarsolyunkban. Ad-dig is nyaraljatok egy jót, hiszen mire ezt olvassátok, a nyár fele már el is röppent. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz! A címlapunkon ezúttal Juliet E. McKenna: Déli tűz I. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dol tán

## ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 7. (115.) szám (2005. július) – Megjelenik havonta

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

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

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

**Borító:** Dikó István **Borítófestmény:** Vida László

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

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

**Lapzárta:** június 17. **A következő szám lapzárta:** július 15.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### KÉT ÉS FÉL X

Shadowrun szösszenet

2

### A MÁGUSOK VÉGIJÁTÉKA

Regényrészlet

6

### RHATT FÉNYKORA

Lapelemzés 2. rész

14

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

### ÚJ VERSENYEK

Júliusban és augusztusban

22

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató verseny

25

### IX. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

A részletek

26

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

31

### ŐV STATISZTIKA

A számok varázsza

34

### XI. TERON HEGYI OLIMPIA

A győztesek csatái

36

### XXIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

Avagy milyen is volt...

38

### GHALLA NEWS

A TF hírei

44

### A TUDÁS SZENTÉLYE

44

### TF-FEJLESZTÉSEK

46

### OLIMPIAI PILLANATKÉP

48

### KALANDOZÓMESTEREK

49

### A KALÓZHERCEG LEGENDÁJA

52

### KALANDOZÓ KALAUZ

56

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

# KÉT ÉS FÉL X

Hentes megint a múltban járt. Menetfelszerelésben futott a kimenekítési pont felé, mint csapata egyetlen túlélője. A párás dzsungelben bottladozott, fegyverét pedig már elhagyta útközben valahol egy nagyobb esés után. Hámja, minden újabb lépése után, egyre erősebben vágott húsába. Igyekezett legyűrni félelmét, csak remélte, hogy már várnak rá és kiviszik ebből a pokolból. Végül elért a tisztásra, melyet pár nappal ezelőtt tisztítottak meg, és meglátta a fekete Nightwing csapatszállítót is, álló rotorokkal. Szentségelt egyet és továbbfutott a gép felé. Feltépte a gép ajtaját, majd filmszakadás.

A szenzorok sürgető műérzet riasztásai rángatták vissza a valóságba.

A Mercedes terepjáró hátsó ülésébe süppedő, dél-afrikai cserediák rettegéstől elkerekedett szemekkel meredt a szűk utcában feléjük száguldó katonai terepjárókra.

– Hentes! A rohadt életbe, mit csinálsz? Mit művelsz? Állj már le, nem vagy normális! Minek fordultunk szembe velük? – Hanson, a hang tulajdonosán, a hisztéria jelei kezdtek előtörni, ahogy az anyósülés támlájába görcsösen kapaszkodva próbált fedezéket találni a terepjárók arcába világító, vakító fehér reflektorai elől.

– Szét fognak lőni, a rohadt életbe! – suttogta remegő hangon a támlának.

– Ki fognak térni. Van egy új játékom! – reccsent fel az interkom. A szintetizált hang túlonult is kéjes hangsúlya belemosódott a hangfalakból üvöltő régi Prodigy slágerbe.

Az anyósülésen kuporgó dezertőr zavartan fejtét kapkodva láthatólag nem tudta eldönteni, hogy rettegnie kellene-e, kényelmesen hátradőlnie, vagy övet becsatolva szimplán elmondani egy utolsó imát. A dzsipek tetején megjelenő torz torkolatútekek végül elsöpörték tudatának utolsó megmaradt morzsáit is.

A teljes fordulatra pörgetett merci vadul kapálózni kezdett, ahogy a rigó megpróbálta megnehezíteni ellenfelei dolgát. A távolság azonban ellene dolgozott – a pandemonium szinte tébolyító szintűre fokozódott, ahogy a betaláló lövedékek, hatalmas csattanások közepette, szaggatni kezdték az ablatív páncéllemezeket. Az egyik sorozat, a motorháztető felszántása után, közvetlenül a rigó előtt pókhálósította be a páncélozott nehézüveget. A két tehetetlenül vergődő utas a majrévas után kapkodott, mikor a kocsi újra egyenesbe állt, hogy átszáguldjon két ellenfele között.

A görcsösen kapaszkodó utasok számára megszűnt a külvilág. Nem vették észre, hogy a géppuskákkal együtt elhallgat a zene, és a rigó interkomból hőmpölygő kéjes lihegése sem ért el tudatukig.

„I'm a firestarter... twisted firestarter” – üvöltötték a hangfalak.

A fekete merci orrába szerelt lángvetők tüzes poklot, második generációs napalm keveréket okádtak a frontálisan közeledő dzsipekre. Bár fizikálisan nem sok kárt okoztak a lángok, de a szenzorokat és a láthatóságot jelentős mértékben akadályozta a dzsipeken szétkenődő folyékony tűz. A pszichikai hatás sem maradt el. Katonai képzés és tapasztalat ide vagy oda, a felkészületlen sofőrök első ijedségükben majdnem elvesztették az irányítást járművük felett. Pillanatnyi előnyét kihasználva Hentes maga mögött hagyta megvakított üldözőit.

A visszapillantójában villanó napalm vakító fénye egy pillanatra Róka figyelmét is elterelte, miközben sötétkék S6-os Audijával két ráakaszkodott motorostól próbált megszabadulni.

– Mijazisten... – suttogta magának, de nem volt ideje sokáig töprengeni. A nyomában száguldó motoros sorozatától



berobbanó hátsó ablaka apró szilánkokkal borította el az egész belső teret. Mivel látta, hogy a srégen előtte haladó motoros is meg fogja próbálni keresztüllőni, egy vad manőverrel ütközésre ösztökélte szebb napokat is megért Audiját.

A képletben azonban maradt néhány ismeretlen, és ezek egyike volt a fickó huzalozása. A motoros emberfeletti gyorsasággal reagált a próbálkozásra: leadott egy rövid sorozatot az autó kerekére, majd egy hirtelen, ragadozószerű ugrással a motorháztetőn termett. A kilőtt első kerék miatt a kocsi a szokásos durrdefekt forgatókönyv szerint kivágódott jobbra az útról, felhajtott a padkára, és végigszántotta egy tömbház homlokzatát. Miközben a motorháztetőn kuporgó motoros minél stabilabban igyekezett elhelyezkedni egy utolsó sorozathoz, fűlsüketítő robbanással nyitkák ki az Audi légszákjai, hatalmas ütést mérve Róka arcára, de Róka nem állt meg. Két dolog van egy férfi életében, amit tövig nyom, és jelen esetben inkább a gázpedál tűnt kézenfekvőnek. Róka és a motoros szinte ugyanabban a pillanatban nyitottak tüzet egymásra, ám mivel részben vaktában nyitottak tüzet, és egyikük helyzete sem volt kifejezetten előnyös, egyiküknek sem sikerült eltalálnia másikat. Egyedül a hasztalan légszákoktól sikerült megszabadulni. Nagy nehezen, főként a még ép kormányoszervónak köszönhetően, Rókának sikerült visszazereznie az irányítást és visszakormányoznia a kocsit az útra, de addigra beérte a másik motoros is. Felmérve a helyzetet egy gyors manőverrel próbálta leszorítani a motort, és lesöpörni a motorháztetőn lavírozó másik támadóját, ám sem a fizikai törvényei, sem megkínzott járműve nem támogatták ötletét. A motoros egy gyors kitérő keretén belül megszorozta bal hátsó kerekét kapcsolt fegyverével, míg második támadója hatalmas lyukat lőtt a szélvédőbe.

A katonai terepjárók közben megfordultak és a motorháztetőn táncoló apró lángnyelvek gazdája után indultak, aki épp az előbb még mögöttük lévő sarkon farolt be. Ismét párhuzamosan haladtak, de a sarokhoz érve a külső íven haladó hirtelen hatalmasat fékezett, ahogy a sarkon túl egy hatalmas 18 kerekű kamion zárta el az utat keresztben. A másik autó sofőrjének nem volt elég rálátása a házsarkon túli területre így fékezés nélkül hajtott keresztül a kamionon, mely csupán az üldözőt merci hátsó ülésén magához térő Hans Káprázat varázslata volt.

Az Audi pár sarokkal odébb vesztegelt egy helyben Hentes fedélzeti számítógépe szerint.

– Gondolom fel kéne venni, gondolom megint dokihoz kéne vinni, és össze kéne foltoztatni, gondolom jó lenne lerázni ezt a két szart mögülem. Mindig ez van – szólalt meg Hentes enyhé méltatlansággal a hangjában, miközben a varázsló a hátsó ülésen újabb Káprázathoz próbált összpontosítani.

Újabb két sarok megtétele után meglátták Róka, sokat dédelgetett Audijának maradványait, az út közepén keresztben állva. Egy, valószínűleg hirtelen fékezés következtében az

előbb még motorháztetőn egyensúlyozó motoros épp a földről tápaszkodott fel, míg másik társa farolva fékezett az Audi mellett.

Hentes gondolkodás nélkül a motorosok felé kormányozta a robosztus terepjárót, hogy hűtőmaszk diszt készítsen belőlük. A motorosok látva esélytelenségüket a páncélozott terepjáróval (és a gőzölgő iker lángszórákkal) szemben, menekülőre fogták a dolgot. A rigó befodította a terepjárót az S6-os túloldalán, hogy katonaviselt társa nyugodtan kimenthesse a roncsból sebesült társukat. Hentesnél a nyugodtság valószínűleg a motor túráztatását és a lángszórók izítását jelenti, bár ez érthető is, üldözőik közelsége miatt. Nem kellett sokat várni, épp hogy kinyílt a hátsó ajtó, megjelent a keresztzetődben az első dzsip. A katona mesterlövész adeptusként, nem volt az a kifejezetten marcona, nagydarab állat. Fejjel előre akarta bedobni a sebesültet az ülésre, de a feje fölött elhúzó lövedékek miatt, görnyedt testtartásból próbálta ezt kivitelezni, melynek az lett a vége, hogy simán a magasban lévő küszöbbe verte bele az egyre élettelelenebbnek tűnő Róka fejét, és csak a varázsló gyorsaságának köszönheti, hogy amaz behúzta a hajánál fogva a sérültet. Amint bent volt Róka, a rigó egyből gázt adott, szinte nem is törődve a még kint lévő Maxszel.

Ha jönni akar, majd beugrik – gondolta magában. Nem sokon múlt, hogy ott maradjon, de az is esélyes volt, hogy az autó „B” oszlopába kapaszkodó kezéről a záródó páncélajtó néhány percet levágjon. Szerencsére, csak pár ujjá törött el egy éremlyító reccsenés mellett. A távolodó terepjáróból kispriccelő napalm végleg sterilizálta a környéket, az Audival egyetemben.

Még fél órán keresztül tartott Hamburg utcáin az őrült hajszá, közben a varázsló is a sebesült mellé került látszólagos fizikális sérülés nélkül, de teljesen elfehéredve, vértől szivár-



gó orral, néha-néha rándulva egyet. Max pedig az utolsó üres tárat is kilökte a kocsiiban található utolsó felhasználható kézifegyveréből. Az üldözés végéig szinte észre sem vették az első ülésen kuporgó, szebb jövő reményében migráló szerencsétlent, aki valahogy összeszedte annyira lélekjelenlétét, hogy be tudta kapcsolni a négyponos biztonsági övet. Most csak ült, arcát előtötte a rettegés, és mintha mormolt volna valamit magában.

– Szinte csodával határos módon sikerült lerázni a két autót és megérkezni a csapat kedvenc utcai dokijának hátsó udvarára. Hentes torkaszakadtából üvöltött.

– Szanitéc, Szandraaaaa!!!

Ahogy kiszálltak Maxszel, a rendelő ajtaja is kivágódott és egy szöke kontyos, negyvenes éveivel végén járó mesztic nő jött ki fiatal asszisztensével. Az ajtó nyitása után borzasztó kép tárult eléjük. A két rögzítetlen test a két ülésor közé esve, egymásba gabalyodva csurom véresen feküdt. Hentes flashelt egyet. Nem is hallotta, hogy Max és a doki mit beszélnek. Hirtelen a távolkeleten volt egy dzsungelben és egy csapat szállító helikopter belsejét látta, tele megcsonkított, szétlőtt testekkel. A feltrancsrozott testek és jajveszékélő haldoklók intenzív emlékképétől Hentes torz mosolyra görbítette száját. Max óvatlan lökése térítette csak magához, aki épp egy hordágyra rakta Rókat.

– Bocs haver. Te hozd Hanst, szerintem az nem az ő vére, csak beajult.

Ezzel sietve betolták a sebesülteket.

Egy vödör hideg víz segítette magához téríteni az ájult varázslót, aki sötét beesett szemekkel, ólmos végtagokkal, és Hentes támogatásával bejutott a váróba. Max sínbe rakta törött ujjait és Hans is ivott egy kávéutántzatot, hogy egy kicsit magához térjen. Hentes kiment a kocsihoz levegőzni, sohasem bírta a kórház szagot, de a rendelő ajtaján kilépve, újabb emlékképek rohamozták meg a kocsi oldalán lecsöpögő vértől. Egy kis szintetikus kokain mellett döntött a terep-

járó kerekének dőlve, szüksége volt az oltópisztolya bár nyugalomra és érzelmi stabilitásra. Órák teltek el, mire kijött a doki. Hentes is beevickélt már addigra a váróba. A doki fáradtan lehúzta gumikesztyűt és bedobta őket az ajtó melletti kukába. Szomorúságtól csillogó szemekkel fordult a hiányos társaság felé.

– Jó, hogy volt nálatok traumatapasz, bár a lábát így sem menthetük volna meg. Ha tíz perccel korábban hozzátok, talán még túlélte volna, de sajnos hiába próbáltam megtenni mindent, nem tudtam rajta segíteni. Egy pillanatra sem tért magához, a keringése teljesen összeomlott, több létfonosságú szerve is találatot kapott. Ha meg is mentem, sosem épült volna fel teljesen, vagy legalábbis rengeteg időbe és pénzbe került volna. Őszinte részvétem.

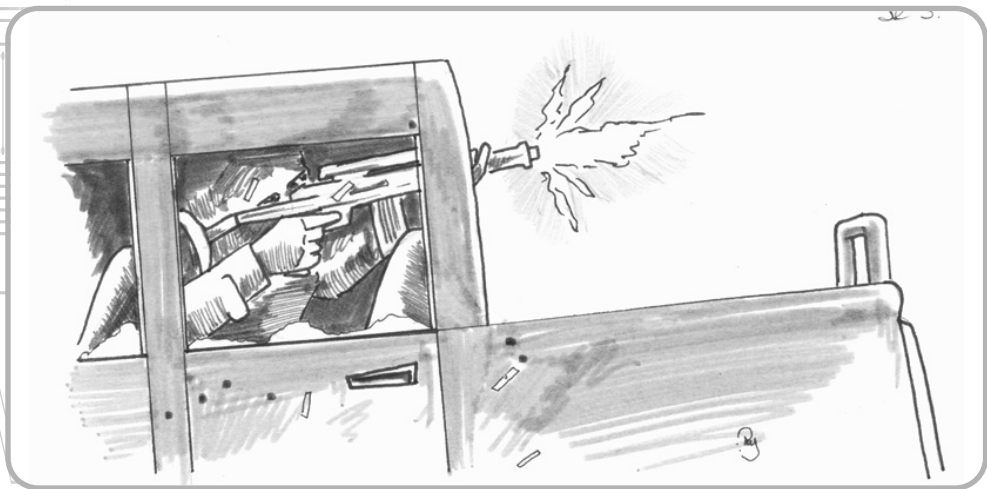
Hentes rezignáltan fogadta a hírt, mint már egy párszor. Szintetikus boldogsága alól fel akart törni valami, de túl gyenge volt hozzá. Max számára is üresen csengtek a szavak, mivel alig pár órája ismerte csak a fickót. Hans megtörve az arcába temette a kezét.

Hentes ismét gondolataiba révedt. Tudta, hogy ő sokkal jobban *meg tudta volna javítani* csapatársát, mint ez a kőker. Ugyanúgy, ahogy a Nightwingben is rendbe hozta a sérült személyzetet. Ott is az orvosok hibája volt, hogy a katonának meghaltak a kórházban, és mivel szót emelt emiatt, le is szerelték pszichológiai okokra hivatkozva. Hát igen, a lézerszike megfelelő kezeléséhez érzék kell...

– Ó, bassza meg. Előbb Bütyök, most meg Róka.

Hentes arcára bárgyú, ostoba, kényszeredett vigyor ült ki, ami oly jellemző volt még annak idején Steve Buscemire is.

– Nehogy azt mondod, hogy te is lelépsz, meg különben is, még ott van Huzal is! A harmadik csapatomból még ketten éltek rajtam kívül, még nincs meg a tripla X. Ez még csak két és fél X, úgyhogy nagyon vigyázzatok magatokra!





## Hentes

Test	3
Gyorsaság	4
Erő	3
Karizma	3
Intelligencia	4
Akaraterő	4

### Beültetések:

Járműirányító rendszer II.     Adatjack

### Szakértelmek:

Autók 5	Autók É/J 2
Helikopterek 4	Helikopterek É/J 2
Légpárnások 2	Járgépek 2
Járgépek É/J 1	Pisztolyok 4
Ágyúk 2	Vallatás (kínzás) 1/3
Biotechnika 3	Etikett 3

### Ismeretek:

Anatómia 3	Akupunktúra 2
Orvostudomány 3	Bowling 3
50-es, 60-as évek 3	Német 6
Angol 5	

Sven Martinek (utcai nevén: a Hentes) egy hétköznapi, középosztálybeli családba született. Gyermekkorra eseménytelenül telt, felnőtté válása pedig hihetetlenül gyorsan. Pilótatanoncként szembesült élete nagy lehetőségével egy toborzótiszt által, aki épp zsoldosokat keresett a Távol-Keletre. Nem habozott, a pénz és a hírnév ígértétől túlfutotta alá is írta a szerződést. Bár elméletileg csak sófőrnek és kisebb szerelésekre szerződött, nem volt ritka, hogy a frontvonalra is bedobták. A megszakítás nélküli háborús helyzetet 2 évig bírta, majd pszichológiai alkalmatlanságra hivatkozva leszerelték és hazaküldték az Anyországba. Egy intenzív pszichológiai fedőkezelés után Hentes munkát kezdett keresni, majd végül a sztráda rendőrséghez csapódott. Több mint 5 éven keresztül szenvedett a múltbeli háborús emlékei miatt, kifelé azonban szinte semmit sem mutatott ebből.

Egy októberi estén pattant el nála a húr, mikor egy igazoltatás során egy pitiáner autótolvaj bandával került szembe. Lefegyverezte és elrabolta a bandatagokat, majd hangszigetelt pincéjében különböző, a Távol-Keleten álélt kínzásoknak vette őket alá.

A személyéhez kapcsolható sorozatos eltűnések hatására elbocsátották a cégtől, ám kapcsolatai révén Hentes nem sokáig maradt munka nélkül... csak épp a másik oldalra került.

Miközben elmerült az árnyakban, drogokkal és JMÉ-vel is kapcsolatba került, melyek megadták a kegyelemdőfészt megkínzott személyiségének és erkölcsi érzékének.

Egykori, legelső árnyvadászcsoportja húzta ki a slamasztikából, agresszíven szocializálni kezdték, és elzárták káros szenvedélyeitől (embereket legfeljebb egy JMÉ szimuláció kínozhatott, ott is meghatározott heti óraszámban). Titkon azonban továbbra is drogfüggő maradt, éppen aktuális áldozataitól és anonim seftesektől szerezte be a napi adagját. Első csapata tulajdonképpen ennek a káros szenvedélyének köszönheti veszét, mivel a drog hatása alatt álló Hentes képtelen volt megkülönböztetni őket az elenségétől és egyik robotjával lemészárolta őket.

A kínzáson felül, él-hal a bowlingért, régi kapcsolatai közül sokakkal ezen a csatornán (vasárnapi közös játékokkal) tartja a kapcsolatot. Hentes egyedül ekkor tűnik normális, átlagembernek. Csapatával igen összeszokottak a pályán, és rendszeresen indulnak a bajnokságokon (több-kevesebb sikerrel).

Hentes külsőre Steve Buscemire hasonlít inkább, és sokkal véznaabbnak tűnik, mint amilyen. Nagyjából húszas éveinek végén járhat, ám kinézetét erősen lerontották a drogok és az átélt kínzások.



MÁR KAPHATÓ!

# DAVID EDDINGS

## A MÁGUSOK VÉGJÁTÉKA

A BELGARIAD CIKLUS ÖTÖDIK KÖNYVE

részlet

A lovascapatot vezető férfi valamivel megtermettebb volt társainál, és az arcán lévő fekete teoválasokat vörös és kék vonalakkal húzta körbe, ami nyilvánvalóvá tette, hogy klánjának egy fontos személyiségéről van szó, és amitől még öröggé váltak arcvonásai. Hatalmas, különböző szimbólumokkal telirajzott bunkót cipelt, amibe több sorban különféle állatok éles fogait foglalták. Ahogy tartotta, az alapján inkább valamiféle hivatali jelvény helyi megfelelője lehetett, mint valódi fegyver. Nyereg nélkül, egyetlen vékony kantarral lovagolt. Körülbelül harmincméternyire megállította a póniját.

– Miért jöttetek a Menyét klán földjére? – tette fel a kérdést. Különös kijetéssel beszélt, a szemből nyílt ellenségesség sütött.

Belgarath öntudatosan húzta ki magát a nyeregben.

– A Menyét klán vezetője biztosan látott már életében küldetésjelet – felelte hűvösen. – Minket nem érdekel a Menyét klán földje, csak a Farkas klán démonszellemének utasításait követjük küldetésünkben.

– Sosem hallottam a Farkas klánról – mondta a klánfőnök. – Merre található a földjük?

– Nyugaton. Kétszer fogyott el, és nőtt meg újra a Holdszellem, mire ideértünk.

A főnököt ez szemlátomást lenyűgözte.

Egy hosszú, fehér hajfonatokat viselő, koszos és ritkás szakállú morind húzódott pónijával a főnök mellé. Jobb kezében egy botot tartott, melyre egy nagy madár koponyáját tűzte. A csórt he-

gyes fogakkal dekorálta ki, ami még vadabb kinézetet kölcsönzött a koponyának.

– Mi a Farkas klán démonszellemének a neve? – kérdezte. – Lehet, hogy ismerem.

– Kétkem, Menyét klán sámánja – felelte udvariasan Belgarath. – Ritkán távolodik el ennyire saját népétől. A nevét nem mondhatom el, mivel azt az álmodók kivételével mindenkinek megtiltotta.

– El tudod mondani a szféráját és a képességeit? – kérdezősködött tovább a befont hajú sámán.

Selyem halk, gurgulázó torokhangot hallatott, megmerevedett lova nyergében, és annyira elforgatta a szemét, hogy már csak a fehére látszott. Szaggatott, görcsös mozdulattal az égnek lökte mindkét karját.

– Ügyeljetek Agrinja démonra, ki láthatatlanul lopakodik nyomunkban! – kántálta kísérteties hangon. – Álomban láttam háromszemű arcát és százagaryú száját. Halandó szeme nem láthatja őt, de hatkarmú kezével bármikor darabokra szaggathatja azt, ki választott keresője, a Farkas klán gerejlyhordozója útjába áll! Láttam őt táplálkorni rémálmaimban. A vadász közeledik, s emberhúsa éhezik! Meneküljetek éhsége elől! – Megborzongott, leejtette karját, és előre roskadt a nyeregben, mintha halálosan kimerült volna.

– Látom, te is jártál már erre azelőtt – morogta a bajsza alatt Belgarath. – De azért próbáld visszafogni a képzelőerődet! Ne feledd el, hogy én találok ki az álmaidat!

Selyem titokban rákacsintott. A leírás a démonról különféle reakciókat váltott ki a morindokból. A lovasok idegesen nézegettek körbe, a derékig érő fűben állók pedig közelebb húzódtak egymáshoz, és remegő ujjakkal még erősebben markolták fegyverüket.

Ekkor egy vékony, a bal karján fehér bőrpántot viselő morind tört utat magának a megfélemlített harcosok között. Furcsán bicegve lépkedett, mivel a jobb lábfeje fából volt. Gyűlölettel teli pillantást vetett Selyemre, majd görcsösen rángatózva szétártá a karját. Háta megfeszült, ivbe hajlott, és fájdalmas vonaglással elterült a fűben. Aztán hirtelen mozdulatlaná vált, és beszélni kezdett:

– A Menyét klán démonszeleme, a rettenetes Horja beszél hozzám. Tudni akarja, miért küldte Agrinja saját keresőjét a Menyét klán földjére. Horja túlságosan félelmetes ahhoz, hogy megmutakozzon az emberek előtt. Négy szeme van, száz és tíz foga, és mind a hat kezén nyolc karma. Az emberek zsigereivel táplálkozik, és most is ehés.

– Szélhámos – horkantott Selyem megvetően, még mindig lehajtott fejfel. – Még saját álmot sem képes kitalálni.

A Menyét klán sámánja undorodó pillantást vetett a fűben fekvő álmódóra, majd visszafordult Belgarathhoz.

– A démonszelem Horja szembeszáll Agrinjával – jelentette ki. – Követeli, hogy vonuljon vissza, különben kitépi Agrinja keresőjének zsigereit.

Belgarath halkan káromkodott.

– És most? – kérdezte suttogva Selyem.

– Harcolnom kell vele – közölte komoran Belgarath. – Az elejétől erre ment ki a játék. A fehér copfos megpróbál nevet szerezni magának. Valószínűleg minden sámánt megtámad, aki keresztezi az útját.

– El tudod intézni?

– Majd kiderül. – Belgarath leszállt a nyeregből. – Figyelmeztettek titeket, álljatok félre – mennydörögte –, különben rátok szabadítom démonszelemünk haragját! – Botja végével egy kört rajzolt a földre, bele egy ötágú csilla-

got, és elszántan belépett a pentagramma közepébe.

A Menyét klán fehér copfos sámánja megvető horkantással szintén leszállt a lováról. Gyorsan felrajzolt egy hasonló szimbólumot, és behúzódott a védelmébe.

– Ennyi – morogta Selyem Garionnak. – Ha kész vannak a szimbólumok, már egyikük sem hátrálhat meg.

Belgarath és a fehér hajú sámán halk kántálásba kezdtek valamilyen Garion számára ismeretlen nyelven, miközben koponyás botjukkal egymásra mutattak. A Menyét klán álmódója hirtelen rádöbrent, hogy a kialakuló csata közepén maradt; csodálatos módon egy pillanat alatt magához tért révületéből, felpattant, és rémulően eliszkolt a párbajozók közeléből.

A klánfőnök próbálta megőrizni méltóságát, és óvatosan elhárított pónijával a két kántáló öregember mellől.

Az egyik nagy, fehér kő tetején, körülbelül húsz méterre a varázslótól és a sámántól balra csillogó örvénylés támadt a levegőben – mintha hóhullámok emelkedtek volna fel a vörös cseréptetőről egy forró délutánon. A mozgás magára vonta Garion tekintetét, és a fiú értetlenül bámulta a különös jelenséget. A csillámlás egyre kivehetőbbé vált, és szivárványszínű fényfoltok keveredtek benne, mintha egy láthatatlan tűz színes lángjai csaptak volna a magasba. Miközben Garion lenyűgözve bámulta a fényt, egy másik, hasonló csillogás is megjelent a magas fűben, ezúttal a jobb oldalon. A második jelenség elkezdte magába gyűjteni a színes fényszilánkokat. Ahogy felváltva nézett egyikről a másikra, Garion látta – vagy legalábbis úgy gondolta, hogy látja –, ahogy mindkettő belsejében egy alak kezd kirajzolódni. Ezek az árnyak először még felismerhetetlenek voltak, folyamatosan változtak, növekedtek, a fénylő levegőben sziporkázó színekből próbálták megformálni magukat. Aztán egy bizonyos pontot elérve mintha egyetlen pillanat alatt alakot öltöttek volna, és a két hatalmas árny dühödött vicsorgással fordult egymás felé. Mindkettő háznai nagyságú, széles vállú lény

volt. Bőrük folyamatosan vibrált, hullámokban változtatta a színét.

A fűben álló alak két szeme közül egy harmadik meredt előre fenyegetően, hatalmas karjai pedig hétkarmú kézfejen végződtek. Előreugró, állati pofára emlékeztető szája nyitva volt, jól látszottak benne a több sorban elhelyezkedő, tühegyes fogak, ahogy éhes, gyűlölettel teli hangon felüvöltött.

A másik a sziklán kuporgott. Hatalmas, izmos vállaiból tekergő kígyókként álltak ki pikkelyes karjai – mindegyik végén szélesre tárt, sokkarmú kézfej. Az előreugró szemöldök alatt két sorban villogtak szemei, pofájában a másik démonhoz hasonlóan több tucat fog helyezkedett el. Az égre emelte rettenetes arcát, és habzó szájjal viszonzta az üvöltést.

Miközben a két szörnyeteg egymást nézte, mintha máris elkezdődött volna köztük az öldöklő küzdelem. Bőrük felhasadt, mellükön és oldalukon a leghetetlenebb helyeken jelentek meg furcsa, mozgó dudorok. Garionnak az az érzése támadt, hogy valami más – valami különös, és talán még ijesztőbb dolog – van bezárva a két rémbe. A démonok morogva közeledtek egymás felé, de nyilvánvaló vérszomjuk ellenére mintha csak vonakodva, kényszer hatására akartak volna harcba szállni. Mintha valami félelmetes visszahúzó erő dolgozott volna bennük, ami arra készítette őket, hogy ijesztő pofájukkal hol egymásra, hol az őket irányító varázstudókra viczorogjanak. Garion rájött, hogy ez a vonakodás valahonnan a démonok lényének legmélyéről származik. A rabság, a máshoz való kötődés kényszere volt az, amit gyűöltek. A varázslatok és bűbájok láncai, melyeket Belgarath és a fehér copfos morind vetettek rájuk, kibírhatatlan kínokat okoztak nekik, és a dühös acsargásba néha fájdalmas nyúsztás is vegyült.

Belgarath erősen verejtékezett, sötétre mázolt arcán izzadságcseppek csorogtak. A ráolvasások, amelyek az általa létrehozott testben tartották Agrinját, folyamatosan hagyták el a nyelvét. A legkisebb zavar a szavakban vagy a képből, amit az elméjében jelenített meg, és a

démon feletti hatalma megtörik, a szörnyeteg ellene fordul.

Agrinja és Horja görcsös rángatózással estek egymásnak – mintha valami belülről szét akarta volna szagatni őket –, és félelmetes állkapcsaikkal hatalmas, pikkelyes húsdarabokat téptek ki a másik testéből. Még a föld is beleremegett küzdelmükbe.

Garion benuitlan figyelte a harcot, még ahhoz is túlságosan döbrent volt, hogy megjegyezjen. Közben sikerült felfedeznie egy lényeges különbséget a két megtestesülés között. Agrinja sebeitől vér folyt – különös, sötétvörös, szinte már fekete vér. Horja azonban nem vérzett. A húsdarabok úgy szakadtak ki karjából és vállából, akár a fahasábok. A fehér copfos sámán is észrevette a különbséget, és hirtelen elkerekedett a szeme a réműlettől. Hangja vékonyabbá vált, ahogy kétségbeesetten újabb varázslatokat olvasott Horjára, és minden erejével azért küzdött, hogy az irányítása alatt tartsa a démonot. A Horja bőre alatt mozgó dudorok egyre nagyobbakká és fürgébbekké váltak. A démon elszakadt Agrinjától, és ziháló mellkassal felemelkedett; szemében ijesztő tüllel égett a remény.

A fehér copfos most már üvöltött. Szájából akadozva, bizonytalanul törtek elő a szavak, és az egyik formulába végül beletört a nyelve. Kétségbeesetten próbálkozott újra, de most sem sikerült neki.

Horja diadalmas üvöltéssel húzta ki magát, és a következő pillanatban mintha felrobbant volna. A pikkelyes bőr kisebb-nagyobb darabkái repkedtek mindenfelé, ahogy a szörnyeteg lerázta magáról az őt megkötő illúziót. Valódi alakjának két hatalmas karja volt, szinte emberi arca felett két csavart, tühegyes szarv tört elő a fejből. Alsó végtagja lábfej helyett patában végződött, szürkés bőréből undorító nyálka csöpögött. Lassan megfordult, égő tekintetét a hebegő sámánra szegezte.

– Horja! – sikoltotta a fehér copfos morind. – Megparancsolom, hogy... – A szavak értelmetlen motyogásba fúltak, ahogy rémült tekintettel végignézett az irányítása alól kiszabadult démonon. – Horja! Én vagyok a mestered! – De Hor-



ja addigra már elindult felé, hatalmas patáival letarolta a fűvet, ahogy lépésről lépésre közelebb ért egykori irányítójához.

A morind sámán önkéntelenül tett egy lépést hátrafelé, és ezzel kikerült a földre rajzolt pentagramma védelméből.

Horja szája vérfagyasztó mosolyra húzódot, lehajolt, és megragadta az üvöltöző sámán bokáit, ügyet sem vetve a koponyás bottal a fejére és vállára mért ütésekre. Aztán a szörnyeteg felállt, és felemelte a fejével lefelé kapáló morindot. A széles vállak emberfeletti erővel megfeszültek, és a démon gúnyos tekintettel, kinzó lassúsággal kettészakította a férfit.

A morindok menekültek.

A roppant démon megvetően utánuk hajította megidézője darabjait; vércseppek és egyebek hullottak a földre. Aztán a vadász ragadozó üvöltését hallatta, és a menekülők után vetette magát.

A háromszemű félig lekuporodva mozdulatlanlanná dermedt, szinte közömbösen nézte végig a morind sámán halálát. Amikor minden véget ért, megfordult, és gyűlölettel égő szemmel Belgarathra nézett.

A saját verejtékében úszó öreg varázsló maga elé emelte koponyás botját, arcán feszült koncentráció látszott. A belső küzdelem egyre jobban meglátszott a szörnyetegen, de Belgarath végül megszilárdította a testet. Agrinja csalódottan felüvöltött, karjaival kétségbeesetten kaszált a levegőben, amíg a mozgás teljesen vissza nem húzódot. Aztán a félelmetes végtagok erőtlenül lehanyatlottak, és a démon megadóan lehorgasztotta a fejét.

– Távozz! – szólalt meg Belgarath szinte félvállról, és Agrinja abban a pillanatban eltűnt.

Garion hevesen reszketett. Gyomra felfordult, arrébb tántorgott néhány lépéssel, majd térdre zuhanva öklendezni kezdett.

– Mi történt? – érdeklődött Selyem remegő hangon.

– Sikerült elszakadnia tőle – felelte nyugodtan Belgarath. – Szerintem a vér miatt. Amikor látta, hogy Agrinja vérzik, Horja pedig nem, rájött, hogy elfelejtett valamit. Ettől megingott a

magabiztossága, és megtört a koncentrációja. Garion, hagyj már abba!

– Nem tudom! – nyögte Garion; a gyomra ismét háborogni kezdett.

– Meddig fogja Horja üldözni a többieket? – kérdezte Selyem.

– Amíg a nap le nem nyugszik. Úgy gondolom, a Menyét klán zürös délután elé néz.

– Van rá esély, hogy megfordul és visszatér hozzánk?

– Semmi oka rá. Nem mi próbáltuk rabságban tartani. Ha Garion képes lesz uralkodni a gyomrán, indulhatunk. Már nem fognak zavarni minket.

Garion a száját törölgetve, imbolyogva talpra állt.

– Jól vagy? – érdeklődött Belgarath.

– Nem igazán, de már nem maradt bennem semmi, ami feljöhetne.

– Igyál egy kis vizet, és próbálj nem gondolni rá!

– Lehet, hogy ezt máskor is meg kell tenned? – kérdezte Selyem némiképp riadtan.

– Nem – felelte határozottan Belgarath. Az egyik dombgerincen, körülbelül másfél kilométernyire több lovas figyelte őket. – A többi morind mindent látott. A hír gyorsan elterjed, és többé már a közelünkbe sem fognak jönni. Induljunk, még hosszú út áll előttünk a tengerpartig.

A következő néhány nap során Garion darabonként minden elérhető információt összegyűjtött a félelmetes összecsapásról, melynek nemrég szemtanúja volt.

– Az egésznek a forma a kulcsa – foglalta össze Belgarath. – Amit a morindok démonszelemnek hívnak, az valójában nem is különbözik olyan sokban az embertől. Megformálsz egy képet, amit a saját elmédből húzol elő, és belekényszeríted a szellemet. Amíg sikerült bezárva tartanod ebbe az illúzióba, azt teszi, amit mondasz neki. Ha az illúzió valamilyen okból elhalványul, a szellem kiszabadul, és felveszi valódi alakját. Ilyen téren bizonyos előnyt élvezek. A rengeteg átváltozás emberből farkassá kiélesítette a képzelőerőmet.

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

### Kártya neve

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

### HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VI.	15	135	1350
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Ósi legendák	10	90	990
Ebredés	10	90	990
Rhath Fénykora	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

### HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sötét titkok	3	29	290
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Enkala laboratóriuma	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Bujá dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290

### KÁO SZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakki	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT</b>				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szive I.	16	160	1520	1360
A tél szive II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

<b>BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK</b>				
Robert Thurston: A kián törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét armány	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerűzettség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700

<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüstövös (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom őrnöje I.	12	90	1140	900
A birodalom őrnöje II.	15	120	1430	1130
<b>A Részabóru legendája</b>				
Nagyrabcsúlt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sébes Jimmy	19	190	1810	1620
<b>Arnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsúlyom Karma	17	170	1620	1450
Rokakirály	20	200	1900	1700

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDOWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elvesztett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

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

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK</b>				
Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odom: Fejvadászat	20	90	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Előszótétel	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

<b>Robert N. Charrette:</b>				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárpótás	19	190	1810	1620
<b>Carl Sargent és Marc Gascoigne:</b>				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
<b>Shadowrun szerepjáték kiegészítők</b>				
Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kibervér	30	300	2850	2550

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

<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki útközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki útközet II.	18	180	1710	1530
A számúzott herceg I.	20	200	1900	1700
A számúzott herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfölde kincsei		50	990	800
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI</b>				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejevadász	17	170	1620	1450
<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVE</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A 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
<b>A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Az idő hídján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárat	4		990	990
Gene Wolf: Halálsziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990
<b>SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN</b>				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590
<b>DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI</b>				
Kaland nélkül	2		890	890
Yabgabagab, a kalandorok szégyene	2		990	990
A fekete egy	2		690	690
<b>CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010
<b>A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:</b>				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: A kárhozottak királynője	12		2370	2120
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690
<b>KALANDOR KIADÓ</b>				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérsóvénny	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészete	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690
<b>RPG.HU KIADÓ</b>				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300
<b>GOBLIN KIADÓ</b>				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100
<b>DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vérvonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		1130	1010
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richard E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabláncan (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmeseterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petrucha: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szeitta (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózái (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféj lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvérség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson:				



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson:				
Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson:				
Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Armyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az alomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázsköpb	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokolban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Árnnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Árnnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálni	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és Árnnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Richard Lee Byers: Hányattás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az itélethez	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A hóhér	4		1320	1180
Vincent Prendergast: Késérű áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenard: Lilom és vér	6		1610	1440

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	6		1800	1610
James Lowder: Tantras	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
<b>R. A. Salvatore: pap ciklus</b>				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Éjmaszok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kócos átka	4		1130	1010
<b>Legend of the Five Rings</b>				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassiour: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Óroszlán	4		1230	1100
<b>Szerepjáték szabálykönyvek</b>				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Faerûn szörnyei	10		3320	2970
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimische (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő: Gonosz fajzatok és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkárom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

# Rhatt Fénykora



## Lapelemzés II.

Nos, folytatjuk a legújabb HKK kiegészítő, a Rhatt fénykora lapjainak elemzését. A kiegészítő június elején jelent meg, azonban ezt a cikket szokás szerint még a megjelenés előtt a tesztelés befejeztével írom. Ekkor már nagyjából körvonalazódik a lapok erőssége, de természetesen az éles versenyeken azért picit módosulnak ezek a dolgok. Ennek ellenére bízom benne, hogy jó áttekintő képet kap mindenki a 136 féle új lapról, és esetleg egy-egy ötlet, kombó, paklikedzemény megnyeri a tetszését. Az elemzéseket Makó Balázssal ketten írjuk. Nézzük a következő szint!

### FAIRLIGHT

**A mogokok törvénye (10):** Nagyon erős lap. Egyrészt véd minket, mivel passzivizálhatjuk vele az ellenfél lapjait, másrészt ölni is tud. Kiváló pl. bűbájpakliba, vagy manafonalasba, ahol sok asztalon maradó lapunk van, amit passzivizálhatunk. *Manafonálnál* még azt is el lehet játszani, hogy az ellenfél körének végén passzivizáljuk a *Manafonalunkat*, így ő nem kap varázspontot a mi előkészítőnkben. Szóval egy univerzális, jó és erős lapról van szó.

**Alvó drakolder (5):** Jó side-lap lehet kis lények ellen: pl. a második körben kiteszem 3-ért (nem varázslat, ami nagy előny), majd a következő körben leszedi az egy-két alap ÉP-s lényeket, plusz betolhatjuk az őrszobta harcolni. Azért spoilernek nem mondanám. Lehet persze akár 11 VP-ért 10/10-es is pl. egy Kyorg pakliban, de mivel nem repül és nincs védettsége, nem biztos, hogy megéri a másnapot.

**Dimitrij (8):** Szerintem elég jó kis kalandozó. Sajnos passzívan jön, de ha üt, akkor kapjuk a varázspontot, ha az ellenfél leszedi, akkor meg újra mi jövünk. Az egyetlen probléma, ha az ellenfél lényvel üti le. Kalandozó pakliban kipróbálnám, mókás gnóm pakliban még inkább, de az élelmesekek esetleg *Morq Fan Gorba* is kitalálhatnak rá valamit.

**Ewgbert forrása (8):** Négyért tíz varázspont. Elég szaftos. Van ugyan egy apró hátránya, de ne felejtjük el, hogy bár olcsó lapokat nem játszhatok ki a kapott manából, de olcsó képességeket használhatok. A *Hatalomvarázssal* összehasonlítva ez ellenvarázsolható, viszont többet ad, és azt több mindenre használhatom. Szerintem picit jobb annál.

**Ewgbert megszakítása (9):** Öt varázspontos ellenvarázslat? Ez így gyenge, mondhatják sokan jogosan. Viszont tárgy ellen is jó, és ha sikeres, akkor erőforrás lap is egyben. A drágasága miatt a legtöbb pakliban nem fog helyet kapni, de *Lassan járj!* mellett, vagy *A mágia méltósága* versenyeken jó lesz. Egy *Manafonalas* kontrollban is könnyen összejöhét az öt varázspont, és akkor ez messze a legjobb ellenvarázslat.

**Ewgbert, a mágus (9):** *Maedin* párja. Szerintem annál picit jobb, mivel az jobban számolható, hogy az én paklim átlag idézési költsége nagyobb-e a többieknél. *Maedinnél* előfordulhat, hogy a pakliba berakott egy-két nagy



idézési költségű lap nincs a kezemben, vagy az ellenfélnél éppen van egy nagyobb. *Kyorgban*, vagy *Lassan járj!* mellett jó lap.

**Halászat (10):** Azonnali lapleszedés, hátrány és korlát nélkül. Ilyen négy varázspontért eddig még nem volt. Ez ráadásul még jó a *Zarknod bőrtöne* és az anti-mágia ellen is. Szóval elég univerzális lap, sokan fogják alpból is használni, de sok kiegészítő pakliban is benne lesz.

**Mocsárláz (6):** Arra nem nagyon lehet számítani, hogy az ellenfélnek sok lénye lesz játékban. Persze egy-egy különleges formátumon előfordulhat, hogy a sok lényes paklik dominálnak majd. Kombót lehet csinálni rá, de szerintem kicsit körülményes az, hogy betermeljek az ellenfélnek sok lényt, aztán jön a *Mocsárláz*.

**Rafinált boltos (10):** A HKK lapjainak új nemzedékébe tartozik. Sokféle dolgot csinál, de egyik képessége sem kimagaslóan erős. Emiatt univerzális lap, szinte minden helyzetben használható valamire. Körönként ad két varázspontot, ez azért elég jó, vagy ha sok manánk van, akkor kettőért húzhatunk egy lapot, ez sem rossz. Bármely pakliba érdemes betenni erőforrásnak, ha szinten befér. Kár, hogy nem gnóm.

**Szúnyogirtás (9):** Ingyen lapcounter az olcsó lapok ellen. Persze csak akkor jó, ha mi nem játszunk olcsó lappal, ez nagy hátránya sajnos. Ennek ellenére szerintem nagyon jó lap. *Lassan járj!*, vagy akár egy fókusz, mivel ott sem nagyon használunk háromnál olcsóbb lapot. A *Zarknod bőrtönés* paklikban is kevés az olcsó lap, oda is jó lehet. Biztosan sok pakliban fogjuk viszontlátani.

**Vektorinflux (6):** Poénos lap, gnóm pakliba ideális egy baráti játékban. A bemutató versenyen Lampért Csaba győzelméhez szerintem mindenképpen hozzájárult, hogy hármat bontott ebből, és *Szent pajzsból*, ráadásul még egy *Palabana-davakri* is akadt melléjük. Ennek ellenére inkább csak baráti játékra való.

**Zarknod prédája (4):** Sajnos ez a lap így nagyon gyenge lett. Eredetileg két féle verzióban gondolkodtam. Vagy annyival csökkent, amennyi a dobott lap idézési költsége, vagy a gyűjtőbe kell dobni, nem a Semmibe. Az első erősnek tűnt, a második szerintem jó lett volna, hiszen lehetett volna vele kombinálni. Gondolom, a tesztelők megjárták, hogy durva kombó lesz a gyűjtőbe dobásra, így végül ez lett belőle: egy gyenge lap.



## LEAH

**Akasztófa (5):** Frissen bontotton sztár volt. Amúgy szerintem gyenge lap. Vannak ennél jobb lényleszedő tárgyak is. Igaz, ez leszedi a célozhatatlan lényeket is, de a hátránya sem utolsó. A felejtos kategóriában végzi majd.

**Halhatatlan esszencia (7):** A vámpír pakli fokozatosan erősödik, bár még nem elég jó ahhoz, hogy eredményesen induljunk vele a versenyeken. A decemberi kiegészítőben viszont tovább fog javulni. Ez a lap elég kellemes bele. Húzhatunk rá lapot, multifunkcionális, vagyis szinte mindenben megfelel a modern HKK követelményeinek.

**Léleggyűjtő pálcá (6):** Frissen bontotton szintén sztár volt, de a hagyományos versenyeken szerintem nem elég jó erőforrás lap, hiszen arra alapoz, hogy lesz asztalon maradó lapunk, amit az ellenfél leszed.

**Lélekszivacs (8):** Ez már kicsivel jobb erőforrás. Egyrészt használható semmizős lapként is, ha valami nagyon zavar az ellenfél gyűjtőjében, másrészt a mai versenypaklikban a lapok jelentős részének három alatt van az idézési költség, így ez egy jó erőforrás lap ellenük.

**Leskelődő (8):** A legjobb kicsi vámpír. A bébinél sokkal jobb. Igaz eggyel drágább nála, de képessége elég jó. A gyűjtőt használni mindig egy plusz erőforrás.

**Motyogórém (6):** Frissen bontotton ez is hasznos volt, összesen 12 lapot fog kidobtatni az ellenféltől. Motyogó pakliba, baráti játékhoz ideális.

**Őrjöngő vérfarkas (8):** Az első vérfarkas paklit már általánosságban elemeztük az előző számban, a *Télihold fiánál*. Ez a lap korrekt bele, hiszen ez az egyik nyerő vérfarkas. Ennek segítségével tudjuk akár egy kör alatt 20-ból nullára ütni az ellenfelet. Azért a tizenkét lap semmizése elég durva, szóval inkább csak kettőt használnék belőle.





kefe lyuk, Alaptalan remény), mondjuk a játékkörnyezet miatt, akkor is elég kellemes tud lenni. Ha *Morgan tanítványát* használunk, akkor sem gond a gyűjtő méretét manipulálni.

**Valdimar (7):** A vámpír „*Gitonga*” egy kis plusz képességgel. Vámpír pakliba mindenképpen rakjuk be, amúgy egy közepes hordaszerű lény.

**Veszett vérfarkas (8):** A lapszedés ebben az etnikumban. Sajnos kicsit körülményes, ha nem tudunk ütni, lapot sem szedünk le. A *Tömegtátok* pl. elég jól tönkrevágja a paklit, és az ellen sem jó. Azért persze nem tragikusan rossz, hiszen a vérfarkas pakli lényege, hogy üssük az ellenfelet. Ha ezt nem tudjuk megoldani, úgysem fogunk nyerni.

**Ősi halálmágia (7):** A frissen bontott meg nem értett lapja. Öt nagyon erős volt, de sokan nem értették, hogyan működik. Nos, ők megnézhetik most a Kérdezz-felelek rovatban. Összegezve ez a lap vagy leszed egy lényt, és visszahoz egyet az én gyűjtőmből, vagy sebez kettőt az ellenfélbe, és ugyanúgy feltámaszt egy lényemet. Az első része elég jó, a második már kevésbé, az a két sebzés elég karcsú. Sajnos általános, és a nem lény lapot nem szedi le, ezért a hagyományos versenykörnyezetben nem elég univerzális. Inkább csak frissen bontottn, hatalom korlátozásán és hasonló versenyeken fog dominálni.

**Ősöreg vérfarkas (8):** Szintén egy jó vérfarkas, ami a győzelemben segít minket. Az a +2 sebzés elég kellemes tud lenni. A nyolc semmizés nem is olyan sok érte.

**Sebezhetetlen vérfarkas (9):** Az etnikum védő lapja. Nagyon idegesítő tud lenni, amikor miatta nem tudjuk leszedni az *Őrjögőt* vagy az *Ősöreg*et, vagy szinte semmivé teszi a tömegirtásunkat (pápá *Nagyobb életszívás*). Mindenképpen hármat használjunk belőle.

**Sebzett vérfarkas (8):** A kis, horda lény a nagy farkasok között. Segít megpuhítani az ellent, nem kár feláldozni a *Sebezhetetlen* vagy *Őrjögő* képességéhez, és olcsó visszahozni a gyűjtőből, hogy négyet üssön az *Ősöreg* mellett.

**Sötét úr (9):** Trükkös lap. A *szkarabeuszok átkához* hasonló: egy bűbáj, ami körönként leszed egy lapot. Általánosságban egy vagy két lapot ezzel olcsóbb leszedni, ha még nem volt lap a gyűjtőnkben. Persze, ha megkombózzuk, akkor több lap leszedésénél is mindig olcsóbb lesz a szkarabnál. Varkaudar pakliban a *Sötét manifesztációval* például úgyis semmizzük a gyűjtőnket, vagy *Lélekgyűjtővel* is megoldhatjuk, és akkor olcsón fogunk minden lapot leszedni vele. Ha alaplóból játszunk semmizős lappal (pl. *Fe-*

## RAIA

**Augur (9):** Nagyon erős lény. Igaz, nem túl olcsó, de ha lenn van, véd engem is és a lényeimet is. A tesztelés során sokat gyengült, de még így is jó maradt. Akár azt is megtehetem vele, hogy egy tömegsebzés esetén öt meggyógyítom a saját életpontomból, majd átvállalja a többi lényemet és sebzést. Sőt, az is működik, hogy *Augur* ugyan meghalna sebzéstől, de az élet megmenti, és utána ő vállalja át a lényeimet vagy engem ért sebzés egy részét. *Kyorgba* vagy mágikus védelmű pakliba kiváló, de sok másfélbe is jó lesz.

**Erőnyerő (7):** Elég durva dobátás tud lenni, ha az ellen sok olcsó lappal játszik. A legszebb az benne, hogy a gyűjtőjében levő lapok is beleszámítanak, nem csak a kezében levők. Persze öröm az örömben, hogy bennünket is gátol az olcsó spoilerek használatában. Biztos vagyok benne, hogy az átlag versenypakli nem fogja használni, de jó néhány ilyenekkel játszó ember fog cáromkodni, amikor valaki kijátssza ellenük.

**Esszenciőr (5):** Gyenge kis lény, a blokkolás egyik ellenlapja.

**Flo (7):** Négyért 4/4, nem repül. Ez nem hangzik erősnek. Bár igaz, hogy két élete van, és amolyan *Halálóriás* módra először 2/3, majd 0/2 lesz. Persze lehet kombózni azzal, hogy rakok rá újabb életjelzőket (*Dj'arekh tárcsa*, *Deego* stb.), de ez így már azért körülményes. Marad, ami volt: közepes kalandozó.

**Khebron (8):** Védi, olcsóbbítja, erősíti a drágább kalandozókat. Sajnos kalandozópakliból is a hordajellegű az, ami versenyképes, a drágábbakat nem igazán érdemes használni. Amíg a tesztelés alatt kettővel csökkentett, addig elég finom kis lap volt. Így már gyengébb, de nem árt



figyelni rá, hogy nem csak a kalandozókat olcsóbbítja, hanem minden lényemet. Persze azért vannak jó kalandozók is a nagyobb idézési költségek között, pl. *Augur*, *Raia szent lovagja*, *Lord Korell* stb., de javasolom a *Vértestvér* kipróbálást is. Lehet meglepetéseket okozni vele.

**Matoyishi (6):** *Kaporszakáll* egy jó kalandozónak számít, mivel 2/2 repül háromért. Ez ugye eggyel többet üt, de nem minden esetben repül. Én valószínűleg inkább *Kaporszakállt* használnám. Az az egy sebzés nem éri meg azt, hogy a játék elején még jó eséllyel nem repülve jön. A közepes kalandozók közé tartozik, annyira azért nem rossz, hogy teljesen temetni kelljen.

**Milgardmester (6):** Ennek a lapnak ugye az lenne a lényege, hogy ha az ellenfél olcsó lapokkal játszik, akkor 0-2 varázspontért keresi elő a vétagokat. Sajnos minden olyan dolog, ami az ellenféltől függ, kiszámíthatatlan, így ez a lap sem túl erős. Van úgy, hogy nagyon jó, de ha egy versenyen csak pár meccsen nem működik, akkor már nem nagyon rakom be. A galetki pakli sem túl erős egy hagyományos versenyen.

**Nemesi párbaj (7):** A párbaj képessége nem rossz, de leginkább ugye párbajos lap előkeresésére fogják használni. Most hirtelen a *Párbajhős* jut csak az eszembe, de azt *Tudatkutatással* is elő lehet szedni. Biztos lesz azonban előbb-utóbb olyan párbajos lap, aminek előkereséséhez megéri majd ezt is berakni. Mondjuk a *Haláldémon* vagy az *Ősi béklyó*, ha már így elgondolkoztam rajta.

**Paralizátor (7):** Gyakorlatilag két körig nem tudják bántani, utána pedig sebez rajtam hármát, mivel úgyis meg fog halni. Ez azt jelenti, hogy a legjobb esetben négyért sebeztem hatot az ellenbe, hármát magamba. Nem olyan nagy táp, de azért két körig nem lehet bántani. Frissen bontott versenyen igen erős volt!

**Szent pajzs (6):** Olyan DEM szerű kis lap a lényemre. Nyilván a versenypaklikban nem nagyon fog előfordulni, ott az ember nem használ olyan KF-es tárgyat, amit csak komponensből lehet kirakni. A *Zarknod kovácsa* pakli pedig a gyors sebzésről szól, szóval abban sem nagyon lesz jelen. Frissen bontottan viszont nagyon jó kis lap volt.

**Wyvern lady (6):** Komponenst adó *Gitonga*. Ennyi azt hiszem mindent elmond róla. MB: Sárkány pakliba mindenképp érdemes használni.

**Wyvern tojás (6):** Egy varázspontért és egy szörnykomponensért kapok egy aktív *Sörényes ubukot*. A többit ld. a *Wyvern lady*nél.



## SHERAN

**A méreg sodra (8):** Egy varázspontos ellenvarázslat a mérgező pakliba. Manapság már egy mérgező pakli *Méregfélelemmel*, *Gyilkos méreggel*, és a legújabb olcsó, repülő, sokat mérgező lényekkel hihetetlen gyorsan tud ölni. Hátránya, hogy kiszámíthatatlan, lehet vele elég rosszul is húzni. Az egy varázspontos countert nyilván be fogom rakni, erősíti is a paklit rendszeren.

**Gombapók (7):** Az első újrahazsnosítás lap. Az újrahazsnosítás hagyományos versenyen nem túl erős, frissen bontottan azonban elég jó volt. Nem csak a gyógyulás miatt, hanem azért is, mert egy-egy nagyon erős lapból csak egy volt a pakliban, és ha azt visszakeverték, majd újra sikerült felhúzni, az néha meccseket döntött el. Maga a *Gombapók*, egy Sheran lény mellett már egyért jön, kettő mellett pedig egyért repül. Nem rossz. Mérgező pakliban érdemes kipróbálni.

**Karám (5):** Hmm, a szokásos szöveg: frissen bontottan elég jó tud lenni, amúgy egy hagyományosan nem fog labdába rúgni. Speciális formátumokon side lap lehet egyes etnikumok ellen.

**Lélekháló (6):** Hordába cantrip lap, amit jó eséllyel ellenvarázsolnak. Ha mégsem, akkor legalább húzunk helyette, és segít az ellenfél kivégzésben.

**Lélekvándorlás (7):** A *múlt tükre* -1 varázspontért, meg két lapért gyógyít hármát, és húzat három lapot, bár van szinkorlátja. Ez egy varázspontért és két lapért húzat hármát, viszont vissza is kever a pakliba egyet. Így gyengébb a tükörnél, azonban ez konfigurálható, kettőért és három lapért négyet húzat stb. Valójában azonban csak akkor érdemes használni a tükör helyett, ha fontos az, hogy egy-egy kulcs lapot a gyűjtőből vissza tudunk rakni a pakliba, és újra felhúzzhatjuk/előkereshetjük őket.



denesetre a már említett mérgező pakliba való.

**Tőzegelementál (7):** A képessége elég érdekes volt, de sajnos nagyon be lett korlátozva. Az, hogy P-set nem aktivizál, elég szomorú, a körönként egyszeri használat meg a durva kombókat igyekszik kiküszöbölni. Sajnos így csak egy olyan lény maradt, ami egy lap dobás árán repülő lényt csinál az abban a körben lerakott lényekről. A büntetése elég szigorú, de ennek ellenére így nem elég erős lap a versenyekhez.

**Tüskés dohratog (6):** Ha az újrahaznosítás gyenge a hagyományos versenyeken, akkor az azt előkereső lap is az.

## THARR

**Rücskös látógömb (6):** A lény maga gyenge, a gyűjtőbeli képessége teheti csak picit érdekessé. Sajnos az is elég speciális ahhoz, hogy elterjedjen a használata.

**Sáskajárás (7):** Egy lap híján asztalirtás, azonnaliként, háromért. Egy lap híján... Csak az az egy lap ne lenne. Így egy átlagos lap lett belőle.

**Szánalmas teknős (7):** Ezután a teknősnek nem kell majd semmizős side lap. A visszavetetés nem rossz, de sajnos mivel a *Tömegtárok* ellen ez sem jó, így a teknős paklinak csak a perifériáján lesz ez a lap. Egy-kettő esetleg befér.

**Taurus (6):** Kis hordaszerű lény, jó nagy újrahaznosítással. Semmi különös.

**Teknős páncélfoltozó (8):** A teknős pakli tulajdonképpen egy speciális horda. A hordának pedig az a lényege, hogy sok lényvel lerohanja, és minél előbb megölje az ellenfelet. A teknősök mindeközben még dobhatják a varázslatokat is, megvédik saját magukat, és ha véletlenül elhúzódnak a meccs, akkor még mindig van pár trükk a tarsolyukban. Egy hordába gyógyító lapot nem nagyon rak be az ember. Ha viszont mégiscsak elhúzódná a meccs, akkor jól jöhet. Mondjuk, lényt is tud gyógyítani, tehát védi a lényeinket, ami azért nem hangzik rosszul.

**Teknős planktonmester (9):** Ez viszont jó kis erőforrás lap a teknős pakliban. Vagy lehordázom az ellent, és nyerek, vagy ha elhúzódnak a játék, akkor lesztedtek már pár teknősömet, ekkor gyógyítj, varázspontot ad, és lapot is húzok vele. Mindezt körönként. Nem rossz. Mondjuk, hármat nem használnék belőle, mivel a játék elején nem igazán jön jól, és bosszantó, ha ezt húzok; de kettőt igen.

**Titánpók (7):** Háromért átlagban 3/3, vagy 4/4 repülő lény elég kellemes. Kár, hogy a játék elején ez csak 2/2-es, az úgy gyenge. 6/6-ként meg már egészen brutális. Min-

**Az ősök oltára (8):** Egy újabb sok vitán, sok változtatáson átment lap. Az ebben a kiegészítőben már megszokott: „az olcsó lapokat büntetjük, a drágákat jutalmazzuk” képesség ránk is hat, így pl. egy másodikat kirakni már nem nagyon érdemes belőle. Sajnos a *Lassan jár!* ezt is drágítja, de az az egy varázspont talán nem olyan vészes. Egyelőre nem igazán látom, hogy ez a lap, illetve a hozzá hasonlók mennyire teljesítik céljukat: mennyire lesz alternatíva ilyeneket használni a versenyeken az olcsó spoilerek helyett. Ha bejön ez a dolog, és lesznek ilyen paklik, ezt a lapot mindenképpen érdemes használni, hiszen ingyen jön.

**Ellenálló goblin (7):** Következnek az új goblinok. Kettőjük közül ez a gyengébb, csak akkor használnám, ha valami hatástól féltém a kis barátaimat. Amúgy szerintem vannak hasznosabb goblinok, és hát ugye nem fér be mind egy pakliba. Kiegészítő pakliba azért beférhet, de ez is versenykörnyezet függő.

**Goblin nyílpuska (6):** Mókás kis lap, de sajnos frissen bontotton kívül nem fog labdába rúgni. KF-es fegyvereket maximum *Zarknod kovácsa* pakliban használnak (egy-egy ritka kivétellel, pl. *Démonölő*), oda pedig inkább a sok plusz sebészét adókat rakják be, hiszen annak a gyors győzelem a lényege.

**Goblin régész (9):** Na ez viszont nagyon jó goblin. Használjunk hármat belőle! Gyakorlatilag biztosítja a lap utánpótlást, vagy azt, hogy ne kelljen köröket várnunk, míg felhúzzuk a megfelelő goblin, mondjuk egy *Káoszgoblin*, vagy egy *Goblin harcóst*. Alap lap lesz a goblin pakliban.

**Granitoid (8):** Egy repülő galetki, amivel gyakorlatilag két kör alatt két lényt szedhetünk le öt varázspontért. Ez még nem túl erős, viszont egyből leszedi az életjelzős lényeket is, és ez elég nagy táp. Sőt, az izomjelzőseket is jól



pusztítja, hiszen először leszedi róla a jelzőket, majd csak utána a lényt, így az ellenfél nem fog húzni az izom miatt. Persze akkor a legjobb, ha bekombózzuk, mondjuk egy *Szent pajzsszal* (ez inkább csak frissen bontotton), vagy valami jelző leszedővel. Szóval nem rossz kis lap.

**Hadítok (5):** Ennek a lapnak az ereje nem igazán látszott a tesztelés során, főleg, mivel használhatósága attól függ, mivel játszik az ellenfél. Egy felhasználási lehetőség korbó paklikba: kihúz egy countert az ellenféltől, mivel ha létrejön, és eldobok neki egy azonnalit, akkor több counterelés nincs. Azért ezt egy *Cselvetés* is megteszi, és az univerzálisabb.

**Kétféjű kóttroll (7):** Hát, egy 4/5-ös, nem repülő lény egyszerűen önmagában nem lehet elég erős. Ennek azonban van egy képessége, ami azért javít rajta, hiszen leszedi mondjuk egy *Árnyéksárkányt* és kap mellé egy nagy lényt, ez már nem olyan rossz dolog. Azért nem belőle lesz a versenyek sztárja.

**Ködsárkány (10):** Ne belőle viszont lehet. Az *Árnyéksárkányhoz (új)* hasonlít, talán egy nagyon-nagyon vékony hajszállal gyengébb annál. Bármennyit is sebez, mindig elszívja az ellenfél varázspontját, de maximum ötöt. *Kragoru familiárisával*, *Sárkányfiókával*, Leahos testvérével, *Kyorg szolgasárkánnyal* egész ütőképes paklit lehet összerakni.

**Mélységi behemót (5):** Nagy lény, ld. *Kétféjű kóttroll*. A nagy különbség, hogy ennek a képessége sem valami nagy szám, szóval felejtős az egész. Azért kellene ilyen lapok is hatalom korlátozására, frissen bontottra, meg azért, hogy a jó lapok még jobbnak látszanak az ilyenekkel összehasonlítva.

**Mo'khabut fétis (9):** Egy újabb erős lap. Talán nem spoiler, mivel nem minden pakliba jó, de tárgyasba, anti-mágiásba biztos, hogy nagyon jó. Egy csont és egy VP-ért dobat kettőt, három-háromért négyet stb. Ha egyszer egy ilyen kijön, akkor onnantól az ellenfélnek nem marad varázslata az én körömben.

**Pukk (8):** Azonnali lapleszedés kis hátránnyal. Ilyen már volt pár, pl. *Katakliзма (új)*, mindig csak a hátrány mértéke tesz különbséget közöttük. Ez gyengébb a *Kataklizmánál (új)*, de azért néha szín, vagy a verseny szabályai miatt ezt fogják használni.

**Ryuku őrtorony (8):** Épületes pakliba lapleszedés-szerű épület. Azért „szerű”, mert a lények attól még tudnak ütni, ha elvesztik a speciális képességüket, a többi lapnál viszont gyakorlatilag olyan, mintha a gyűjtőbe küldtem volna. Mivel lehet húzni helyette, és saját magát is beal-



dozhatom, ezért olyan pakliba is be lehet rakni, ahol nincs más épület, de akad lény, ami felépíti. A frissen bontott versenyek egyik sztárja volt.

**Védőbástya (5):** Elsőre nagyon durván néz ki, főleg egy frissen bontotton. A két építő azonban egy hagyományos versenyen szinte használhatatlanná teszi. Lehet rá kombót építeni, felhúrom, majd berakok az örösztbla egy varázslatra immúnis, láthatatlan lényt, és akkor lényekkel nem tud ütni az ellen, az én lényem meg ütögeti szépen. A lényemet sem tudja leszedi, sőt még engem sem tud lelőni az őrző képessége miatt. Sajnos, ha leszedi a bástyát, akkor borul az egész, márpedig azt nem védi semmi. Ez, és a két építő a móka paklikba számúzi a lapot.

**Xenóvadász (6):** Xenók, thargodanak és más guszttalanságok ellen egy side lény. Ha a thargodan pakli majd tombolni fog, akkor még lehet, hogy használom is ellene, persze nyilván versenykörnyezettől függően. Amúgy pedig jól el lesz a többi nem használt lény között.

**Zsákmányvadász (9):** Ez egy nagyon erős lap, csak a megfelelő pakliban kell használni. Ha mondjuk a lapjaink 60%-a egyfajta lap, az még jó eséllyel kevés ahhoz, hogy eredményesen használjuk. Elsősorban olyan pakliba lesz jó, ahol mondjuk túlnyomórészt szörnyekkel játszunk. (Figyelem, nem torzszülötkek!) Ezek nyilván főleg az etnikum paklik lesznek: varkaudak, vámpír, teknős stb. Ekkor viszont az egyik legjobb erőforrás lap. Természetesen jól használható tárgyas, épületes, búdjá-, és kalandozópakliba is, annál jobban, minél egyöntetűbben egy típusú lapokat használunk (persze másfelől ez gyengítheti az adott paklit, de a *Zsákmányvadász* iszonyú nagy erőforrás-előnyt ad). A szörnyes pakliban az a jó, hogy maga a *Zsákmányvadász* is szörny.

Dani Zoltán és Makó Balázs

# Kérdezz... ALAPOM KARTYA... felelek!

DANI ZOLTÁN

**Húzhatok-e lapot, ha az ellenfelem Pukkal leszedi egy önálló jelzomet?**  
Igen, a lap pontos szövege: a lap vagy jelző gazdája húzhat egy lapot.

**Hányszor használhatom a Goblin régész képességeit?**

A régész képességei közül csak egyet használhatok, csak a saját körömben, és azt is csak egyszer.

**Hogyan működik pontosan az Ősi Halálmágia?**

A lapnak két hatása van. Az elsőnél választok, hogy lényt szedek le vele, vagy sebezek az ellenfélen. A második hatása, hogy feltámaszt egy lényt, ez mindenképpen létrejön, függetlenül attól, hogy az elsőben a sebzést vagy a lényleszedést választottam.

**Mennyit sebez a Tűzkullancs, ha feláldozom, és rajta kívül két lény van játékban?**

Kettőt, mivel ő maga nem számít bele. Először ugyanis kifizetem az idéző-

si/használati költséget, vagyis elkötöm a varázspontot, és feláldozom a kullancsot, majd utána állapítom meg, hogy mi a pontos hatása, és ekkor a kullancs már nincs játékban.

**Használhatom-e a Lélekgyűjtő pálca képességét saját magára, ha maga a pálca kerülne gyűjtőbe?**

Nem. Sajnos picit félrevezető az, hogy reakció képességként van feltüntetve, de a fogalmazás szerint csak akkor lehet használni, ha egy lap már kikerült a gyűjtőbe. Ha már a gyűjtőbe került a lap, akkor nem lehet reakció képességet használni, vagy ha maga a pálca került a gyűjtőbe, akkor már nem használhatja a képességét. Ez a lap tehát úgy működik, hogy amikor egy lapot fizikailag a gyűjtőbe/Semmibe raktam, akkor használhatom a képességét. Ha valamivel megmentem a gyűjtőbe menő lapot, akkor nem használhatom rá a pálcát.

**Tud-e az Esszenciaőr KF-elni, és van-e benne komponens?**

Általában a kalandozók tudnak, és nincs bennük komponens. Az *Esszenciaőrön* nincs KF jel, de mivel minden kalandozó KF-el, így utólag megadjuk neki ezt a képességét. Olyan kalandozó viszont már akadt, amiben van komponens, így benne is meg hagyjuk. Feláldozni érte úgy sem lehet, mivel csak szárnyet áldozhatok, viszont ha valaki megöli, kinyerheti belőle.

**Olcóbban játszom-e ki a lapokat, ha Zarknod prédájának dobtam a lapot, de utána leszedi őt?**

Nem, pontosan ugyanaz az helyzet, mint amit az AK77-ben leírtunk az *Owooti alligátorról*.

**Ha Karám van játékban, akkor csak azok a szönyek nem mehetnek előre, amit a Karám hátraküldött, vagy a később kijátszottak sem?**

Amíg a *Karám* aktív, semmilyen szörny és torzszülött nem mehet be az őrszobta.

**Működik-e az újrahasonosítás képesség, ha a lényt a gyűjtőből játszom ki?**

Igen. Az újrahasonosítás szabálya nem köti ki, hogy csak kézből kijátszaskor lép érvénybe, általánosságban csak kijátszás szerepel benne, ebbe pedig beletartozik a gyűjtőből kijátszás is.

**Többet sebez-e a lényem az ellenfél lényén, ha azon Célzó tűz van?**





Igen. A *Célzó tűz* minden sebzést eggyel növel lényen, bármi okozza is azt.

### Véd-e az *Essenciaőr* a blokkolástól?

A szövege szerint a forrásoktól véd, a blokkolás azonban nem forrás, mivel a szabálya szerint nem speciális képesség. Az *Essenciaőr* a blokkolás egyik ellen lapja lenne, ezért javítjuk a szövegét: az ellenfél forrásai és blokkolása nem csökkentheti a max. ÉP-d és a max. VP-d.

### Milyen színű forrásnak számít, ha egy *Flora* rákok egy *Goblin nyílpuskát*, majd *lövök vele*?

Fehér forrásból származó sebzés lesz, mivel a nyílpuska a szövege szerint a lénynek adja a képességet, így a lény képességével *lövök*.

### Hogyan működik pontosan a *Sebezhetetlen vérfarkas* képessége?

A legegyszerűbb úgy megfogalmazni ezt, hogy amikor egy lény lapot fizikailag a gyűjtőbe raknék, akkor helyette egy másikat rakhatok oda. Mindez akkor történik, amikor már minden életmentő hatás lejátszódott, tehát utána a helyettesítő lényt már nem menthetem meg valamilyen hatással. Ha egyszerre három lényem kerülne a gyűjtőbe, akkor hármat is kell odaraknom, hiába örjög ott a *Sebezhetetlen vérfarkasom*. Persze, ha mindegyik vérfarkas, akkor elég csak egyet. Sajnos a képesség az előkészítő fázisban nem működik, mivel ez egy aktivizálást igénylő képesség. Fontos még, hogy a 0 ÉP alá került lények felgyógyulnak, ha más rakok helyettük a gyűjtőbe.

### Előkereshetem-e a *Tüskés dohratoggal* azt az újrahaznosítással rendelkező lényt, amit a *dohratog újrahaznosításával* **kevernék vissza a pakliba**?

Igen. A képességek sorrendben jönnek létre. Először visszakeverem az újrahaznosított lapokat, majd utána keresek a paklimban.

### Az *Ősi halálmágia*val leszedek egy lényt, és feltámasztom vele egy újrahaznosítós lényemet. Újrahaznosíthatom-e az a lényt, amit leszedtem?

Nem. A lény nem kerül azonnal a gyűjtőbe, először létrejön az *Ősi halálmágia* feltámasztós képessége, majd utána még azt a lényt meg lehet menteni mondjuk egy *Sebezhetetlen vérfarkassal*. Tehát, amikor feltámasztok, és újrahaznosítok, a leszedett lény még nincs a gyűjtőmben.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

### A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

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

**Időpont:** július 23., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagományos verseny a szokásos tiltott lapokkal.

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

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

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

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

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

Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től 2005. június 30-ig). 2005. július 1-től minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első négy helyéért 2 profi pont jár, az

5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap.

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

## VERSENYHELYSÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.  
BALASSAGYARMAT – Mikszáth Kálmán  
Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.  
BEKESCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.  
DEBRECEN – Káosszellegvár, Vár u. 10.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.  
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).  
EGER – Camelot Kártyavár, Kísaszony u. 23.  
ERDŐKERTES – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.  
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,  
Török Ignác u. 1.  
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakizlet, Arany  
János u. 13.  
HÓDMEZŐVASÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódító  
u. 77.  
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky  
u. 50.  
MAKÓ – Percel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Színpark 2. emeletén  
MSZP IRODA – Budapest, Lónyai u. 22., a  
Kálvín tértől 3 percre.  
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeftű u.  
75.  
PECS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékbolt  
SOPRON – New Ork Templom u. 22.  
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi  
buszmegállótól 100 méterre a városközpont  
felé, a lámpás keresztződés sarkán  
található a Turul mozi előtt.  
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártyak-  
lub, Kálmán Lajos utca 30.  
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák  
Bolt, Távirda u. 2/a.  
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.  
18/a.  
SZENTES – Deákpince,  
Kossuth u. 8.  
SZOB – Vasútállomás kultúrhelyisége  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,  
Táncsics M. u. 5-7.  
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.  
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,  
Mészáros Lőrinc u. 45.  
\*\*\*\*\*

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

### FIGYELEM!

A Beholder kft. versenyei a következő  
helysínen kerülnek megrendezésre!

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

A helysínen van büfé, szendvicsekkel,  
üdítivel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térenél levő Népszínház  
utcaából induló 99-es busszal.
- A Kós Károly térenél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es busszokkal Kőbánya  
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.  
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi  
térenél kell leszállni.

# ÚJ VERSENYEK JÚLIUSBAN ÉS AUGUSZTUSBAN

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 16., 11 óra.  
**Helyszín:** Nyírbbátor.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott minden  
követő.  
**Nevezési díj:** 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3  
di üdítő árát is.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Muri Ferenc, vicces.fer-  
ko@axelero.hu, 70-298-1175.

### LOHD HAVEN VERSENYE

**Időpont:** július 16., 10 óra, nevezés 9-től.  
**Helyszín:** Pécs.  
**Szabályok:** Tiltott minden lap (szabálylap és köve-  
tő is), aminek a nevében szerepel az R betű.  
**Nevezési díj:** 600 Ft  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Tekei Zoltán, dexkill@freema-  
il.hu, 70-293-6226.

### TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** július 16., 10 óra.  
**Helyszín:** Szeged.  
**Szabályok:** Tiltott mágia.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20-360-9023.

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** július 16., 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Abys Klub.  
**Szabályok:** Egyszínű verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amatőrök  
indulhatnak.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abys klub,  
www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-  
3870.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** július 17., 11 óra.  
**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.  
**Szabályok:** Páros verseny.  
**Nevezési díj:** 100 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik, valamint a teljes ne-  
vezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.  
**Érdeklődni lehet:** Adám Norbert, 70-618-7787.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 30., 11 óra, nevezés 10-től.  
**Helyszín:** New Ork.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba, 20-446-7747.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 30., 10 óra.  
**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 30., 11 óra (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Abys Klub.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft. A versenyen csak amatőrök  
indulhatnak.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abys klub,  
www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-  
3870.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** július 30., 10.30 (nevezés 10-től).  
**Helyszín:** Szellemlovas.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 500 Ft. Nevezés előre az info@szel-  
lemlovas.hu címen vagy személyesen! Legfeljebb 24  
versenyre indulhat, a nevezések időrendje szerint.  
**Díjak:** A teljes nevezési díj kiosztásra kerül és levá-  
sárolható a boltban. Ultraritka lap.  
**Érdeklődni lehet:** Rosenzweig László, info@szel-  
lemlovas.hu, 302-2326.

### PÁROS VERSENY

**Időpont:** július 30., 9 óra.  
**Helyszín:** Fonyód.  
**Szabályok:** Páros verseny. Tiltottak az ultraritkák is.  
**Nevezési díj:** 750 Ft/fő. Csak amatőr játékosok ve-  
telnek részt a versenyen. Nevezést csak korlátozott  
számban tudnak elfogadni, ezért előszerelőre ne-  
vezni telefonon.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik.  
**Érdeklődni lehet:** Bukovics Milán, bukovics.mi-  
lan@freemail, 30-595-8316.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** augusztus 6., 10 óra.  
**Helyszín:** Eger.  
**Szabályok:** Isteni szövetség.  
**Nevezési díj:** 500 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Camelot Kártyavár, 06-36-321-  
966.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 6., 10 óra.  
**Helyszín:** New Ork Sopron.  
**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 600 Ft.  
**Díjak:** Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba, 20-446-7747.

### □SÖK VÁROSA

**Időpont:** augusztus 6., 9 óra.  
**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** □sók Városa.

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

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

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

#### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** augusztus 6., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

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

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

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** augusztus 6., 11 óra (nevezés 10-□).

**Helyszín:** Abysss Klub.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abysss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 6., 11 óra.

**Helyszín:** Nyírbátor.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Tiltott minden követ□.

**Nevezési díj:** 500 Ft. A nevezési díj tartalma 3 dl üdít□ árát is.

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

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

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** augusztus 7., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 100 Ft.

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

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

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 13., 10 óra.

**Helyszín:** New Ork Tatabánya.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Lampért Csaba, 20-446-7787.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** augusztus 13., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

#### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** augusztus 13., 10 óra.

**Helyszín:** Gyöngyös.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltottak az ultraritikák.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

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

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

#### VESZÉLYES FAJOK

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

**Helyszín:** Abysss Klub.

**Szabályok:** Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a sznesít□ szöveget), vagy ilyen altípúsú lény. Ett□ eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abysss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Abysss Klub.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, Abysss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

#### H□SKORSZAK

**Időpont:** augusztus 21., nevezés 9-t□□, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szentes, Deákpince.

**Szabályok:** Csak az □□ el□□t megjelent kiegészít□□ lapjait lehet használni. Tiltott minden AK-s, inváziós, csillagképes, zénes lap, valamint a Teológia, a Pszi szakértelem és a Mágia létsíkja.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

#### GYAKORI VERSENY

**Időpont:** augusztus 21., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Csak gyakori lapokat lehet használni.

**Nevezési díj:** 300 Ft.

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

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

## SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

# ABYSS KLUB

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

H K K K L U B

-HKK laponként, rendkívül széles választékban, kedvező áron

-Kényelmes, tágas klubhelység

-A Beholder Kft.  
versenyein is árulunk

-Segítségnyújtás és tanácsadás  
profi játékosoktól

-Playstation játéklehetőség  
több tucat játékkal

**BUDAPEST, VII.  
CSERHÁT U. 4.**

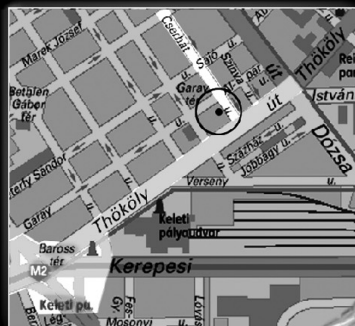
**H-Cs: 11-19**

**P: 11-20**

**SZ: 10-15**

**Tel. : 342-3870**

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





# VERSENYBESZÁMOLÓK

## RHATT FÉNYKORA – BEMUTATÓ VERSENY

A legújabb HKK kiegészítő, a Rhatt fénykora megjelenés előtti, frissen bontott versenyét június 4-én rendeztük, 135 résztvevővel. Ez több szempontból is örömteli létszám volt: egyrészt rengeteg játékosal találkozhattunk, másrészt, mivel 142 hely volt, kényelmesen elértünk, senkit nem kellett játéklehetőség híján elküldenünk. Sok régi nagy névvel is találkozhattunk, az ős-HKK-soknak igen ismerős lehet a névsor: Kis Borsó Csaba, Sass Tamás, Kovács Ákos, Holtzinger Dániel, Bedzsula Ádám, Neumann Róbert, Simon Dániel (egy részük persze most is aktív játékos, mások csak félévente látogatnak el hozzánk).

A versenyzőknek három csomag Rhatt fénykorából kellett legalább 35 lapos, négy szín-koriát nélküli paklit készíteniük.



A legnagyobb érdeklődés persze Rhatt lapjait kísérte, ezekből új szín lévén több is volt persze a bontott lapok között, röppent a sok blokkolás, és visszatértek a gyűjtőből a vérfarkasok. A játékosok igen könnyen elsajátították az új szabályokat, alig-alig volt kérdés. Néhány a legkedveltebb, erős lapok közül: *Goblin nyílpuska, Védőbástya, Akasztófa, Rafinált boltos, Granitoid* (Szent pajzsok kombinálva különösen hasznos), *Rhatt haragja, Rhatt papja, A csodák kútja, Régi dallam, Ősi halálmágia, Paralizátor, Ryuku őrtorony, Sebezhetetlen vérfarkas*. Követő használat nem volt jellemző, bár néhány helyen láttam *Telihold fiát*. Egyetlen lapot korlátoztunk be ezen a versenyen: *Rhatt oltárát* fel kellett áldozni a képessége használatához. A gigantikus küzdelemben (es-

te fél kilenckor ért véget a döntő) végül egy régi ismerős, Lampért Csaba diadalmaskodott, a második Jámbor András, a harmadik Ádám Norbert, a negyedik pedig Bolyócki Máté lett. Kiváló teljesítményükhöz gratulálunk! Rajtuk kívül még 14 versenyző kapott díjat, több-kevesebb Rhatt fénykora paklival térhettek haza, melyek értékét növelte, hogy a megjelenés előtt több mint egy héttel juthattak hozzá. Sajnos egy csalás miatt is kellett intézkednünk: Tóth András (született 1986. 10. 17.) nem indulhat tőbbet frissen bontott vagy draft versenyen, sem Nemzeti Bajnokságon. Kérjük, más versenyszervezők is vegyék ezt figyelembe! Mindenkit várunk versenyein-ken!

Makó Balázs





# IX. HKK Nemzeti Bajnokság

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

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

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

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

## A VERSENY FORMÁTUMA:

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

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

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A férgék védelmezője, A fufang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom szava, A hatalom torzulása, A holtak serege, A kockázat ára, A káosz igazi arca, A kincskeresés itala, A kigyó taktikája, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A múlt tükré, A pokol szeme, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végzet talizmánja, Apró kívánság, Asylux átka, Asztrális hullám, Az erős ereje, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Björtjauk tréfája, Bri'thung a tolvaj, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Cselvetés, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, Energizáció, Élő bűbáj, Élőholt mágus (új), Fehér tigris, Fizetett tehetség, Gakk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkon öregkora (új), Hajtógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kamdemu, Kataklizma (új), Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Koncentrált energia, Kovácscéh, Különleges élvezet, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Magh-goth párdúc, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mánia, Megszakítás, Melkon, Méonech fürkész, Moru Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Númak királynő, Okulüppaj kacagása, Orgling hasonállat, Orzag managömbje, Owotó trükk, Ördögi mentor, Ördögűző pálcá, Örgjongo szimill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Pszionikus entitás, Ragadozó (új), Rothadó borzalom, Rovarsámán, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szikrázó manahal, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumurgia, Teknőscsapda, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tliekan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Tudatesapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, Vadászarak, Vészkijárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

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

**200 000 Ft  
összdíjazás!**

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

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2005. augusztus 19.



Májusi feladványunk megoldása:

- Mivel a köröm még csak most kezdődik, ezért kapok varázspontot, majd feláldozom a *Főnix herceget* komponensért. (+5 = 20 VP)
- Húzás fázisban felhúdom a *Vérfókusz*t.
- Kirakom a *Vérfókusz*t, felhúdom az *Urgod haragját*. (-2 = 18 VP)
- Lejön a *Lángelementál*, eldobom neki a *Véráldozatot*, így kap egy izmot. (-2 = 16 VP)
- Kijátszom az *Urgod haragját*, sebződök kilencet, a *Lángelementál* kap kilenc izomjelzőt. Mivel ez egy tűzvarázslat volt, feltámad a *Főnix herceg*. (-3 = 13 VP)
- Lehozom a *Kürtöt*, majd aktivizálom vele a *Lángelementált*. (-1 = 12 VP)
- A lényeim bemennek az űrposztba. Az elementál lehel kettőt, így sebzek 15-öt. (-2 = 10 VP, -15 = 26 ÉP)
- Kijátszom a *Méonech fűrész*t varázslatként, és leszedem a *Lángelementálomat*. Az izomjelzőkből húzok három lapot, és kapok hét VP-t. (-1 +7 = 16 VP)
- A *Morgan sóhajával* sebzek az ellenfélbe négyet (*Vérfókusz*), én pedig gyógyulok hármat, így már túlélem a kört. (-3 = 13 VP, -4 = 22 ÉP)
- A *Karmazsin tigris* sebez az ellenfélbe hatot, én pedig *Morgan sóhaja* miatt kapok egy VP-t. (-6 +1 = 8 VP, -6 = 16 ÉP)

- A *végítélet harsonáival* sebzek tizet az ellenfélbe. A *Karmazsin tigris* és *Főnix herceg* miatt kilencet, és a *Vérfókusz* még hozzáad egyet. (-3 = 5 VP, -10 = 6 ÉP)
- Augur dühe* sebez négyet az ellenfélbe és a *Karmazsin tigris*be, szintén kapok egy VP-t a *Morgan sóhaja* miatt. (-4 +1 = 2 VP, -4 = 2 ÉP)
- Kettőért sebzek hármat a *Sebkozással* (*Vérfókusz* miatt) a *Karmazsin tigris*be, az ellenfél sebződik kettőt. Győztem! (-2 = 0 VP, -2 = 0 ÉP)

**Szerencsés nyerteseink:** Bodnár Dávid Sajtókeresztúrról, Bencsik Attila Debrecenből és Schneider Gergő Tiszalúcról. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

**Új feladványunk:** Ellenfeled vigyorgva dől hátra a köre végén, úgy érzi: győzött. Te azonban felhúrod a *Rücskös látógömböt*, és elhatározod, hogy csak azért is letöröld a vigyort és a képéről. Van 1 életpontod és 17 varázspontod, ellenfelednek szintén 1 életpontja és 7 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:  
2005. augusztus 19.**

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 LAPJAI:

- Rücskös látógömb (S)
- Az olcsó büntetése (D)
- Akasztófa (L)
- Ősi halálmágia (L)
- Erőnyerő (R)
- Tűzkullancs (D)
- Paralizátor (R)
- Nemesi párbaj (R)
- Rhatt forgószele (Rh)

#### GYŰJTŐBEN LEVŐ LAP:

- Antimágusganonc (D)

Nincs lapod az asztalon.

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Varakudar preventor (D)
- Augur (R)
- Vén Arfma (Rh)

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Az olcsó büntetése (D)
- Szúnyogirtás (F)
- Illúzióláng (D)

A lényei az űrposztban vannak. Auguron 1 életpont van.







7.

Számiaszám:

Név:

Karakteraszám:

A kért tárgy neve:

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

**A beküldés feltételei:**

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

# JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Egy adott sorszámu kuponból egy számlaszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számlaszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ÖV számlára már küldtél.)

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén értesítést kapsz róla a játékevetői üzeneteknél.

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

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

Amennyiben postán küldöd be, célszerű ajánlva feladni, mivel így kisebb az esély arra hogy elveszik.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

## TÚLÉLŐK FÖLDJE

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

## ŐSÖK VÁROSA

1 kupon	10 safránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyakra)
8 kupon	Mofisztor köve (4 TVP a gyógyítás)
10 kupon	nyálkafókusz (+3% lélekenergia csatánként)
12 kupon	császári dekrétum (egy klánküldetés megoldása)

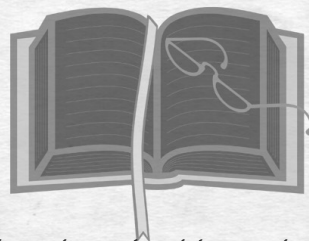
## KALANDOK FÖLDJE

1 kupon	Fenőkö (tárgyjavítás, 4 töltet)
2 kupon	Dimion platina amulett (max. ÉP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újrakezdés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5% TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végítélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)



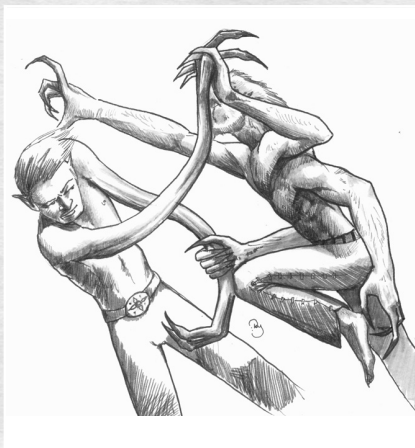
# Leanthil naplója

19.



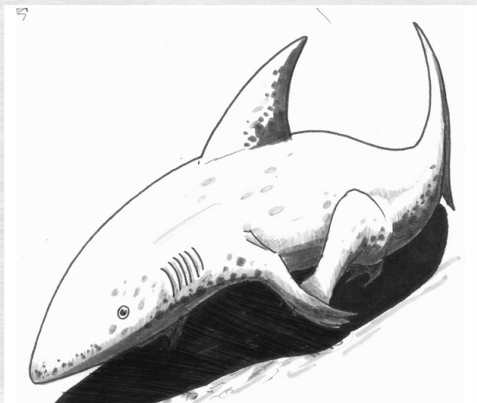
Előre bocsátom, hogy nagyon fáradt vagyok, ezért talán nem lesz minden mondatom érthető, de hát itt az idő, hogy a szokásos naplóbejegyzést megírjam, és ha valamit ilyen hosszú ideje csinál a galetki, kár volna holmi ti-vornyázás miatt egyszerre csak földadni. Igen, mostanában elég sokat iszogatok, meg szórakozni járok. Kirúgok a hámból (ahogy a régiek mondták), hiszen végre valahára van mit ünnepelnem. Helyezett lettem az olimpián!

Visszaolvasva a legutóbbi írásomat, ezt meg is jósoltam, na de azért annyira komolyan talán én sem gondoltam, és lón. A mostani megmérettetésen a nem harci szakértelmeinket tesztelő akadálypályán már csak rutinból mentem végig. Tudtam, mi után mi következik, de erre a versenyszámra egyáltalán nem készültem, felesleges is lett volna, hiszen vannak galetkik, akik úgyis jobbak lettek volna nálam. A pankrációban már reménykedtem főleg úgy, hogy előtte megittam egy gránitbőr italát, ami miatt ugyan lassabban lehet csak a harcok közben mozogni, viszont tökéletes védelmet nyújt a végtagjaikkal harcoló galetkik első néhány csapása ellen. Biztam benne, hogy majd ennek segítségével komoly előnnyel indulok a legtöbb vetélytársam ellen, azonban vagy ők is éltek ezzel a lehetőséggel, vagy e nélkül sem volt ellenük esélyem. Itt a tizenegyedik helyen végeztem, ami azért szép, hiszen harmincnégyen indultak. A normál harcokban sokkal gyengébben szerepeltem annak ellenére, hogy ezúttal nem felejtettem el minden ellenfelem ellen bevetni az általam magas fokon ismert fűrgülés varázslatot. Nem is lett volna baj, ha erre a versenyszámra nem lehetett volna hozni a szolgálóinkat is. Sajnos lehetett, amit én sem mulasztottam el, csak éppen az én szolgálóim olyan gyengék, hogy néhány szempillantás alatt az aréna padlóján hevertek, így aztán minden ellenfél nekem maradt. Nem is érdemes erre szót vesztegetni, csak éppen az utókor számára jegyzem le, hogy a huszonhatodik helyen végeztem, ami már sokkal rosszabb, mint a pankrációban. Érdekes egyébként, hogy míg Ka-Boom barátom a pankrációban kettővel mögöttem állapodott meg, addig a normál harcokban hét helyel is megelőzött, ez utóbbi pedig önmagában is érdekes, hiszen eddig mindig előtte végeztem. Lehet, hogy valamit rosszul kezdek csinálni? Idővel úgyis kiderül. Hanem a psi párviadatok már más lapra tar-



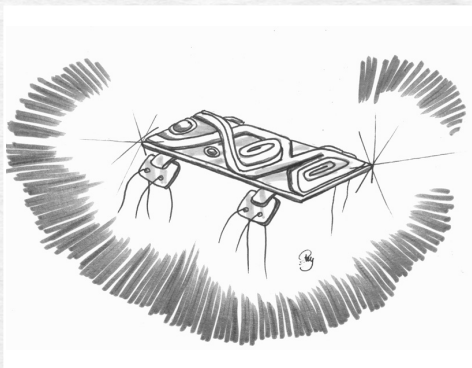
toznak, itt ugyanis szinte minden ellenfeletem simán legyőztem, kivéve a legjobb barátomat, és a Helior nevű galetkit, aki aztán meg is nyerte ezt a versenyszámot, azaz egy helyel megelőzött. A korrupt gazfickók persze rögtön az első ellenfélként a saját szövetségi társamat, ráadásul a legjobb barátomat sorsolták ki ellenem, hát ha így eléggé meggyengülök lelkileg, vagy súlyos hibát követek el, és így teljesen elvágom magam a dobogós helyezésektől. Minden okuk megvolt ezt gondolni, hiszen a korábbi harcokban már láthatták, hogy amint egy Apostollal kerülnék össze, csak a szolgálóinkat engedjük szabadon, mi pedig csak maximum az életszívás nevű gyengécske kis varázslatot vetjük be a másik ellen, így kímélve egymást a súlyos testi és lelki sérülésektől. Ezúttal azonban csalatkozniuk kellett, hiszen a pszionikus harcokban már nem kíméljük egymást (pontosabban Ka-Boom engem). Be is jött a

trükk, hiszen ez nemcsak engem segített a második helyhez, hanem Ka-Boomot is a harmadikhoz, így hát teljes a dicsőség. A nyereményemet, egy ezüst pszi-vállapot a következő portyázó utamon már hordani fogom, így minden galetki láthatja majd, hogy ezen a téren sem érdemes packázni velem. Az olimpia egyébként más okból is érdekes volt. Bár a szövetségi társaimmal ezúttal alig-alig akadtam össze, találkoztam olyan galetkikkal, akik már régen letelepedtek, most viszont mégis ellátogattak a viadalra, mint nézők. Nekik is kell egy kis szórakozás. Így akadtam össze például Viórával, aki hajdan a maga szintjén a varázsszal főzés és a gyógynövények mesterének vallhatta magát, kár, hogy minden más szellemi szinten nehézségekkel küszködött, így fordulhatott elő, hogy a mi szövetségünk helyett a Bölcsék Körébe állt be. Nem véletlenül telepedett aztán le. A párharcok közötti szünetekben egy kis közvélemény kutatást tartottam, hogy mi foglalkoztatja mostanában a fajtársaimat. Troy Archiid mellett a felszíni tárgyak voltak a fő téma, és örömmel tapasztaltam, hogy rajtam kívül mások is gyanúsnaak vélik, hogy ezek egyszerre csak felbukkantak, de olyan mennyiségben, hogy szinte mindenkinek jut belőlük. Nevetséges, mindenesetre én úgy vagyok velük, hogy amíg kárt nem okoznak nekem, vagy amíg a császár pribékjei el nem kobozzák tőlem, addig használok őket. Most például találtam egy olyan teljesen egyedű (csak minden második galetkinek meglevő) tárgyat, amit Urgod kémszemének neveznek, és ami megsokszorozza a kontaktus őseiddel nevű varázslatom hatékonyságát. Na, ez már végre egy számomra is hasznos cucc. De ha már szóba került a császár nemrégiben kipendertett főbárdja, igazán kár volna elmenni mellette. Szóval ez az alak megint csak egy gazfickó, bár valahol szimpatikusan viselkedik, hiszen gúnyt űz a jutalmakért ácsingózó, azokért mindenre képes galetkikből. Egyébként nem hangoztatnám, de itt a naplomban elárulhatom (hiszen ezt a kortársaim úgysem olvashatják el), hogy magam is bedőltem már a szívatásainak. Először arra kért, hogy hívjam meg egy sörré, legközelebb meg arra, hogy az elzalogosított hangszerét váltsam ki a zalogházban. Ez alig száz aranyamba került, és mi a hála? Semmi, csak valami bugyuta történet apró részlete egy hajdan volt galetkiről. Ha ez így folytatódik, mire a tanulásig eljutunk, már egy vasam sem lesz. Igaz, legutóbb nem pénzt kért, hanem hogy vadásszak le a húsz torzszülöttet, úgyhogy ezt még megteszem a kedvéért, de ha tényleg semmi haszonnal nem tud szolgálni, úgy otthagynom, hogy csak na. Éntőlem a többi galetkivel úgy szórakozik, ahogy akar, de belőlem nem csinál többet bohócot. Jó, elhiszem, hogy élvezi, ahogy mi, alsóbb szinteken lakók csak úgy körbe rajongjuk, mint felisteni hatalmú, ráadásul a császár közvetlen környezetében forgolódo galetkit, de huzamosabb ideig talán nem kéne ezzel visszaélnie. Visszatérve az olimpiára, egy aprócska hírfoszlányt sikerült még elcsípnem valami Legendák Völgyéről, de tartok tőle, hogy ez az egész megint csak valami suttógó propagandával beharangozott próbatétel. A sok pöffteget-agyú meg rögtön rohan majd, hogy a Hatalmasok kedvéért lehetetlenesse magát az ottani torzszülöttekkel. Én minden ilyen esetben kivárom, amíg megtudok valamit, és csak utána vetem bele magam a kutatásba (persze ilyenkor a kincsekről is rendszeresen lemaradok).



Az olimpiai küzdelmek után volt a szokásos aukció, amin végre el tudtam vinni az egyik tételt. Ez egy deflektor nevű kis tárgy, ami eltéríti az irányomban kilőtt lövedékeket, legyen az egy parittyagolyó vagy akár egy mágiikus nyílvevő. Kétszázharminc aranydukátomba került. Amikor átvettem az elismervényt, megszólalt mellettem egy galetki, és megkérdezte, hogy mégis kit tisztelhet bennem. Egy kissé sértőnek éreztem tudatlanságát, de amikor bemutatkoztunk egymásnak, kiegyenlítetttem a sértést, mert én meg azon lepődtem meg, hogy ő Pyramid volt, a Hegy leghatalmasabb tjasza. Így már érthető volt az érdeklődése. Ezt a deflektort tulajdonképpen

nem is azért vettem meg, mert valami nagyon nagy hatalmú dolog volna, hanem mert így elmondhatom magamról, hogy nekem valami olyan dolgom van, ami rajtam kívül senkinek nincs. Lehet vele büszkélkedni, na és persze arra is kíváncsi leszek, milyen képet vág majd egyik-másik újász, amikor nem érti, miért nem talált el a nyilaival, ha még szélpajzs sincs körülöttem. Ehe-ehe. Piramíd meg ezentúl maximum nem egy szempillantás alatt hyggat ki, hanem kettő alatt. Nagy kaland. Azért kár, hogy hasznosabb tárgy megszerzésére esélyem sem volt, hiszen az általam már korábban kiszemelt az Univerzum karkötőjét így is több mint négyszáz aranydukátért vitték, el, és ha kivárom, amíg újabb, igazán értékes tételt kiáltanak ki, megint üres mancsokkal jöttem volna el.



Igaz, akkor legalább még mancsom lett volna. Merthogy amilyen szerencsés vagyok, itt az örök szintjén az első vadászataim egyikének alkalmával rögtön meg is ismerkedtem egy felszint járt földicápával, ami tőből leharapta az egyik mancsomat, persze csak közvetlenül azután, hogy óles húsdarabokat tépett ki a testemből. Semmi páni, mondják ilyenkor a szint lakói, hiszen a templomban újranövesztik némi aranypénzért cserébe. Kösz. De ha legalább le tudtam volna győzni, akkor egyrészt a belőle felszabaduló lélekenergia kárpótolt volna az elszenvedett sérülésekért, másrészt nem rögtön egy ilyen kudarcélménnyel kellett volna megkezdennem a tizenegyedik szintű életet. Erre egyébként minden esélyem megvolt, hiszen mikor végül elmenekültem, a cápában is alig volt már élet. Ha valamelyik szolgálóm egy kicsit ügyesebb lett volna, vagy legalább én találtam volna el csak még egyszer a dög testét, akkor mi győztünk volna. Nem mintha illúzióim lettek volna új lakószintem környékének élővilágát illetően, hiszen korábban már találkoztam egyik-másik őshonos torzszülöttel a szövetségi arénánkban. Nem véletlenül hagytam fel ezen intézményünk látogatásával. Azt megértettem, ha legalább minden sarkon ilyen vadállatok rohagálnának, de nem! Ilyenekből alig él egy pár ezen a szinten, és nekem pont az első között kell az egyik útjába kerülnöm. Ez az én szerencsém. Viszont amíg kitapasztalom a lehetséges ellenfelek harcmodorát, addig is a hagyományos torzszülött arénába gyakran ellátogatok. Most győztem ott le például egy bjlteodrok-triót, majd pedig egy kristályfatty-hármaszt, ezzel is öregbítve a hírnevemet. Ja, majdnem elfelejtettem megemlíteni, hogy itt a helyi vezetőség egy új módszert talált ki a fiatalok szekálására, mégpedig, hogy a remetén kívül senki sem hajlandó addig feladatokat adni, amíg az illető a helytartónál be nem bizonyította a rátermettségét. És akkor most írhattam volna azt is, hogy a helyi vezetőség egy velejéig korrupt, a bűn posványában rothadó, #&@! (a kívánt kifejezés behelyettesítendő) banda, mivelhogy a helytartó első kérése az volt, hogy vigyek neki egy öskövet. Ezt persze nem ilyen pörén kérte, hiszen abból talán még neki is baja származhatna, hanem megfelelő körítésel. Háromszor. Na jó, nem is mindősítem tovább, ez van, úgysem tehetek ellene sokat. Azt nem állítom, hogy semmit sem tehetek, hiszen akkor megtagadnám az eddigi életem során követett elveimet, de azért tisztában vagyok az erőviszonyokkal. Ha viszont valaha is alkalmam adódik majd, hogy sáfrányport törjek ófóméltósága orra alá, egy pillanatig sem fogok habozni (legfeljebb hamarabb fejezem be az itteni pályafutásomat). Addig is, amíg ezt a feladatot teljesítem (muszáj vagyok, mert nincs több császári dekretumom, meg az a helytartónál talán be sem válna) igyekszem minél többet vadászni, régészkedni, zenélni, meg aztán most már újra túrhatom az Ósök Csarnokát is, úgyhogy azért nem fogok unatkozni hosszúnak (nagyon hosszúnak) ígérkező itt tartózkodásom alatt. Majd mindenről beszámolok.

## Leantfi

### TÁPÁLAKOZÁS (%)

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
zöldség	9.7%	10.9%	14.1%	9.3%	8.4%	9.2%	8.2%	3.5%	7.5%	7.6%	1.1%	1.4%	4.0%	0.0%
rovarevő	16.9%	16.5%	13.9%	17.2%	17.5%	18.4%	18.9%	22.8%	22.6%	21.2%	25.3%	12.7%	8.0%	0.0%
michista	14.3%	13.6%	14.5%	15.8%	12.7%	16.7%	11.3%	15.8%	19.4%	15.2%	13.4%	12.0%	0.0%	0.0%
magjatló	13.4%	17.3%	14.1%	11.7%	8.4%	11.9%	17.0%	10.5%	11.8%	12.1%	12.1%	7.0%	0.0%	0.0%
piomradó	14.8%	15.9%	17.2%	16.0%	17.1%	12.7%	8.8%	10.5%	9.7%	12.1%	7.7%	13.4%	12.0%	0.0%
puhnyá	6.0%	6.2%	6.4%	9.5%	8.8%	3.1%	5.7%	2.6%	0.0%	1.5%	3.3%	4.9%	4.0%	0.0%
kéző	10.7%	9.6%	10.5%	12.0%	9.6%	10.5%	10.7%	7.0%	8.6%	12.1%	13.2%	12.7%	36.0%	30.8%
tejtjó	1.9%	1.5%	1.2%	0.7%	2.0%	1.3%	1.9%	0.0%	1.1%	1.5%	1.1%	12.7%	4.0%	23.1%
vegetáriánus	12.3%	8.1%	7.9%	7.9%	15.5%	16.2%	17.6%	27.2%	19.4%	16.7%	26.4%	21.8%	20.0%	46.2%

### VÉGTAGMÉRÉST

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
1. végtag	43	13	17	21	21	24	42	37	40	36	33	43	33	20
2. végtag	54	0	13	21	21	36	33	30	31	36	54	44	48	37
3. végtag	54	0	0	17	24	33	28	40	37	54	39	54	32	32
4. végtag	63	0	0	0	0	0	0	28	35	34	48	57	32	63
5. végtag	45	0	0	0	0	0	0	0	0	4	45	44	45	35
6. végtag	63	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	63

### VÉGTAGSZÁMÉLELM

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
1. végtag	45	13	21	18	16	31	31	21	23	21	37	45	17	21
2. végtag	34	0	21	13	24	22	22	24	25	34	25	20	22	22
3. végtag	27	0	0	0	11	22	19	24	21	21	27	22	20	22
4. végtag	28	0	0	0	0	0	0	18	18	22	22	28	20	21
5. végtag	24	0	0	0	0	0	0	0	0	22	22	20	24	24
6. végtag	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15

### TULAJDONSGÖK:

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
Éró	78	8	13	16	17	32	27	37	38	38	47	78	59	63
IQ	34	9	12	17	19	20	29	27	23	31	34	26	24	27
Ügyesség	43	9	11	12	15	18	26	40	42	30	34	43	23	20
Egészség	46	8	10	13	17	23	20	30	23	26	26	35	46	35
Magja	52	9	12	17	17	35	25	24	36	46	39	48	52	27
Gyonsaság	82	9	12	20	31	44	40	56	57	58	72	82	82	80

### HARCI SZAKÉRTŐLEMEK

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
tűzlehellet	95	10	16	24	30	34	38	36	47	36	75	83	95	24
jéglehellet	88	10	17	17	24	47	28	45	35	43	58	84	70	88
savlehellet	76	13	14	17	31	32	38	26	29	60	70	76	25	17
elektrilehellet	100	12	14	20	31	21	35	41	32	41	50	100	94	73
mérgelehellet	96	13	13	16	26	23	35	43	51	50	53	81	16	96
regeneráló	69	10	11	17	18	24	30	25	30	30	36	69	30	21
tűskés bőr	72	10	10	14	20	34	24	32	21	25	43	72	33	50
vastag bőr	84	12	14	17	19	24	26	34	35	47	49	54	84	65
tűzimmunitás	23	6	5	6	10	10	13	16	21	15	14	23	20	15
hidegimmunitás	16	5	4	8	10	10	16	10	10	10	12	15	15	15
savimmunitás	20	2	4	5	10	12	13	11	13	12	15	20	12	10
imm.kimmunitás	25	1	4	6	10	11	10	11	13	12	11	25	15	15
imm.mérgegázra	16	3	6	5	10	10	11	10	10	16	11	15	11	11
imm.ktk.mérgeg	45	3	2	0	7	8	15	14	37	23	45	33	25	25
rezisztencia	65	3	4	12	20	36	43	40	42	56	65	53	52	54
búz/illet	83	12	15	24	26	32	38	42	48	41	58	83	78	20
lőfegyver	80	8	18	24	30	44	42	45	51	56	57	73	4	80
átöltés	13	3	3	6	5	9	10	3	7	4	11	13	11	3
parabojtás	48	0	13	25	30	14	13	18	28	48	20	35	25	25

### VÉGTAGSZÁMÉLEMEK

	Ossz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.
senmi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
kontaktmérgeg	60	5	16	18	31	36	19	56	51	40	60	57	52	30
béntő mérgeg	17	4	8	5	4	7	0	10	17	1	0	0	0	6
paraliz.mérgeg	43	8	13	21	15	31	31	32	33	36	35	43	31	30
vámpírizáció	26	8	10	8	10	14	17	15	10	16	26	24	14	14
maraszvás	17	2	3	1	5	1	5	5	15	0	12	17	15	12
rothasztás	22	5	10	10	10	19	22	20	14	14	16	12	2	2
tárgyirítás	15	0	4	5	0	8	15	13	12	5	12	0	0	0
energiaszás	45	8	10	14	20	32	31	27	31	31	16	45	16	3
sebző mérgeg	45	10	10	21	24	30	20	30	33	20	45	12	0	3
roncsolás	33	4	10	10	13	20	20	30	24	16	26	33	12	18



**STATISZTIKÁK**

	Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz.
Galecki csapatok	1037 59 189 218 779 324 417 495 640 616 708 1037 373 344
Galecki győzelmek	945 55 137 167 676 242 361 374 414 311 639 946 266 239
Torzszülött csapatok	2952 196 415 804 1464 1524 1735 2333 1956 2450 2456 2952 2866 2631
Torzszülött győzelmek	2688 170 375 785 1338 1444 1573 2192 1721 2235 2284 2688 2681 2333
Leölt torzszülött	5369 187 523 1051 2429 2465 2776 4178 3342 4393 5104 5111 5369 4697
Pezsi csapatok	1998 0 0 27 190 341 450 610 1465 834 1036 1998 1009 556
Pezsi győzelmek	1962 0 0 15 153 274 416 577 1321 606 839 1962 866 319
Ájúlások száma	756 43 52 95 103 247 316 394 388 756 513 480 408 195

**MAX HP**

	Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz.
	415 56 75 105 134 157 183 208 235 267 287 334 373 415

**ÖSSZEÍRT STATISZTIKA**

Galecki csapatok	175844	semmi:	40,8%	Rang: 0
Galecki győzelmek	80635	Hajhatatlanok:	5,8%	Rang: 98
Torzszülött csapatok	1259352	Tudósok:	15,0%	Rang: 100
Torzszülött győzelmek	1083424	Mágusok:	11,6%	Rang: 90
Leölt torzszülött	1886036	Psziomisták:	2,2%	Rang: 91
Pszi csapatok	122800	Tisztagatok:	4,9%	Rang: 93
Pszi győzelmek	66221	Katonák:	4,2%	Rang: 87
Ájúlások száma	86581	Mutánsok:	6,8%	Rang: 89
		Tolvajok:	4,6%	Rang: 86
		Bardok:	4,1%	Rang: 94

**SZAKÉRTELMEK**

	Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz.
csempakészítés	29 6 9 14 12 20 12 14 29 16 26 24 16 18
csempaészítés	21 4 8 9 10 16 16 15 15 15 21 20 20 17
zárnyitás	22 4 8 8 9 13 16 16 13 15 17 22 18 19
mászás	24 7 10 15 12 12 15 19 21 24 21 19 20 18
rugalmasság	30 3 6 8 15 16 15 14 12 12 30 16 16 17
meogyőzőkészség	24 3 8 11 14 13 15 13 15 15 15 18 19 24
transzformáció	43 2 9 10 10 14 35 43 15 13 19 15 15 15
auraszéítés	44 3 7 8 10 13 13 16 16 24 17 44 21 20
ékezésészet	18 3 6 9 15 14 11 9 11 12 18 17 18 17
keresetvelem	23 6 10 12 10 18 15 21 15 16 23 18 19 20
szívósság	52 8 10 11 46 22 21 32 29 44 39 34 52 27
varázslatfőzés	25 3 4 6 12 10 15 15 14 13 17 25 17 17
gyógynövények	32 8 10 12 24 25 17 30 17 16 32 21 19 19
nyomkeresés	37 3 9 13 16 20 30 25 32 30 33 40 40 31
vezetőkészség	40 3 6 9 12 12 12 16 14 13 19 25 23 37
psz. támadás	24 0 0 10 11 13 19 17 22 20 23 24 19 20
psz. energia	46 0 0 8 12 15 30 37 46 35 38 45 25 26
lopás	31 6 12 11 15 18 20 19 16 31 23 29 24 20
éberség	34 5 7 11 15 13 19 15 15 17 22 34 33 32
átolszórás	50 12 16 14 46 33 31 31 23 50 45 22 20 16
alcázás	31 9 12 17 21 26 25 25 29 25 31 28 27 30
lopakodás	20 4 5 6 10 15 14 12 11 13 15 19 20 17
régészet	34 9 13 24 18 20 39 36 19 26 52 27 25 27
zene	52 7 12 15 18 30 39 36 19 26 52 27 25 23
tanulás	23 4 9 10 13 14 15 22 16 19 20 19 23 25
idézés	30 0 4 5 11 10 13 20 17 17 25 30 25 21
jávitás	22 1 0 6 14 14 16 21 17 19 21 22 20 21
éptés	34 0 5 8 15 25 21 27 19 22 30 31 34 18
feldentés	26 0 0 0 6 14 15 14 14 16 20 26 20 19
vitalitás	20 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 20 18 20

**HIRNEV**

Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz.	26874 975 1458 1829 26874 7084 8259 9285 8947 8234 23082 16097 8487 15169
--	---

## XI. TERON HEGYI OLIMPIA A GYŐZTESEK CSATÁI

Aktuális témánk a XI. Teron hegyi olimpia, melynek legfelső kategóriáját ezúttal Brutus, az izmos, barna bőrű, szörtemen mellkasú, sármos férfi nyerte, aki mellesteg a Katonák klánjának egyik legmagasabb rangú tagja, és a Lord címet viseli. Hatalmas (500 feletti) mérete, csaknem 100-as ereje, és igencsak tekintélyt parancsoló végtagjai ezúttal meghozták neki a 13. szint olimpiájának első helyét.

Lássuk, hogyan győzedelmeskedett Brutus a 2. és a 3. helyezett galetkik elleni csatákban:

### A KÉSŐBBI 3. HELYEZETT, FLOMO BELAXUS ELLENI CSATA

Jelenleg az 1. helyen állsz. A közönség őrjöngése közepette kísérnek oda következő ellenfeledhez, aki **FloMo Belaxus**, egy zöld íriszű, mosolygós, enyhén kopaszodó, alacsony, pocakos férfi. A Mágusok klánjának főmágus rangú tagja. A Protolisk Hercegek szövetségbe tartozik. A következőket látod nála: Zohkart karkötője, krakoch csizma, a mágus arany fülbevalója, a Pusztítás Talizmánja, a vitalitás gyűrűje, a bölcsesség koponya amulettje, Elenios fekete maszkja, a gepárd ónix karkötője, a bérnök malachitgyűrűje, az elfek szöges öve, az Ősök Szent Kardja, Yssuf töre, a királynő páncélja, a mágia jáde karkötője, arany orgling fétis, a tolvaj szöges pajzsa, aréna jaspis érme, a gepárd fogazott töre, az entek obszidián karkötője, galetki érdemérem, romfosztogató karkötő, Elenios márványgyűrűje, az áttörés obszidiángyűrűje, nilbongi kítűző, az áttörés rubingyűrűje, manapoid fülbevaló, a kobra átlátszó köntöse, a ragadozó fogazott töre, az ügyesség ónixgyűrűje, a törpék harci íja, az ellenállás lovagi kardja, a gladiátor fogazott töre, Tyrex obszidián karkötője.

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* FloMo Belaxus elmond egy megszakítás varázslatot. FloMo Belaxus elmormol egy a forrás érintése varázslatot. Néhány rövid kézmozdulat után a kék-vörös atya létrehoz egy elemi védelem varázslatot. A kék-vörös atya varázshatalma segítségével elmond egy

gyógyító szellőt. Gyógyítja FloMo Belaxust (+27 ép). Gyógyítja a quwarg harcost (+2 ép). A kék-vörös atya gyógyul 2 ép-t. Gyógyítja a tuskés hólyagot (+2 ép). A ratifikátor visszanyer 2 életpontot. A 2. fekete özvegy visszanyer 2 életpontot. Néhány rövid kézmozdulat után Traktor létrehoz egy ellenáll.megtörése varázslatot. FloMo Belaxus megakadályozta a varázslat létrejöttét. Traktor elmond egy elemi védelem varázslatot. FloMo Belaxus megakadályozta a varázslat létrejöttét. Megrohamozod a tuskés hólyagot. A 2. fekete özvegy megközelíti Traktort. A quwarg harcos elindul a bundás yeti felé. Kombájn megközelíti a ratifikátort. A tuskés hólyag máris előtér terem! A ratifikátor megközelíti Kombájnót. A bundás yeti elindul a quwarg harcos felé. Támadod a tuskés hólyagot. Hasba próbálsz rúgni jobb lábaddal. (93 ép-t sebezted). Tuskés a bőre (-9 ép) Roncsolod bőrét. Rúgsz bal lábaddal. (68 ép-t sebezted). A bőrén levő tuskék felsértetnek (-4 ép) Vastag bőrét szaggatod. Megtámadod a quwarg harcost. Vértarkas agyarral támadsz. (31 ép-t sebezted). Benyomsz neki jobb mancsoddal. (161 ép-t sebezted). Leocsapsz farkaddal. (61 ép-t sebezted). Paralizáld! Harapni próbálsz. (204 ép-t sebezted). Paralizáld! A quwarg harcos hörögve elterül. A tuskés hólyag holtan terül el. A tetem nagy durranással szétrobban. 23 életpontnyit sebzódsz. Kombájn 24 sebzést kap. A bundás yeti 21 ép-t sebződik. A ratifikátor sebződik 20 ép-t. A 2. fekete özvegy Traktort támadja. Traktor testébe kontaktméreg hatol. Traktor halálos sebet kapva a földre zuhan. Kombájn és a ratifikátor egymással harcolnak. a ratifikátor kontaktmérget kapott. A ratifikátor hörögve elterül. A bundás yeti lassú volt, mire ütne, ellenfelét már más a padlóra küldte. Regenerálsz (+34 ép)

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* FloMo Belaxus elmormol egy ellenáll.megtörése varázslatot. A kék-vörös atya elől egy tűzfal varázslatot. Megrohamozod FloMo Belaxust. Sebzódsz 53 ép-t a tűzfaltól. A 2. fekete özvegy a bundás yetit rohamozza. Kombájn a kék-vörös atya felé mozog. Kombájn 47 ép-t sebződik a tűzfaltól. Megtámadod FloMo Belaxust. Céloz-

# ŐSÖK VÁROSA

## JÁTÉK LEVÉLBEN

ni próbálsz jobb lábaddal. Áthatolsz gránitbőrén! (97 ép-t sebeztl). Tüskés a bőre (-2 ép) Roncsoltál. A hasát célozd bal lábaddal. Elkerülte. Vértfarkas agyarral lesújtasz. (64 ép-t sebeztl). Lendületet véve ütsz jobb mancsoddal. (191 ép-t sebeztl). A kék-vörös atyát próbálsz megsebezni. Előresuhintasz farkaddal. (78 ép-t sebeztl). Paralizálsz. Fogaidat próbálsz belemélyeszteni. (201 ép-t sebeztl). Paralizálsz. Bűzöd fojtogatja (23 sebzés). FloMo Belaxus összerogy. A kék-vörös atya kileheli lelkét. A 2. fekete özvegy és a bundás yeti egymással harcolnak. Kombáján választott ellenfelét már legyőzték, így ő tetlen ebben a körben. Regenerálsz (+34 ép)

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* A 2. fekete özvegy felé mozogsz, hogy megtámadhasd. Kombáján a 2. fekete özvegy irányába megy. Megtámadod a 2. fekete özvegyet. Hasba próbálsz rúgni jobb lábaddal. (83 ép-t sebeztl). Vastag bőrét szaggatod. Lendítesz egy nagyot bal lábaddal. (66 ép-t sebeztl). Vastag bőrét szaggatod. Vértfarkas agyarral lesújtasz. (55 ép-t sebeztl). Benyomsz neki jobb mancsoddal. (196 ép-t sebeztl). Tekergetve suhintasz farkaddal. (86 ép-t sebeztl). Harapásra nyitod szádát. (224 ép-t sebeztl). A 2. fekete özvegy holtan terül el. Regenerálsz (+23 ép) [A csatában összesen 1132 sebzést okoztál, és 91 sebzést kaptál. Szolgáid ill. szövetségeseid által okozott/kapott sebzés: Traktor: 0/55, Kombáján: 42/96, a bundás yeti: 34/105.] Ezt a csatát te nyerted!

### A KÉSŐBBI 2. HELYEZETT, SUB-ZERO ELLENI CSATA

Jelenleg az 1. helyen állsz. A porondra kísérnek. Következő ellenfeled **Sub-Zero**, egy fekete-kék harci ruhás, maszkos, halovány bőrű férfi. [aura: 10-es gondolatolvasás.] A Mutánsok klánjának a genetika csodája rangú tagja. A Protolisk Hercegek szövetségbe tartozik. A következőket látod nála: Dubié amulettje, az ellenállás arany fülbevalója, a Puszítás Talizmánja, nagyobb jégöv, elementáris karkötő, arany orgling fétis, Tyrex jádegyűrűje, hókristály, az áttörés rubingyűrűje, a vitalitás gyűrűje, Örökkévalóság Kristálya, org.lázadás emlékérmé, a gyorsaság fogazott tőre, Tyrex obszidián karkötője, a jég obszidián karkötője, örökös hósi jelvény, méregvándor vállvédő, az áttörés obszidiángyűrűje, Fairlight bíbor köntöse, a gyorsaság áldozati tőre, vérfarkas agyar, az ellenállás fogazott kardja, az ellenállás vivőtőre, Fairlight zangrozi csizmája, Zohkart karkötője, a regenerálódás malachit fülbevalója, manókirály korona, xenobőr karkötő, a regenerálódás ezüst

pikkelyvértje, a regenerálódás harci íja, az élet szöges pajza, az ellenállás jáde karkötője, Crouveaux gyűrűje, párbajtőr, a regenerálódás ezüstgyűrűje.

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Néhány rövid kézmozdulat után Sub-Zero létrehoz egy jégvihar varázslatot. Traktor előhív egy ellenáll.megtörése varázslatot. Néhány rövid kézmozdulat után Traktor létrehoz egy elemi védelem varázslatot. (+17 tűzimmunitás, +17 hidegimmunitás, +17 savimmunitás, +17 elkt.immunitás, +17 imm.mérg.gázra.) Sub-Zero védi rezisztanciája. Megindulsz Sub-Zero felé. Már ott is vagy! Sebződsz 110 ép-t a jégvihartól. Kombáján Sub-Zero rohamozza. Kombáján sebződik 109 ép-t a jégvihartól. Traktor sebződik 139 ép-t a jégvihartól. A bundás yeti Sub-Zero irányába megy. A bundás yeti 108 ép-t sebződik a jégvihartól. Traktor kileheli lelkét. Támadod Sub-Zero. Egy rúgást próbálsz jobb lábaddal. (6 ép-t sebeztl). A tüskés bőr megsebez (-10 ép) Roncsoltál. Megeresztesz egy jól irányzott rúgást bal lábaddal. (1 ép-t sebeztl). A tüskés bőr megsebez (-5 ép) Vastag bőrét szaggatod. Meglengetve a vérfarkas agyart, próbálsz lesújtani. (1 ép-t sebeztl). Benyomsz egyet jobb mancsoddal. (134 ép-t sebeztl). Teljesen lebénul. A mérget varázslattal semlegesíti. Ostorként csattantasz farkaddal. (16 ép-t sebeztl). A fogaidal támadsz. (164 ép-t sebeztl). Paralizálsz. Bűzöd zavarja (26 sebzés). Kombáján Sub-Zero támadja. A bundás yeti Sub-Zero támadja. Regenerálsz (+34 ép) Sub-Zero regenerálódik.

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* Sub-Zero ellenáll a varázslatnak. Sebződsz 116 ép-t a jégvihartól. Kombáján 143 ép-t sebződik a jégvihartól. A bundás yeti 87 sebzést kap a jégvihartól. Kombáján halálhörgés közepette a földre zuhan. A bundás yeti kileheli lelkét. Sub-Zero próbálsz megsebezni. Célozni próbálsz jobb lábaddal. (32 ép-t sebeztl). Roncsolod bőrét. Érzékeny pontot próbálsz megtalálni bal lábaddal. (9 ép-t sebeztl). Roncsolod bőrét. Vértfarkas agyarral próbálsz sebet ejteni ellenfeleden. (27 ép-t sebeztl). Beversz egyet jobb mancsoddal. (143 ép-t sebeztl). Lecsapsz farkaddal. (47 ép-t sebeztl). Paralizálsz. Pofádat nagyra tátva harapsz. (205 ép-t sebeztl). Bűzöd nehezen elviselhető számúra (21 sebzés). Sub-Zero ájultan a földre zuhan. Regenerálsz (+34 ép)

[A csatában összesen 568 sebzést okoztál, és 241 sebzést kaptál. Szolgáid ill. szövetségeseid által okozott/kapott sebzés: Traktor: 0/139, Kombáján: 32/221, a bundás yeti: 8/195.] Győzelmet arattál!



# XXIII. TF-, ŐV- ÉS HKK-TALÁLKOZÓ

## 2005. június 11.

2005. június 11-én huszonharmadik alkalommal is megrendeztük szokásos találkozóznkat a Túlélők Földje, Ősök Városa és Hatalom Kartyái játékosok számára. A jól bevált programok mellett persze most is voltak újdonságok, melyek közül talán a szumó játék volt a legizgalmasabb. Itt két embernek kellett beöltöznie egy jó nagy szumó jelmezbe, és megpróbálni kilökní egymást a szorítóból.

Ezúttal szerencsére nem volt olyan iszonyatos hőség, mint azt ilyenkor megszoktuk, de az eső sem esett, tehát elég kellemes időben lehetett részünk. A belépéskori ajándék csoki, dílitó, tombola és egyebek mellé ezúttal egy különleges fényképet is kapott mindenki, melyen a Beholder Kft. alkalmazottai voltak láthatóak, jócskán el Gyűrűk Urásítva. Az összemontázsolt képen Miklós nagy fehér szakállat, és kalapot kapott, hogy hasonlítson Gandalfra. Maci lett Aragorn, Farkas Zsolt, a TF programozója pedig nagy vörös szakállat és harci sisakot kapott, úgyhogy a szemüvegtől eltekintve teljesen úgy néz ki a



képen, mint Gimli. Dikó István tördelőnk íjtartó tegez és hosszú szőke haj segítségével változott át Legolassá, Dani Zoliból lett Frodó, Katiból pedig Arwen, csak éppen szőke hajjal. Jómagam, Szeitz Gábor pedig Boromir nem túl hálás szerepét kaptam, hosszú ősz hajjal, páncéllal, lándzsával...

Az első kincsek megszerzése után mindenki beléphetett, és egyből neki is állhatott keresni a többit, egész napos kincsvadászat játékunkban. Jó előre elrejtettünk ugyanis egy csomó kincset (TF és ŐV tárgyak, HKK nyeremények stb.), színes borítékok formájában. Aki rátalált egy ilyen borítékra, a benne lévő papíron olvashatta is, mit talált, és mit kell tennie érte, hogy meg is kapja. Mert csak a legszerencsésebben leltek olyan borítékokra, melyek azonnali nyereményeket rejtettek (pl.: Nyertél egy varázskövet! Csak írd le erre a lapra karakterszámodat, és add le Szeitz Gábornak). A legtöbb esetben a kincsek megszerzéséért valamilyen feladatot kellett végrehajtani, mint például rajzolni le egy Beholdert, vagy add le a borítékot egy olyan hölgy társaságában, akinek lábán van tetoválás, vagy Henna festés. Jut eszembe, volt ám egész nap ingyenes Henna festés, ami igencsak nagy népszerűségnek örvendett, folyamatosan festették a bátor jelentkezőkre a szebbnél szebb ábrákat, képeket, harci feliratokat.

Persze a találkozó legfőbb „programja” most is az volt, hogy az eddig egymást csak az internetről ismerő emberek végre személyesen is találkozhattak, beszélgethettek. Ahogy megszokhattátok, most is nagy kedvezményel árultuk minden termékünket, melyek közül nagy siker volt az új HKK kiegészítő

szító, a Rhatt fénykora, és a HKK puzzle játék. Emellett most is sokan húztak zsákmacskát HKK lapokból, ahol erős ritka, sőt néha ultraritka lapokra is bukkanhattak. Ezúttal is volt TF csataszimulátor, ŐV galetkiformázás, kedvezményes zsetonbefizetés, és persze a TF és ŐV játékosok ezúttal is fejleszthettek egy szintet játékbeli Örökévalóság drágaköveiken.

A mostani legerősebb drágakő, az Örökkévalóság Tűzopálja a TF-en a következő képességeket ruházta gazdájára: +6 támadás, +70 maxÉP, +70 maxVP, +4 a tárgyak mentődobására, +150 ÉP regeneráció, +3 minden tulajdonságra. A Tűzopál ŐV-s megfelelőjének képességei pedig: +13 támadás, +15 méret, +50 maxVP, +4 szerencse, +5 minden leheletre, +12 védekezés, +12 a tárgyak mentődobására, -25% az éhezésre, valamint ha kevés hősiesség pontod van, esélyed van arra, hogy a kristály a köröd végén termeljen neked.

Idén volt először Vlagyimir díj és császári különdíj átadó. Itt az elmúlt fél év során, az előre kiválasztott szakértelmek terén legtöbbet fejlődött karaktereket díjaztuk, emlék-diplomával, valamint a karakterhez beírt egyedi varázstárggyal (melyek meglepő módon a Vlagyimir díj és császári különdíj neveket viselik). Először lássuk tehát a Vlagyimir díj nyerteseit, valamint magát a Vlagyimir díjat:

### **VLAGYIMIR DÍJ (1519.TÁRGY)**

Toborzásgátló Vlagyimir korunk leghíresebb kalandozója, sokak példaképe. A királyi udvar legbefolyásosabb hivatalnokai között is számtalan rajongója akad, ennek

### **A félév...**

idomára (szörnyidomítás): Csöcsös Hilga (5-ről 15-re nőtt)  
tudósa (titkosírás): Ariun Al Malen (1-ről 12-re nőtt)  
cirkuszi versenyzője (versengés): Zanarchista (5-ről 19-re nőtt)  
szakácsa (főzés): Manus (13-ről 27-re nőtt)  
szerencsejátékosa (szerencsejáték): Csöcsös Hilga (0-ről 15-re nőtt)  
harcművésze (harcművészet): Next Generation (1-ről 16-ra nőtt)  
felderítője (felderítés): Kispál és a Borz (5-ről 23-ra nőtt)  
zármestere (zárnýtás): Irral Qua'Drunk (0-ről 23-ra nőtt)  
mászóbajnoka (mászás): Manus (25-ről 50-re nőtt)  
bányász (bányászat): Enwor Etdran (7-ről 32-re nőtt)  
csapdamestere (csapdakészítés+csapdaészlelés): Fushito Gichin (a kettő összege 26-ről 51-re nőtt)  
pszi-mestere (pszi): Manus (41-ről 124-re nőtt)  
úszóbajnoka (úszás): Elektor Kalandor (27-ről 56-re nőtt)  
vadász (szörnyismeret): Enrico Caravaldallo (6-ről 38-ra nőtt)  
mágusa (taumaturgia+óstaumaturgia): Manus (a kettő összege 128-ról 314-re nőtt)  
felcsere (gyógyítás): Makken Morgiff (3-ről 38-re nőtt)  
tolvajja (lopás): Jo-Lee a Mágus (133-ről 215-re nőtt)  
dalnoka (zene): Craz (314-ről 433-ra nőtt)  
papja (teológia+ósteológia): Manus (a kettő összege 141-ről 405-re nőtt)

köszönhető, hogy a Világégés utáni 14. évben róla nevezték el a díjat, melyet a szervezők a jövőben rendszeres időközönként a feltörekvő, ifjú kalandozóknak ajánlanak. A Vlagyimir-díj kiosztására az olimpiai rendezvény kapcsán kerül sor, és azok kapják, akik az adott időszakban kiemelkedően teljesítettek a ghallai lét valamely területén.

A Vlagyimir-díj egy törhetetlen zafirmedál, melyre a hosszúszakállú, kopasz férfi arcát vésték. Ha történetesen te vagy az, akit a félév csapdamesterének, tolvajának, mászóbajnokának, papjának (stb.) választottak, a Vlagyimir-díjat a ruhádra tűzheted. A medál amellett, hogy minden tulajdonságodat meg-



## A félév...

nyomkeresője (nyomkeresés): Pyramid (7->20)  
lehelőmestere (valamelyik lehelet): elektr.lehelet: Éjfény (23->52)  
felderítője (felderítés): A Mágus (8->20)  
varázssítal kotyvasztója (varázssítalfőzés): Akadil Tel Kator (13->25)  
elbűdösödött galetkije (bűz): Compo (53->66)  
szolgahad idomára (vezetőkészség): Dark Valek a Renegát Elf (10->37)  
régész mestere (régészet): Zytha (13->25)  
zármestere (zárnítás): Harry, a Porter (0->6)  
javító mestere (javítás): Shai-Hulud a férgek ura (0->12)  
csapdamestere (csapdakészítés + csapdaészlelés): Morq Fan Gor (23->34)  
építész (építés): Bika Ida, a dúvad (0->21)  
mászó bajnoka (mászás): Athlan (10->18)  
ékszerész (ékszerészet): Morq Fan Gor (9->17)  
dalnoka (zene): FloMo Belaxus (6->24)  
íjásza (lőfegyver): Anakh-su-namun (0->18)  
pszi-mestere (pszi támadás + pszi energia): Tomi (23->40)  
mágustehetsége (mágia): Amorthis (16->27)  
átokszórója (átokszórás): Enyveskező Ed (2->11)

növeli eggyel, permanens Önanalízis pszi képességgel is megajándékoz, vagyis minden alkalommal, amikor egy nem fegyveres szakértelmed fejlődik (a mágikus ismereteket és a pszit kivéve), értesítést kapsz a fejlődés pontos mértékéről.

A Vlagyimir-díj természetesen – mivel eszedbe sem jutna megválni egy ekkora megtiszteltetés szimbólumától – nem átadható tárgy.

## CSÁSÁRI KÜLÖNDÍJ (578.TÁRGY)

Hegyünk mérhetetlen bölcsességű császára új módszert agyalt ki a feltörekvő tehetségek, a legjobban fejlődő galetkik jutalmazására. Ez pedig a félévente kiosztott császári különdíj! Eme törhetetlen ékszer viselőjéről a hegy minden galetkije tudja, hogy kiemelkedő tehetség! (Már ha az kitűzi eme spec. ékszerként viselhető tárgyat magára). A különdíj persze nem csak egy elismerés, de bizony mágikus képességekkel is rendelkezik. Viselője minden tulajdonsága eggyel, míg mérete kettővel növekszik.

A díjátadó ideje alatt már lehetett is nevezni a szumó, darts és puzzle versenyre, melyek közül az utóbbi hozta a legnagyobb meglepetést. Pár pillanat alatt betelt minden

hely, de végül még két asztalt sikerült felszabadítanunk a puzzle játékosok számára. Az alanori íjászversenyen repkedtek a dartok, a szumó versenyen pedig a versenyzők, és persze nem csak a nevezők, de a nézők is jól szórakoztak. A puzzle verseny hozta a legnagyobb meglepetést. Itt négy fős csapatoknak kellett két és fél óra alatt minél nagyobb összefüggő darabot kirakni valamelyik 500 darabos puzzle játékunkból. Nos, az egyik csapat kb. egy óra után jelentkezett, hogy kirakták a képet, és tényleg, a teljesen egybefüggő Morin tigris díszelgett előttük. Igazán profik lehettek, mivel a többi csapat a két és fél óra végeztével sem tudta még befejezni a kirakást...

Délben a színpadon a Budapest Főnix Kendo és Iaido Klub bemutatóját láthattuk, majd kezdődött is az egész találkozó szerintem legjobb műsorszám, a TF vagy ÖV – Kalandozók vagy Galetkik játék! Ezúttal is a TF-es csapat volt többségben, így a játékra vonatkozó kérdések közül is nekik sikerült többre helyesen felelniük. Szerencsére idén sikerült végre pár olyan kérdést is kiagyalnunk, amire még a legfanatikusabb játékosok sem tudták a helyes választ. A győzelemmel persze most is az egész TF-es játékosársadalom gazdagodott, ugyanis a nyeremény szerint két hónapon keresztül





minden kalandozó 10%-kal több tapasztalati pontot kap a legyőzött szörnyekért!

Mire eljött az aukció ideje, minden játékos betömörödött a színpad elé, hogy az erősebbnél erősebb relikviákra licitálhasson! Különleges újítást vezetünk be a mostani aukción, az első tárgyat nem csak egy valaki nyerte meg, hanem az a kettő szerencsés, aki a legtöbbet licitált. A TF-en Fagyor övsálja lett a legtöbb aranyat érő tárgy, 350000 aranyat adott érte a szerencsés győztes. Az ÖV-n pedig az Univerzum karkötője érte a legtöbb – 440 aranydukátot – tőle csak kicsivel lemaradva 420-420 aranydukátért keltek el a brutalitás és a lidérckirály gyűrűi.

Persze az aukció után jött csak a mindenki által legjobban várt pillanat, az olimpiai for-



## TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
Fagyor övsálja +5 támadás, +5 védekezés, +1 leadható támadás	350000 arany
A mágia itala (+tapasztalati szint/2 teológia vagy taumaturgia)	70000 arany
A háború itala (+tapasztalati szint * 2 max.ÉP)	65000 arany
4 extra forduló	60000 arany
Dornodon talizmánja Min. 50. szint kell, 150 maxHP, 150 maxVP, 12 védelem, 10 szerencse, -5 erő, +25% varázslatsebzés	50000 arany
Ent pásztorbot Min 35-ös fegyverszakértelem kell, 10d8 sebzés, +5 támadás, +5 védekezés, +5 egészség, rovarfelhőt lő	50000 arany
Moa tértorzító +10 TVP fordulónként	50000 arany
Goachan pipája	35000 arany
tűzvarázslataid kockánként 1-gyel többet sebeznek	
Örökkévalóság drágakő fejlesztés	24000 arany
1 db barna, kék és vörös immunitáskő	20000 arany
Isteni küldetés varázslat (max. 40. szintű karakternek)	15000 arany
Tetszőleges formázó tekercs az árnytünder területekről	14000 arany
Tetszőlegesen választott cirkuszi talizmán	14000 arany
Kabol gyűrűje Min. 35. szint kell, +70 ÉP, +7 egészség, -2 védelem, +1 VP regeneráció szakértelem	12000 arany
Értépek sarkantyú – +1 sebzés	10000 arany
1000 db quwarg tojás	2000 arany
Tetszőlegesen választott éjfatty esszencia (min 49. szint – Vg/Axtol esszenciát választott)	2000 arany

dulók osztása! Az ÖV játékosok nagyon el vannak kényeztetve mostanában, hiszen szinte mindenki nyert valami díjat, ami nem is csoda. A játékban már 13 lakószinten élnek galetkik, így ennyi kategória is volt, ráadásul mindegyikben több műsorszámmal (játékos verseny, pankráció, galetkik párviadala, csapatverseny).

A találkozó zárásaként pedig végül hatalmas tombola sorsolást tartottunk, ahol csak úgy záporoztak a nyeremények, varázstárgyak, kártyacsomagok, egyéb hasznos holmik. A fődíj ezúttal a táborozó kedvű játékosoknak kedvezett, egy sátor volt, két hálósákkal!



# ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)	
Univerzum karkötője +10 minden lehetetre, +2 minden varázslatra és pszíre, +2 minden végtagméretre, +5 lőfegyver, +5 gyorsaság, +2 pszí energia és támadás, -10 álcázás	440 aranydukát	Deflektor felezi a lőfegyver sebését 1 pszí kő, őskő és varázskő Zárknod piramisa csata végén +7 % lélekenergia, kicsit jobban éhezik a karakter
Brutalítás gyűrűje +3 végtag méret, szakértelem, spec. képesség, +5 egészség, -5 mágia, -5 iq, -2 minden varázslat szintjére	420 aranydukát	Sötét elfbőr mellény +8 rezisztencia, +15 regeneráció, 30 védelem, -50 méret
Líderckirály gyűrűje +3 minden varázslat szintjére, +5 iq, +5 mágia, +5 áttörés, +3 idézés, +3 lopakodás, +3 lopás, -20 vastagbőr, -20 tuskésbőr, -10 minden immunitásra	420 aranydukát	Az Univerzum páncélja +5 minden lehetetre, +1 minden varázslat szintjére, +1 végtag méret, szakértelem, spec. képesség, +2 lőfegyver, +2 gyorsaság, -5 álcázás Tetszőlegesen választott, FTK-nál található felszíni varázstárgy (Urgod kémiszemét választott)
Halálórási tiara egy körben több ellenfél is üthető végtaggal, ha az első meghalt, -5% támadás, -2 gyorsaság	350 aranydukát	Nutritorbőr csizma +5 iq, +5 mágia, +40 max.VP, +4 méregimmunitás, +5 védelem, -5 % az ellenfél menődobásaira
Sárkánytűz +10 minden lehetetre, +5 minden immunitásra, +5 bűz, +5 rezisztencia, -15% védelem, -10 vastagbőr	350 aranydukát	Vadász érdemrend (leölt torzszülőtekkért 5 arany) Császári dekrétum (maximum 8. szinten élők licitálhattak) Örökkévalóság drágakő fejlesztés Régészeti felszerelés (+8 régészet, +4 építés)
Manókirály korona +2 minden varázslat szintjére, +5 védekezés, +3 mágia, +3 csapdaészlelés, +3 lopás	290 aranydukát	3 db bunthar bőrdarab (Az őskőtermő zsákhöz elkészítéséhez kell)
Fekete gömb a galetki tuskés és vastag bőre nem roncsolható, +6 minden elemi immunitásra, -10 gyorsaság, -80 méret	250 aranydukát	30 db hősiesség itala

A találkozó kezdetekor kiosztott dilitotók is kiértékelésre kerültek, lássuk a helyes megfítéseket:

- ❖ 1. Mennyi Toborzásgátló Vlagyimir maximális életpontja varázslat nélkül? – 7069
- ❖ 2. Hányas hajózás szakértelem kell egy vitorlás hajó építéséhez és vezetéséhez? – 16
- ❖ 3. Mit kérnek a törpetanya első küldetésében? – 5 tükröt és 3 smirglilevelet
- ❖ 4. Hányas ütőfegyver szakértelem szükséges a sziklazúzó használatához? – 20
- ❖ 5. Melyik nem thargodan nagyúr? – Hrumagurk
- ❖ 6. Kit kell legyőzni a feregszint 2-es sorszámú, boltban kapható kalandjában? – adós
- ❖ 7. Melyik varázslat nem tanulható meg a 13. szinten? – Jégtornádó

- ❖ 8. Melyik nem előfeltétel a kutatólaboratórium építéséhez? – Gyógyító kamra
- ❖ 9. Hogy hívják az ŐV-n a történetmesélő bárdot? – Troy Archid
- ❖ 10. Hányszor lehet maximum végigjárni az Ősök Csarnokát a 12. szinten? – háromszor





- ❖ ❖ 11. Mi Morbid hátránya? – Minden lapod idézési költsége +7 VP.
- ❖ 12. Melyik TF karakterről neveztek el Kalandok Földje szörnyet? – Erynome Killmaster
- ❖ 13. Hányadik szinten tanulhat egy karakter szívósság szakértelmet a Sárkányölőben? – 9
- ❖ 13+1. Hány szemetes és kuka van a Beholderben? – 10

Idén volt egy 12 találatos szelvény is, illetve egy 11 találatos is. Ők, valamint a 7 db 10 találatos szelvény kitöltője arany nyereségben részesültek.

A találkozó után nem sokkal lefuttattuk az ŐV-sek galetki-formázás versenyét, mely idén is érdekesen alakult. Most is nagy favorit volt a párbajozás szakértelme, és persze szinte mindenki növelt vastag bőrt, rezisztenciát, és kontaktméreg immunitást is. A védekező képességekre rakható 1000 KNO miatt nagyon magas rezisztenciákat, vastag bőrt sikerült elérni, ezért aztán a nyerő taktika most a sebző mérge végtagképesség volt.

Sokan felejtették el felhasználni 2 őskövületet, és sajnos nagyon sokan felejtették el ráírni az UL-re az ellenőrző számot is. Emiatt aztán volt egy elgépelés is, Tűfok Klood a rossz táplálás miatt szorult az utolsó helyre, pedig ha írt volna ellenőrző számot, kiszűrhattuk volna a hibát, és akár dobogóra is ke-

rülhetett volna... Az első helyet ügyes taktikával, 1-es végtagokkal, fűrgüléssel, féreg érintésével, és sebző méreggel végül Morq Fan Gor szerezte meg.

Az első 8 helyezett:

1. hely: Morq Fan Gor – Dorka, Dubié vagy a halálóriás relikviája.
2. hely: Amorpheus Amorphea – Örökkévalóság drágaköve
3. hely: Aystair D'Brison – javító kalapács vagy egy őskő
4. hely: Athlan – őskő
5. hely: Antox Worlaust – 3 fekete dukát
6. hely: Bika Ida, a dúvad – 10 arany dukát
7. hely: Ősereg Dorka – gránitbőr itala
8. hely: Brutus – 3 hősiesség itala

Ez a találkozó volt talán a legjobb az elmúlt évek találkozóinak közül, és bár nekem kicsit hiányzott a múltkori rodeó bika (ehelyett volt most a szumó), azért amennyire én figyeltem, mindenki nagyon jól szórakozott, és biztos vagyok benne, hogy az itt kiosztott témérdek nyereség jól el lett osztva a játékosok között, szinte mindenki tele batyuval távozott.

Természetesen télen újra lesz találkozó, még több nyereséggel, ajándékkal, játékkal és szórakozással, akkor is várunk majd benneteket!

Szeitz Gábor



# 139 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. július

## A TUDÁS SZENTÉLYE

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

**Melyik szörnyek D.E.M.-eznek, vagyis teleportálnak el, mielőtt a karakter kinyerhetné belőlük a kincset, és milyen tárgy képes ezt megakadályozni?**

Nagy többségben a szörnyek demezése semlegesíthető egy-egy tárggyal (melyet elég a kalandozóknak a hátizsákjukban tartani), vi-

szont van olyan szörny is, amely egyszerűen „mindig” eldemezik. Most következzen egy táblázat a szörnyekről és a demezésüket megakadályozó tárgyairól.

éloholt ősmágus (#179)	-
szutykos remák (#191)	remák szív (#264)
tűzfőnix (#215)	ezüst kulcs (#184)
Védőnővér (#280)	-
Maffiózó (#298)	-
kreiton bűvölő (#506)	kreiton fókusz (#853)
smaragdvámpír (#605)	fokhagyma (#403)
Lord Daramoula (#615)	fokhagyma (#403)
kisebb jégisten (#662)	hősárcány szív (#1082)
troll bányász (#679)	deus ex machina (#1)
csataremák (#694)	kavadu lebeny (#24)
drakolích (#760)	sárkánypikkely (#292)
skarlátdémon (#790)	Thargodan esszencia (#328)



Három dolog, amit az alapszabályok mellett még a szörnyek demezéséről tudni lehet:

1. A 80-as és a 99-es labirintus szörnyei nem demeznek, még ha a fenti listában fel is vannak sorolva.

2. Ha nincs a karakternél a szörnynél feltüntetett tárgy, akkor is van rá 2% esély, hogy a szörny nem demezik.

3. A destabilizátor nevű tárgy birtoklása megakadályozza a demezést. (Ebből a tárgyból egyelőre egyetlen egyet szerzett valaki olimpi-



ai nyereségként, de a jövőben a kalandozók több ilyen is zsákmányolni fognak majd a ryukuktól, vagyis jobban el fog terjedni.)

### Vannak szörnyek, amik eltűnnek, amikor a karakter leütné őket. Melyek ezek, és mit lehet tenni ellene?

Ez az eltűnés a demezéshez hasonlóan egyegy bizonyos tárgy birtoklásával semlegesíthető. Az alábbi táblázat összefoglalja az ilyen típusú, jelenleg ismert szörnyeket. Mellette feltüntettük a tárgyat, ami eltünteti az eltűnés képességét.

manifesztátor (#124)	kazmár gyökér (#205)
szubrealis vámpír (#223)	fokhagyma (#403)
kronotapír (#286)	lótuszvirág (#447)
groxmati átokmanó (#566)	ragasztó (#83)
szenzoros lápi rém (#594)	raaba-gumó (#936)
bűbájlidérc (#761)	psi kő (#248)

### Szeretném átraktatni az örökkévalóság ékszeremet másik karakterre. Megoldható-e ez?

Sajnos nem. Az örökkévalóság ékszerek nem átadható tárgyak, akkor is a karakternél maradnak, ha a karakter gazdát cserél. Jogosan merül fel ilyenkor az a dolog, hogy ezzel akkor akár vissza is lehet élni, átíratni a karit, lekérni az ékszert. Nos, azt eddig is meglehetősen tenni, hogy az egyik karakteremet átíratom a párom számlájára, és aztán ő is jön velem a találkozóra, de valójában én játszom a karakterrel. Az azonban továbbra sem fog működni, hogy találkozó előtt átíratom a haverhoz, majd

találkozó után vissza. A karakter átadások nem túl gyakoriak, éppen ezért feltűnik, ha egy karit oda-vissza adogatnak. A következő fokozatú ékszer kérésénél sem lehet azt kérni, hogy az új, eggyel jobb ékszer másik karakteren legyen. Ilyenkor két választás van: vagy a már ékszerrel rendelkező karakter kap eggyel jobbat, vagy a még ékszerrel nem rendelkező kapja meg az első szintű ékszert, a rubint.

### Szörnykerestem quwarg harcost, megöltem, de nem támadtam meg az emiatt keletkező élőholt quwargot, pedig volt T parancsom rá. Miért?

Itt egy kis félreértés van, ugyanis a quwarg harcosba nincs beleépítve, hogy egyből megtámadod az élőholt quwargot is. A harcos halála mindössze azt eredményezi, hogy odakerül egy élőholt quwarg a mezőre. Ezt akkor támadja meg a karakter, ha rálép újból arra a mezőre, vagy van T parancsa, és lefut a T parancsokat vizsgáló rutin. Mivel ez lefut akkor, amikor rálépsz egy mezőre és megölöd az ott található szörnyet, azért gyakorlatilag az lesz az eredmény, hogy amikor rálépsz egy mezőre, és jön egy harcos, megölöd, majd közvetlenül utána az élőholtat is. Amikor viszont szörnyet keres valaki, nem futnak le ezek a rutinok, ott egyszerűen csak, ha bejön az SZK esély, generál neked egyet a megfelelő szörnyből. Ilyenkor az a megoldás, hogy még mielőtt elmozdulna, kiad egy bármilyen T parancsot, aminek hatására lefut az ezeket vizsgáló rutin, és megtalálja az élőholt quwargot, amit aztán meg is támad a karakter.

Farkas Zsolt







## NEVES SZÖRNY-TERVEZŐ PÁLYÁZAT

Mint a korábbi Krónikában is olvashattátok, a júniusi Beholder találkozóhoz kötődően neves szörny-tervező pályázatot hirdettünk. A szörnyeket, azok kincseivel egyetemben kinyomtatva, aláírva a találkozón lehetett leadni. Örömmel láttuk, hogy sokan gondolták úgy, megvalósításra alkalmas ötleteik vannak, így a pályázat a köreitekben legalább akkora népszerűségnek örvendett, mint a múltkori készíthető tárgy-tervezés.

Először is alapszörnyet kellett választani. Már itt látszott, hogy van pár kedvenc, melyhez kapcsolódóan több pályázatot kaptunk. Ezekből nekünk kellett a végsőt kiválasztanunk, vagy egyvelegükből összemixelni egy teljesen új szörnyet. S hogy többek között mik voltak ezek a kedvencek: Raia angyala, Raia szent lovagja, sötét gnóm, őrirát, örült varázsló, orgyilkos.

Volt aki épületbe, vagy csak szörnyfészken található szörnyhöz tervezett neves változatot, ezeket el kellett utasítanunk, hiszen az ezekkel való találkozás eleve oly ritka, hogy véleményünk szerint egy még ritkább neves változatra sincs szükség belőlük.

A tárgyak között is megfigyelhető volt valamiféle tendencia. Több olyat is terveztek, amely permanens tulajdonságnövekedést ad (+max. VP, +max. ÉP, +erő, +IQ, stb.). Ezeket el kellett utasítanunk, hiszen a neves szörnyek megjelenésében és ritka tárgyaiknak megszerzésében oly nagy szerepe van a véletlennek, hogy a játékba kerülésük egyenlőtlen fejlődéshez vezetne.

Mások olyan tárgyakat terveztek, amely nulla befektetés árán (nem kell KFelni, vagy KFelni kell, de nem foglal slotot) olyan állandó védelmet nyújtott volna valamilyen szörnyképesség vagy varázslattípus ellen, hogy onnantól kezdve ez a támadási forma az azt megszerző karakterek számára teljesen értelmét veszítette volna. Ezeket ezért utasítottuk el.

Volt, aki olyan tárgyat párosított a neves szörny-ötletéhez, amilyen már létezik, vagy amit már a fél évvel ezelőtti tárgytervező pályázaton is leadott, csak akkor nem valósult meg. Utóbbiak közül egyébként volt olyan, amely akkor nem, ebben a környezetben viszont megállja helyét.

A tárgyakon itt-ott kénytelenek voltunk módosítani, reméljük ezt senki nem veszi zokon. Hol gyengíteni, hol erősíteni kellett őket, illetve volt olyan eset is, hogy egy feleslegesen bonyolult elgondolást kicséréltünk egy lényegesen egyszerűbbre. Esetenként az enciklopédiákba is belenyúltunk, szörnyet átneveztünk, ha úgy láttuk, hogy erre szükség van. (Pl. a homokférgék legősebbikét a Dűnéből ismert shai-hulud név helyét másra kereszteltük, illetve a neves ryukuknak kicsit keletesebb hangzású nevet adtunk.)

S hogy mikor találkozhattok először ezekkel az új szörnyekkel? A cikk írásakor már gőzerővel folyik a realizálásuk, s jó ütemben halad. Szóval megjelenésük bármikor megtörténhet.

A neves változat az alapszörny helyett jön 13% eséllyel (illetve akinek megvan a „különcség vonzása” varázslat, 18% eséllyel). Ezek – az ősi birodalom neves teremtményeivel ellentétben – nem jöhetnek az Őrzők ébersége képességgel imádkozásra, vagy más, szörnygeneráló KT képességre. Így mindenkinek egyforma kuriózumnak számíthat a velük találkozás.

Mindenkinek jó neves szörny vadászatot kívánunk!

## RYUKUSZIGETEK

Miközben az első kalandozók a napokban elindulnak az úton, amely a távoli birodalom végső meghódításához vezet, a Ghallán táborozó ryuku hadsereg jelentette „piti” fenyegetéssel is foglalkozni kell. Borax, s katonái szintén állóhaborút folytatnak velük, amelyet csak néha, egy-egy jelentősebb katonai siker ráz fel. Most például az, hogy egy kiemelkedő mági-

kus hatalommal rendelkező ryuku varázsmondót sikerült fogságba ejteni, aki mesélt néhány dolgot arról, amiről félisten hatalmú hőseink hamarosan saját szemükkel győződhetnek majd meg – a ryukuföld földrajzáról, társadalmáról, kultúrájáról. Nem volt könnyű meggyőzni, hogy beszéljen, de hát a királyi udvar kínzó-mesterei tudják a dolgukat.

Az Alanori Krónika ezen számában nyálcsorgatónak arról számolunk be, ami talán mindenkít a leginkább érdekel velük kapcsolatban, a ryuku mágiáról.

Már korábban is találkozhattunk néhány ryuku varázslattal (átokvarázs, teremtőerő, sebfejtőzés), amelyek a déli partvidék hajóroncsaiban zsákmányolható ryuku rúnatekercekből kerültek elő, odaát azonban nagyobb betekintést kapunk majd a ryuku varázslatok repertóriumába. Persze abban ne reménykedjünk, hogy a császári udvar mágusai oktatják azt majd nekünk, máshol kell keresgelnünk olyan varázstanító hely után, ahol nem nézik rögtön ellenségnek az embert ghallai mivolta miatt.

Szóval következzen most néhány varázslat, a teljesség igénye nélkül, amiket odaát sajátíthatunk el.

- ❖ **nagyobb pajzszúzás:** ez a jól ismert papi varázslat ryuku mágusok által felturbózott változata, mellyel nem csupán ők, hanem már néhány Ghallán megismert szörny is rendelkezik. Már neve is sokatmondó, az ellenfél védettségével arányosan sokat sebez.
- ❖ **emléktörlés:** ezzel az időkontinuumot befolyásoló varázslattal ki lehet törölni egy korábban megtörtént eseményt egy épület múltjából. Kalandozóink nagyon hasznosan tudják majd használni, egy-egy épület történelmének (a lakók likvidálásának) megváltoztatására.
- ❖ **csendvarázs:** hát ezt a varázslatot csak a titkos beavatottaknak tanítják meg, így ghallai föld fia és lánya nem valószínű, hogy valaha hozzájuthat. Persze, soha ne mondó, hogy soha! A csendvarázs egy olyan védekező varázslat, melyet elmondva teljes némaság borul az ezután következő csata színterére. Sem a páncélok csörgését, fegyverek suhanását nem lehet majd hallani, sőt további varázsszavak elmondására (azaz támadó varázslatokra) sincs lehetőség.

- ❖ **benépesítés:** ez tulajdonképpen az emléktörlés mechanizmusára épülő varázslat, csak jóval kiterjedtebb változatban, így elmondásához nagyobb mágikus hatalom szükséges. A benépesítés egy csatamező, illetve egy másznivaló múltját és jelenjét változtatja meg, elmondása után az ilyen helyek új lakókkal népesülnek be.

- ❖ **hangcsapás:** ezt a varázslatot már Toborzásgátló Vlagyimir is említette, mikoron először visszatért a ryuku anyaországból, na meg azóta is előszeretettel használja. A hangcsapás a holtak energiáját sűríti egybe, hogy használatja hangszárait iszonyatos erejű, az ellenfél számára fájdalmas sikoltás hagyhassa el (950 ÉP-t sebezve ezzel az ellenfélén).

- ❖ **szélkeltés:** a széljárás varázslat ott válik használhatatlanná, amikor gazdája hajóra ül, hiszen a hajótest megemelése és a szél szárnyán közlekedtetéshez kevés abban a mágiában rejlő energia. A problémára megoldást a szélkeltés jelent, amely egyszerűen mozgásba hozza a vitorlákat, és ezáltal a hajót is, jelentős időt spórolva meg ezzel a hajó gazdájának.

- ❖ **keltetés:** a kísérletező kedvű kalandozóknak igazi felüldülést jelent majd ez a varázslat, ha sikerül a ryuku hegységek eldugottan élő szerzeteseitől megszerezniük. Ennek segítségével begyorsítható a fejlődés – egy tojásra elmondva annak tartalma pillanatokon belül kikel majd, és a szokásosnál többeszer gyorsabban indul növekedésnek. A szerzetesek az életben maradáshoz szükséges vágóállatot termelték így, de hogy egy kalandozó mihez kezdhet vele, annak a jövő a megmondhatója. Mindenesetre az olimpiai liciten megvett 1000 darab quwarg tojásnak mindjárt nagyobb értéke lesz, mint amekkorának elsőre tűnt.

- ❖ **manaégetés:** ez a védekező varázslat egy vékony asztrálhálót von elmondójának elméje köré, melynek köszönhetően az ellene irányuló varázslatok fájdalmasat sebeznek majd annak elmondóján (vagyis a manaégetés birtokosának ellenfelén) – annál többet, minél többet elköltött az adott varázslatra.

Farkas Zsolt

# Olimpiai pillanatkép

## azaz hogyan győzte le Ravasack, a felső kategória győztese Zichót, a második helyezettet

Ellenfeled őrzöngő vadállattá válik!

Hagyod kiszabadulni az agyadban lapuló psi képpeséget. Őrzöngő vadállattá válsz. (+37 támadás, +18 sebzés, -188 védekezés a csata időtartamára.)

Néhány mozdulatot teszel, mormolsz, és a következő másodpercben már fizikai pajzs vibrál körülötted. Az ősi mágia oltalmazón körbeöleli testedet. Gyógyulsz (+2 életpont).

Ellenfeled fizikai pajzs varázslattal készül a csatára.

Védekezésékképp villámgyorsan felhúzol egy ongólant tombolás varázst. Öregedtél 2 évet. Morgan szilánkja gyógyít (+2 életpont).

A mészárlásra kiszemelt áldozat függülés varázst lök magára. Öregedett 13 évet.

Ellenfeledre ősjég varázslatot lösz. 392 életpontot sebezted. Gyógyulsz (+2 életpont).

Mentális támadást alkalmazol: bevetsz egy agybénítás II pszit. A támadásnak sajnos semmi eredménye sem volt.

Ellenfeled egy kézmozdulatot tesz, majd ellő egy mágiatörés varázslatot. Az Istenek Talizmánja semlegesíti a varázslatot.

Megveted a lábad, és a hosszú íjjal ellenfeledre lösz. Elrepül 9 vashegyű nyíl. Lövedékeiddel perforálsz Zicho testét. (9 támadással 769 életpontot sebezve.)

Ében dobonyilat markolva becélzol ellenfeled. Feléd repül 9 ében dobonyil. Alaposan megsorozza a jobb válladat. (9 támadástól 791 életpontot vesztesz.)

Marokra fogva az ősi kardot a másikkra támadsz. Ősi karddal kegyetlenül összevagdalsz Zicho testét. (10 támadással 1532 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+191 életerő). Mőszehát pajzsral mély sebeket nyitva megvagdossz Zicho testét. (7 támadással 629 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+78 életerő). Mentális támadást alkalmazol: bevetsz egy fehéral.roncsolása pszit. 72 életpontot sebezted. A pestisaura 9 ép-t sebez.

Ököllel Zicho borzalmas ütéseket mérve rá összetöri a bal lábadat. Valamilyen buta harcművész-trükköt alkalmazott. (11 támadástól 1427 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Ököllel Zicho párszor keményen megüti a testedet. (8 támadástól 586 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! A fényaura 25 ép-t sebez rajtad.

Ősi karddal többször mélyen végigmetszed Zicho jobb lábát. (10 támadással 1541 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+193 életerő). Mőszehát pajzsral néhányszor megcsapod Zicho bal oldalát. (7 támadással 626 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+78 életerő). Ellenfeledre lesújtasz egy fehéral.roncsolása psi támadással. 70 életpontot sebezted. Pestisaurád működik (3 ép-t sebezve).

Ököllel Zicho halálos csapásokat osztva péppé veri a testedet. Valamilyen buta harcművész-trükköt alkalmazott. (11 támadástól 1453 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Ököllel Zicho többször eltalálja a jobb válladat. (8 támadástól 589 életpontot vesztesz.) Ellenfeled regenerálódik! Fényaura sebez téged (-15 ép).

Ellenfeled holtan rogy össze. Végeztél vele! Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-8 varázspont.] Egy pillanatra minden elsötétül, de azután magadhoz térsz. Ah, a deus ex machina! (+2131 életerő.) A mögötted álló színes ruhás pontbíró felemeli a piros színű zászlót: te nyertél!





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

– **Szia! Kezdjük a szokásos kérdéssel: Mivel foglalkozol a valós életben?**

– Informatikusként dolgoztam eddig, mellette fordítok is, ha épp van mit. Most éppen a hivatali patkány életével ismerkedem.

– **Mióta játszol a TF-en?**

– '93 őszen kezdtem el játszani, még a gimnáziumban. Egy évfolyamtársam mutatta meg a játékot, én pedig hamar rákaptam; az engem beszervezőt már én segítettem beáldozni, igaz, talán 3-5 fordulóval járt előttem.

– **Mennyi idő töltesz hetente a TF-fel?**

– Általában 7-10 órát, de ez erősen változó; ha éppen valami esemény zajlik, vagy valamiért kedvem van többet lépni, akár a kétszeresét is.

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

– Az UL-írás ennek legfeljebb a negyede. Általában a forduló megérkezése után röptében megírom fél-háromnegyed óra alatt, aztán már csak finomítom, ha eszembe jut valami. Igaz, a labirintusok bejárását azért alaposabban igyekszem megtervezni. Vannak ugyan jól bevált bejárások, de ezeket nem szeretem, inkább megírom a magamét... A többi időt a Ghalla Népére fordítom, de igyekszem a webhyper segítségével naprakész is maradni. A magas szintű fejlesztéseknek ugyan egy karakterem sem jár a közelében, de még így is van mire figyelnem.

– **Milyen karaktereid vannak, melyik közülük a kedvenced?**

– Kedvenc karakterem – mostanra egyben „névadó” is, hiszen a legtöbben az ő neve után ismernek – El Condor Pasa, aki Elenios papja és az Álomörzök vezetője. Mostanra csak vele lépek igazán rendszeresen, a többiekkel ötletszerűen, afféle vetésforgóban. Leginkább azért, mert az ő cselekvési, mozgási szabadsága után a többiekkel sokkal kényelmetlenebb lépni mondjuk tiltott teleport nélkül, de az a kötetlen, csapongó stílus, amiben vele játszom az elejétől, közelebb is áll hozzám. Az ő anyja Boróka, Fairlight hive, az Ezüst Kígyó Szövetsége főmágusa. Borókából próbáltam egy olyan karaktert faragni, aki csak a mágiára támaszkodik. Ez eleinte nem ment rosszul, a KT képességei is erre épültek, de aztán a csatornán túl nyilvánvaló lett, hogy nem lehet vagy nem érdemes közelharc nélkül megélni. Ráadásul a teológiát is elhanyagolta a taumaturgia rovására, így aztán most ezeket a lemaradásokat faragja. Condor húga Bereniké, aki a Pöröly Rend kötelékében irtja a gonoszt, és Raia szent lovagjának képzí magát. Azt kell mondanom, éppen évet halasztott... Condor lánya, Belldandy, szintén Elenios hive lesz, mint szülei, ha egyszer elkezdek vele is lépni. Nem a család tagja Jáde Egyszarvú, akivel még együtt alapítottuk az Ordo Mutantumot, ami azóta megszűnt. Őt nemrég vettem át, hogy a valaha együtt alapított KT-t újraélesztsem, de mivel már nem volt elégséges létszáma, az első lépésemnél megszűnt. A karakterrel mindenestre lépni kezdtem, hogy a gonoszság útját is kipróbáljam – erre már kíváncsi voltam egy ideje, de csak ezért lusta voltam karaktert indítani. Azóta a Szabad Kompania tagja lett, Dornodon szolgája. Boróka kivételével, aki gnóm, mindannyian mutánsok.

– **Melyik volt az első karaktered, miért indítottál újabbakat?**

– Az első Boróka volt, de csak egy évig volt egyetlen karakter, a többieket úgy indítottam, ahogy születtek. Általában akkor, amikor megtetszett egy alternatív játékestílus, vallás vagy KT.

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

– Fajok közül nincs igazán kedvencem; a TF-en nem jelennek meg markánsan a kulturális különbségek, vagy legalábbis kevés játékos fordít ezekre figyelmet, így csak a tápban van különbség, ami viszont elég jól ki van egyensúlyozva.





lyozva. Az persze nem volt kérdéses első karakterem indításakor, hogy gnóm lesz a varázslás végett.

– A vallások közül Elenios hite a legszimpatikusabb, talán mert az eleinte sovány táp miatt ide kevesebb táphuzsár keveredett, így meghatározó lehetett néhány könnyed, bolondos játékos. Játékos fejjel gondolkozva Raiát, Fairlightot, Sherant is követni tudnám, talán meg Leahot is, hiszen a halált inkább tekintem szükségszerűnek, mint gonosznak. Chara-din a legellenszenvesebb számomra, főképp a mód miatt, ahogy a játékba került. Nem következett az események logikájából, hogy visszatérjen, a mai napig ezt tartom Miklós talán legnagyobb mesélői (értsd: nem játékevezetői vagy programozói) hibájának.

#### – Mit szeretsz a TF-ben a legjobban?

– Mostanra vitán felül a közösséget, ami kialakult körülötte. De fontos szempont, hogy noha sokan kevesellni szoktak a szerepjátékot a TF-ből – főképp abban a vonatkozásban, hogy a program egyáltalán nem szankcionál bizonyos kirívó cselekedeteket, például amikor Raia papja istene lovagjait vagy angyalait irtja –, valójában jól sikerült etalálni a szerepjátékos körítés mennyiségét ahhoz, hogy egyfelől biztosítsa a hangulatot, másfelől mindenki hozzátelhesen annyit, amitől a sajátjának látja.

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

– A TF-ben sokkal szabadabb a karakterek mozgása és interakciója. Egy igazi korlát van, az alanori csatorna, amin viszont nem túl nehéz átjutni. Ez a szememben egyértel-

műen jobbá teszi a Túlélők Földjét. Ez ráadásul a játékosokat is remekül összehozza és összehozta, számos barátot és számtalan havert szereztem a játékon keresztül. Ami az ÖV-ben megfogott és sokáig vitt, az az volt, hogy ott életképes volt a csak mágiával operáló karakter, amit a TF-en is szerettem volna játszani eredetileg. Sajnos egy idő után ott is egyre erősebb a nyomás, hogy a karakterek alternatív harci módszereket tanuljanak, amit én uniformizálásnak érzek, ezért egy ideje csak hébe-hóba lépek.

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

– Természetesen mind a hármat. Felfedezni sajnos gyakran csak azok tudnak, akik az élen járnak, így jobbra a hyper pontosításában élem ki magam. No meg talán abban, hogy a már ismert dolgokat nem a bevett módon abszolválom, mondjuk a mai napig sem használom a kötelezőnek tartott Asylux csapdáját – leginkább azért, mert mindenki annak mondja. Lehet, hogy egyszer az lesz, de addig kísérletezek más megoldásokkal. Egyébként általában addig játszom a saját tempómban, amíg már nem tudok megkerülni egy adag optimalizálást, például muszaj többször támadnom egy körben vagy ilyesmi.

#### – Melyik volt a kedvenc történelmi eseményed?

– Talán a farkaudar invázió. A jégkorszak is nagyon tetszett, de túl gyorsan vége lett. A toronyháború sajnos nem csak a karaktereket, a játékosokat is egymás ellen fordította, az indulatok nyomán igencsak inkorrektül viselkedtek néhányan, ami újabb, helyenként máig tartó indulatokat szült, ezért arra nem szívesen emlékszem.

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

– A KT-k nélkül aligha alakult volna ki olyan szintű közösségi élet a TF-en, mint ami most van, de a KT-képességeket nem tudta Miklós kézben tartani. Nagyon jó eszközök arra, hogy a játékosok is színesítsék a játékot, de a felgyorsult fejlődés is ezeknek köszönhető. Úgy érzem, időről időre szükség lenne ezek újragondolására, talán újrapontozására is a játék változásainak követésére.

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

– A pszi az új fejlesztések nyomán egyre ígéretesebbnek tűnik, amiért örülök, mert alternatívát kínál a bevett varázslatok mellett. A teológia még mindig a legkevésbé megkerülhető, erre vannak a legjobban ráutalva a karakterek, míg a taumaturgia szinte csak a tiltott teleport hatótávja miatt fontos. A magasabb szintek (ősvarázslás) összehasonlítására tapasztalat híján nem vállalkozom.

#### – Tetszenek-e az utóbbi idők fejlesztései?

– Igen, főleg az egyre rugalmasabb hozzáállás, de az is tetszik, hogy szaporodnak a kiegészítő, színesítő fejleszté-



sek, mint a csodák kútja. A 220-on túli területek koncepciója, háttere nagyon tetszik, a küldetéseknek még csak az elején járok, de eddig azok is. Az ezen túli fejlesztésekről, mint Zarknod megmentése, viszont már semmi tapasztalatom...

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

– A varkaudar falvak és labirintusok az aktuális kedvenceim, bár a fejlesztési pontokból vásárolható képességek is tetszenek.

**– Mi a véleményed a karakter átadásról/átvételről?**

– A karakter átadás végül is normális dolog, engem mégis szörnyen zavar, ha egy karakter gazdát cserél. Rézszt mert egy szerepjátékos karakternek többnyire a halála az ilyesmi – egész egyszerűen nem képes más játékos ugyanazt az arcot fenntartani. A legjobb esetben egy másik karakter születik a régi hamvaiból, a legrosszabb esetben elszürkül, ráadásul a TF-es közösségben presztízst is biztosít egy tápos karakter, ami rendben is van, ha a karakter felépítésére fordított időt és energiát figyelembe vesszük, de amikor valaki készen vesz egy ilyen karaktert, aztán azzal arcozik... Szó nincs arról, hogy mindenki tuskó lenne, aki karaktert vesz át, valójában ritka, de elég kellemtelen.

Én magam egyszer vettem át karaktert, még mindig nem érzem egészen a sajátomnak. Jobban szeretem az elejétől nevelgetni őket.

**– Mi a véleményed a hyperről?**

– Lehet nélküle is játszani, de mostanra az élet része lett. A karakter saját tapasztalatait is egyszerűbb onnan visszakeresni, az meg végül is érthető, ha infót cserélnek a kalandozók. Minden tisztelem azoké, akik ennek a töménytelen mennyiségű tudásnak az összegyűjtésére, rendszerezésére vállalkoztak!

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

– Hát az valami dögunalom. Velem is megesett már, hogy nem tudtam továbblépni nagyobb fegyverszakértelem nélkül, de kevés élvezetet találtam a csatamezős fordulókban. Általában megpróbálom az ilyen muszaj-fordulókat is feldobni valamivel, mint egy-két útba eső másznivaló. Azokat jobban bírom, talán mert mégsem hullarablást folytat a karakterem olyankor.

**– Mi a véleményed a rabszolgázásról?**

– Elítélem, bár ezzel egyre inkább kisebbségbe szorulok. Természetesen az én karaktereim is segítik egymást, de igyekszem valami egyensúlyt megtartani közöttük. Aztán

ha nem sikerül, még mindig takarózhatok azzal, hogy ők egy család... A munka gyümölcse nagy ötlet volt, bár én azért még hozzácsapnám az E parancsot is.

**– Mit változtatnál a TF-en?**

– Tavaly még azt mondtam volna, hogy újra engedném fejleszteni a KT-kat, legalább színesítés végett. Azóta a programra egyre kevesebb panaszom lehet, most éppen nem is jut eszembe semmi kirívó. Talán csak a baltával végrehajtott korlátozások; néha egy kis fokozatosság is jól jönne. Viszont kevesebb olyan küldetés kellene szerintem, ami (szinte) csak a randomon múlik; leginkább az immunitáskövek gyűjtögetése miatt hallok sok panaszt, de persze nem az az egyetlen. Ami igazán feldobná a játékokat, az néhány aktív NPC lehetne, akik néha küldetést adnak, néha felhívják a népet valamire – mint Kragoru, mielőtt letelepedett volna. Élőbbnek tünne a TF világa tőlük.

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

– A legjobb játékos erősen szubjektív kategória. A legsikeresebb? Mondhatni, hogy akinek a legerősebb karaktere van, de akkor azt is megnézném, hány rabszolga segítette. Vagy olyan, akivel jó együtt játszani? Belőlük szerencsére rengeteg van, nem lenne igazságos néhányat kiemelni. Vagy talán akik közösséget építenek, formálnak, lelkesítenek? Vagy éppen csak szórakoztatnak? Utóbbi két kategóriából fogom néhánynak továbbdobni a labdát, azt hiszem, de ez már a következő kérdés. A legerősebb karaktereket nem igazán követem. Clod Onar még mindig ott van, gondolom, és persze a teljesen átlagos Wart is. De mindig vannak ifjú titánok, csakúgy, mint álmukból ébredő nagy öregek. Habár az utóbbiból nincs annyi, mint szeretném...

**– Kikkel készítsunk még interjút?**

– Elsősorban közösségformáló játékosokat neveznék meg. Ilyen a szememben Körmendy Gál (Babsaláta), Hahn Zsófia és Takács Zsolt (Sasszemű Murshum és Liro a Kai-Bie). Ők a kezdetektől elkötelezték magukat egy KT mellett és azt építik rendületlenül. Kicsit ellentétük Bella Dezsó (Dess), aki több Közös Tudatot megjárta már, de mindenhol a leglelkesebb tagnak mutatta magát. Talán az sem ártana, ha „tanítványomat”, Nagy Tamást (Beren Peredhív) jobban megismernék, akik most csak néhány szokatlan elvén gúnyolódnak; igenis szükség van az ilyen vonalas játékosokra is. És utójára, de nem utolsósorban kíváncsi vagyok Péter Zoltánra (Chardonny), aki a Ghalla Népet üzemelteti.

**– Van még valami, ami el szeretnél mondani?**

– Köszönöm a Krónikának a lehetőséget és Chaar-Leenak, hogy eszébe jutottam.

Dani Zoltán

# Trollkien:

## A Kalózherceg legendája III.

Khai bárhol másutt szívesebben lett volna ebben a pillanatban, mint a mélytengeri polip közelében, de tudta, ha nem sikerül elúznia, egyenként fogja a legénységet levadászni, és könyörtelenül végez majd mindegyikkükkel. Megvetette hát lábát a lassan himbálódzó fedélzeten, és a csak kevesek által ismert ikerpenge-technikára összpontosított.

A polip nem kapkodta el a támadást, előbb széttekintett, hogy nincs-e véletlenül más, elérhető finomság a közelben, s eközben egykedvűen ropogtatta a szerencsétlenül járt zsoldos maradványait. Aztán váratlanul mégis elszánta magát, és előrelendült. Egyetlen karcsapással akarta szétlapítani a szemtelen pondrót, aki szembe merészelt szállni vele, ám ezt a taktikát a herceg jól ismerte, és felkészülten várta. Kecsesen félrelépett a szörny csápjá elöl, és huhogva lendültek a dhouga-pengék, mintha egy kétszólamú dallamot dúdolnának, s mélyen a húsba vájtak. Bár Khainak nem sikerült teljesen átvágnia az oktopusz

karját, olyan fájdalmas süvítést csikart ki a lényből, ami vetekedett a *hangcsapás* erejével.

A kapitány nem várta be, míg a szörnyeteg feleszmél a sokkból, fürgén elszaladt a vonagló csáp mellett, és kikerült a polip látóteréből. Az újabb páros csapás után az oktopusz engedett létfenntartó ösztöneinek, és már csakis menekülni akart. Elhárított a látáhatatlan fájdalom-forrás elöl, és az egyik, még épen maradt karjával vaktában csapkodott maga körül. A legénység egyre inkább felbátorodott. Üvöltözve bizonygatták egymás előtt a vitézségüket, s csákyát, szigonyt markolászva közelítettek a szörnyhöz. Végre a lövészek is rázendítettek kurta számszeríjaik pendülő-surrógó kánonjára, s mikor az első sorozat feketetollú vessző az oktopusz testébe csapódott, a szörny nagy csobbanással csusszant vissza a tengerbe, hogy aztán nyom nélkül lepje el az éjfélete víztükör.

– Őrszem! Mindhárom őrszem ide hozzám! Azonnal! – csattant fel a kalózherceg, és hangja remegett az indulattól. Mikor az enyhén pityókás bicskások előkerültek a kirobbanó diadalünnep mámoros kavarodásából, elegendő volt csupán a kapitányukra pillantaniuk, és szárazabbak lettek, mint a Whjuendghi Sivatag homokja. – Úgy! Semmirekellők! Zhex, ez a három briganti hajnalban harminc korbácsot kap, és amíg el nem érjük Zartgedh szigetét az orr-korláthoz kötőd őket! Ajánlom, hogy tanuljátok meg rendesen mereszteni a szemetek, mert amelyiket alváson kapom, azonnal a fejét veszem. Takarodjatok!

9.

Az álmos hajnali köd mozdulatlanul tűrte, hogy a csónak nesztelenül belopakodjon leple alatt a kikötőbe. Csend ülte meg a környéket, mert a korán ébredő, zajos halászok inkább a sziget keleti partjáról in-





dultak portyára, ahonnan a sosem nyugvó szél szor-  
gos háziasszony módjára, minden reggel, még pirka-  
dat előtt kiséperte a nehéz párát. A legények kemé-  
nyen, szó nélkül húzták az evezőt. Tiritarka ruháikat  
egyszerű tunikára cserélték, amelyet ezen a vidéken  
kizárólag a szabad harcosok hordanak, és fegyvere-  
iket is nagy gonddal válogatták össze, nehogy azok az  
árulójukká legyenek.

A kereskedők aprócska kikötőjében csupán két ha-  
jó vesztegelt. Egy széles, ingatag bárka (Khai egy lyu-  
kas garast sem adott volna érte, hacsak nem tűzreva-  
lóként), és egy szépen festett, tengerjáró dzsunka, a  
Fhre-qhju-rhin kereskedőcsalád címerével. Ahogy el-  
surrantak a dzsunka mellett, a kalózherceg érezni vél-  
te a zsákszámba felhalmozott, jóféle fűszerek illatát,  
és képzeletében máris megjelent a kövér kalmárok ri-  
adt ábrázata, amint a Hajóvadász fedélzetéről elébük  
ugrik.

– Lassabban – súgta oda kalózáinak, s egy hosszú  
perc múltán a csónak orra a mólóhoz koppant. – Dé-  
lig vártok itt. Ha késlekedem, visszatértek a hajóra! A  
csónakot nem hagyjátok őrizetlen, ha pedig valaki  
akadékoskodik, a szokásos szöveggel etetitek meg.  
És... kerüljétek a feltűnést!

Xhe-po-khai kifogástalan nemesi öltözéket viselt,  
és annak látszott, ami igazából sohasem lehetett, egy  
gondtalan, elkényeztetett ficsúrnak, akit felvet a pénz,  
s csupán kalandvágyból járja a szabad harcosok nem  
éppen egyenes útját. Vívónadrágot, nemesi palástot  
és hozzájuk illő párbajtört viselt, s persze hamis hata-  
lomjelvényét sem feledte kitűzni, ami a távoli Hwo-pei  
sziget kisnemesének mutatta. Egy sosemvolt familia  
harmad szülöttjének nézhette őt bárki. Ideális álca a  
rejtőzni vágyó kalózkapitány számára.

Mire a nap szétkergette a sűrű ködöt, és a kényel-  
mes városiakat kivetette az ágy, Khai már a palotane-  
gyedben szaporázta lépteit. Jól ismerte a járást, hisz  
minden szük sikátort, elfelejtett átjárót, és sötét kapu-  
aljat apróra feltérképezett már korábbi látogatásai so-  
rán, s hamarosan a tartományúr palotájának cseléd-  
bejárójánál torpant meg. Négy koppantás, aztán kettő,  
és még három. Az ajtó halkán kinyílt, s a szolga nem  
emelte fel a tekintetét.

A hatalmas épületet a tervezője valóságos útvesz-  
tővé alakította, és aki nem értője eme tudománynak,  
értetlenül áll a balról-jobbra forduló csigalépcsők, az  
egymásból nyíló szobák, zsák-alakú termek, és a ku-  
sza keresztfolyosók elrendezése előtt. Khai hosszan  
tudott volna mesélni az okokról, és a miértekről, de az



agyát most egészen más töltötte ki. Úgyet sem vetett  
a nehéz kelmével borított falakra, a bársonyosan süp-  
pedő, drága szőnyegekre, és a szinarany dísztárgyak-  
ra. Ő csak követte engedelmesen a szolgát, egy lé-  
pésnél jobban sosem maradvá el tőle.

Mikor egyedül maradt a sárkánymintázatu ajtó  
előtt, végignézett magán, beletúrt hollófekeete hajába,  
és ujjával gonddal lesimitotta csinos kis bajuszká-  
ját... aztán benyitott. A folyosó félhomályához képest  
a hálóterem elfüggönyözött sötéte teljesen vakká tet-  
te. Halkan beljebb lépett, és óvatosan becsukta maga  
mögött az ajtót. Ha képes lett volna elnyomni benső-  
jében a vágtyólt fűtött férfit, talán hallgatott volna az  
ösztoneire, így azonban alaposan elkésett, s csupán a  
rávetett háló surrogása térítette észhez. A hosszú  
évek alatt bevésődött reflexek tették a dolgukat. Khai  
oldalra vetődött, kigurulta az esést, és feltérden meg-  
állapodva lapult a falhoz. Egyetlen kisarcolt pillanat  
adatott meg csupán számára, amit azonban nem ha-  
bozott kihasználni. Az *érezékelésítés* igéje csak egy  
szívdobbanásnyi ideig mutatta meg tehetetlen szemé-  
nek a helyiség belsejét, de ez a villanás most életet  
mentett. Négy szamuráj közelített feléje kivont kard-  
dal. Arcukat harci maszk fedte, és mellükön a Hwui-  
fex család hatalomjele virított. Nem volt idő gondol-  
kodni, mert a bűbáj eloszlott és Khaira ismét sötétség  
borult.

– Nem kaptok el élve! – lihegte, és előreszókkent.  
Tudta, hogy a Nagyherceg válogatott harcosai jól egy-  
máshoz szokott bajvivók, és egy szál papírral semmi  
esélye ellenük, de a félelem elkerülte őt ebben a perc-



ben. Bár csak foltokat, és árnyakat látott, néhány lélegzetvételnél ideig sikerült elkerülnie a le-lesújtó pengéket, s párbajtőrével inkább csak a mozdulatai kiegészítéseként, a harmónia kedvéért ríposztzott. Nem remélte, hogy részt találhat a szamuráj-vérteken. Hamar elfogyott a szerencséje. Az első vágás az oldalát érte, a második a combját, de ő nem érezte a fájdalmat. Úgy táncolt, mint a chochiwua-művészek a teaház színpadán, könnyedén, légiesen.

– Elég! – harsant valahonnan a sötétből, és a szamurájok azonnal eltávolodtak a hercegtől. Hirtelen vakító fény gyúlt, és mire Khai kipislogta szeméből a fájdalmat, a tartományúr népes sleppjével együtt bevonult a helyiségbe.

– Mit tettél vele? Qwui-ghi nem tehet semmiről, ereszd el őt! – kiáltotta, de hangja inkább volt kétségbeesett, mint fenyegető. A tartományúr jobbján a Hwui-fex Nagyherceg állt személyesen, testőrei gyűrűjében. A két kopaszra beretvált fejű csatamágus az ajtó két oldalához húzódott, hogy a nemesek kikerüljenek varázslataik hatósugarából. A szamurájok ugrásra készen figyelték a sebesült minden rezdülését, és ő megsemmisülten állt a pillantások keresztútjében.

– Qwui-ghi megkapja majd, amit megérdemelt! Neked nincs jogod szólni a védelmében! – közölte szenttelen hangon Xhe-po-khai kuzinja, és elővett a tunikájából egy tekeracet. Úgy mutatott vele a herceg felé, mint valami mindenható varázspálcával. – Őfelsége ím átruházta rám a jogot, hogy elfogjalak téged, és a halálos ítéletet végrehajtsam rajtad. A véreddel fogom lemosni a szennyet, mit családunk ezeréves, makulátlan hírnevén ejtettél! Arcátlanul elbántál a Császár Küldöttjével, és azt hitted okosabb vagy mindenkinél. De lám, mégis voltál oly ostoba, hogy önként a hurokba dugtad a fejed! Most dobd el fegyvered, és megkíméllek a szégyentől, hogy egy asszony hálótermében kelljen meghalnod!

A kígyózó patakokban elcsordogáló vérevel együtt lassan az éltető erő is kiszaladt Khai testéből. Kiejtette kezéből a rapirt, és tehetetlenül túrta, hogy a karját hátracsavarják, aztán apránként kemény gúzsba kös-sék.

Egykedvűen cammogtak a keserves szenvedéssel töltött órák. Nem a csontig vágó kötelék kínozta a herceget, hisz egy mentális trükkkel ki tudta zárni tudatából a fájdalmat, sokkal inkább a kedvese iránt érzett aggodalom, és féltés gyötörte. Féloldalt feküdt a



csupasz kőpadlón, s azokban a percekben, amikor öntudatánál volt, a magasba meredt, ahol a cella falába ütött aprócska ablakon át kilátott a kristálytisza, kék ég. Az idő elveszített jelentőségét, csak az emlékek, és az imák számítottak immár.

Az ajtó egyszer csak feltárult, és személyesen a Nagyherceg lépett be rajta. Nem voltak vele a kísérői.

– Khai, most nem hallja senki más, amit mondom. Jól figyelj a szavamra, mert nem fogom ismételni magam – mondta halkán az idősödő férfi. A herceg megpróbálta összeszedni magát, és addig erőlködött, míg nagy nehezen sikerült felülnie. A kötelek miatt hétrét görnyedve kuccogott, s csak a nagybátyja derekáig tudta felemelni tekintetét.

– Nem... hagytlál választást a számomra...

– Hajnalban kivégzünk, ezt te is tudod. Ez a sors vár mindenkire, aki Császáruk tengerein garázdálkodni merészel. Nincs kegyelem senki számára, így halálad elrendeltetett.

– Höh... pedig épp esdekelni akartam a kegyelemért – fakadt ki gúnyosan a herceg.

– Nekem módomban áll változtatni a sorsod fonalán. Értékes vagy, még ha ezzel te magad nem is vagy tisztában. Oktalan pazarlás volna eltékozolni téged a verpadon. Holnap tehát megszűnsz létezni, de nem csak te, hanem a Hajóvadász és teljes legénysége is. Mindenki számára halottak lesztek, s csakis én tudom majd, mi a valódi sorsotok.

Xhe-po-khai igyekezett megőrizni eszméletét, de a fájdalom kitartó hullámokban indult új és újabb rohamra az akarata ellen.

– Sosem túrtem... regulát magam felett... Miért... fogadnám el épp most... az ajánlatod?

– Ha engedsz akaratomnak, életben hagyom Krouthie lányát... ha azonban ellenem szegülsz, holnap hajnalban veled hal, szegyenben és mocsokban. Ha-

jódat porig égetem, és legényeid egytől-egyig fellógatom a kikötő bejárata felett.

Khai szívét mintha törrel döfték volna át! Önkéntelenül idéződött fel előtte Qwui-ghi csodálatos arca, gyönyörű, ébenfekete szeme, melyet soha nem unt meg bámulni, és az a kósza tincs, ami folyton az arcába hull...

– Mit kell tennem? – nyögte keserűen, de a válasz már nem jutott el a tudatáig. Úgy dőlt el, mint a rothadt tövű faóriás, mit a húsos therrathua súlyával a földre híz.

## 10.

Zartgedh városa pont olyan, mint bármelyik ryuku kikötő. Az élénkpiros, rozsdabarna, és sötétkék tetőcserepekkel fedett, takaros házak közt tiszta, de túllontúl szűk utcácskák húzódnak, és a kereskedőnyegyed hivalkodó palotái mellett szinte sértő egyszerűséggel pöffeszkednek a hatalmas, rácsos ablakú hivatalok. A lármás cselédek minden reggel ellepik a piacot, és a pökheni nemesek képesek a semmiről is hosszú perceken át trécselni, mit sem törődve a hordszékeik súlya alatt görnyedező rab-szolgákkal. A várost tarka ruhába öltöztette a sok színes növény, mit a két nappal ezelőtti Virágünnep alkalmából szórtak szét az emberek, de a vigadalom mára már lecsengett, s a dolgok visszazökkentek megszokott, unott kerékvágásukba.

A rendíthetetlen nyugalmat csak ritkán zavarják meg szokatlan események, ám ha az uralkodó népes családjából téved erre valaki, vagy ha a légió valamely nagyhírű hadvezére vezényli a sziget hadikikötőjébe csapatait, a közrendűek valóságos örömmünnepet ülnék. Ilyenkor szinte teljesen megáll az élet. A szolgák kimenőt kapnak, az üzletek és a hivatalok bezárnak, a kézművesek felhagynak aznapra a munkával, és a város apraja-nagyja az események felé fordítja figyelmét. Nem volt ez másképp a híres és rejtélyes Khai kapitány kivégzésének napján sem. A piactér dugig megtelt szájatí nézelődőkkel, akik a vérpad felállításának minden egyes mozzanatát tapssal és lábdobogással jutalmazták. Mikor pedig az egész napos gyötrelemben kimerült kalózkapitányt, és a négy elfogott bicskást elővezették, a tömeg folyamatosan erősödő extázisba lovalta magát.

A kivégzés egyesével, a hagyományoknak megfelelően történt. Az emelvényen helyet foglaló tartományúr, mint a városka pallosjoggal felruházott, tel-

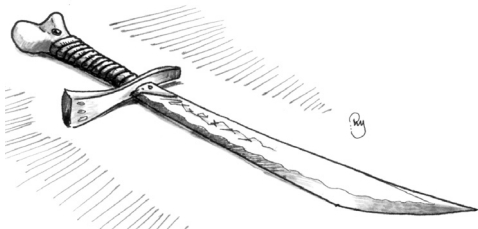
hatalmú ura személyesen köszöntötte népét. Ezt követően a városbíró állt elő, ki hangosan és érthetően nevének nevezte a soron következő kalózt, a fejére olvasta annak bűneit, és kimondta rá az ítéletet: fejvesztés általi halál! A sorok közt hosszú szünetet tartott, hogy zartgedhiek kiujjonghassák magukat. Az elítéltnak a néppel szemben, hátrakötött kézzel kellett letérdelnie, hogy arcát mindenki jól láthassa, s a hóhér mögéje lépve, pallosával egyszerűen lecsapta a fejét.

A szertartás pontosan, precízen, és gördülékenyen haladt, mindaddig, amíg a kalózvezérre nem került a sor. Egy nemesen született ryuku kivégzését végignézni ugyanis nagy esemény volt, aki tanúja lehetett, büszkén mesélt róla, még az unokáinak is! A fiatal férfi lassan fellépdelt a lépcsőn, s megállt a tömeggel szemközt, a Nagyherceg pedig szónokolni kezdett:

– Xhe-po-khai, kit a köznép csak Khai kapitányként említ, s kinek ereiben nemesi vér folyik, halálos bűnt követett el. Szégyenletes gaztetteivel elárulta családját, népét, és szeretett Császárukat egyaránt azzal, hogy közönséges banditának állt. Bűnei súlyosak, és oly számosak, hogy mindent felsorolni is lehetetlen-ség volna... Ezért az ítélet nem is lehet más, csakis halál, ám előbb a Nagyistenek, és Zartgedh népe előtt hangos szóval kimondatik, hogy e lator többé nem tagja a Xhe-po családnak! Ezennel nemesi rangjától, címétől és minden birtokától megfosztom! Mindörökre kitöröllek téged a Nagykönyvből, kalóz Khai, hogy a névtelenség szégyenteljes feledésébe merülj! Az ítélet: megcsönkítatás, és fejvesztés! Térdre urad, s a nép előtt, te lator!

Ami ezután következett, arról a zartgedhiek a mai napig szívesen mesélnek, és úgy adják tovább generációról-generációra a történetet, mint egy valósággá vált gyermekmesét...

*folytatása következik*



# KALANDOZÓ KALAUZ

## A Rahn ékkő

Talán kevesek tudják vagy akár gondolnák, hogy mit is tud ez a kis ékkövecske. Azt azért előrebocsátanám, hogy szerény véleményem szerint a mostanában oly divatos üstökös karakterek nem tudják olyan jól kihasználni, mint az átlagos karakterek, éppen ezért azok, akik csak a tápra hajtanak nyugodtan átgorhajták ezt a cikket. Azért mi „átlagos” karakterek se keseredjünk el, mert a sok munkának és mászkálásnak idővel meglesz az eredménye! Akkor vájünk is bele. Hogyan szerezhetünk Rahn ékkövet?

Alapvetően három fontos alkotórésze van, amik a következők:

1. elf tekercs
2. hibátlan gyémánt
3. tűzfény

Az elf tekercsnek is három összetevője van:

1. rinóbőr
2. Morgan kristálya
3. sáska amulett

Rinóbőrt szürke rinocéroszból szerezhetünk. 346. szörny, síkságon él és 33% eséllyel jön belőle rinóbőr.

Morgan kristályt halálmadárban találhatunk kis szerencsével. 351. szörny és ritka erdőben él. A kristály kinyerésére 10% esély van.

Sáska amulettet vörös rakolitsból nyerhetünk ki. 356. szörny, sivatagban él, amíg jól fejbe nem költünk valami ütőfegyverrel. (Megjegyzém, hogy a védelme szűrőra 30, vágóra 34, ütőre csak 14.) Az amulett 10% valószínűséggel esik ki.

Három komponensből áll a hibátlan gyémánt is:

1. darázs fark
2. aurah bőr
3. alligátor fog

Darászfarkat khór darászból vághatunk magunknak. 348. szörny, ritka erdőben él. Védelme 30-20-10. 16% a valószínűsége, hogy esik belőle fark.

Aurah bőr északi aurahból szerezhető (ki gondolta volna...) 350. szörnyike, domboságban él, és 10% eséllyel van bőr a képén.

Alligátor fog tesh alligátorban van. 353. szörny, mocsárban él és 14%, hogy fogat is találni benne. (Én ezzel szenvedtem a legtöbbet...)

A tűzfény is három dologból áll össze:

1. Sáfránykristály
2. Szulfín
3. 5 Rakolits por

Sáfránykristály dűnekucacban van. 357. szörny, sivatagban lakik és 15%, hogy találunk benne kristályt.

Szulfint bitor szulfagorból lehet kinyerni. 358. szörny, alacsony hegység az otthona és 13% az esélye, hogy találunk nála/benne szulfint.

5 rakolits port vörös rakolitsból kalápalhatunk ki. (Egyből csak egyet és kőalapácsra is szükségünk lesz!) Védelmére újfent figyeljünk oda: 30-34-14. Sivatagban tenyészik. Por mindig van benne. Praktikus vadászni rá ugyanis a sáska amulettre is szükségünk van, ami szintén ebből esik ld. fent.

Továbbá felhívom a figyelmeteket arra, hogy az alligátorfog és a Morgan kristály NEM áthatadó tárgy ezért ezeket mindenképpen saját magatoknak kell összeszedni! Nem árt tehát forduló végén az SZK parancs és egy nyomkereső talizmán is sokat lendíthet a dolgokon!

Ha végre megvan minden komponens már csak le kell őket adniuk a különféle kiútdió helyeknél.

Az elf tekercs az elf kősa házában kapjuk cserébe a tárgyakért. Néhány koordináta a teljesség igénye nélkül: (77, 52); (78, 71); (95, 59); (101, 29); (103, 66); (118, 93); (74, 102); (123, 21); (131, 60); (140, 60); (143, 33); (168, 13).

A hibátlan gyémántot a lápi hajlékon kapjuk a kért tárgyakért. Pár koordináta: (50, 71); (92, 62); (93, 65); (79, 79); (101, 15); (110, 11); (127, 69); (147, 22); (147, 65).

Tűzfényt pedig a timárkunyhóban adják nekünk a tárgyakért. Néhány koordináta: (66, 28); (93, 28); (93, 76); (94, 48); (108, 46); (108, 78); (129, 28); (133, 111); (143, 95); (145, 61).

Figyelem! A fenti épületek tereptárgyaknak számítanak ezért nem BE parancsral kell bemenni, hanem KT parancsral „elkérni” a megadott tárgyakat!

Ha mindez megvolt, akkor lehet menni az áhított Rahn ékkőért!

Manóodúnál kérhetjük el 1 elf tekercs, 1 hibátlan gyémánt, 1 tűzfény és 100 aranyért cserébe. (KT 701 parancsral!) Odú koordináták: (41, 60); (75, 63); (101, 57); (78, 92); (106, 34); (107, 67); (109, 55); (127, 101); (134, 69); (135, 15); (147, 99).

És mit ad a Rahn ékkő? Tapasztalati pontot KT, ÉP és ZIP parancsokért! Iszonyú jó arányban! Minél magasabb szintűek vagyunk annál többet! Én 22. szinten 100 TVP-nyi munkáért kb. 5500-at, 23. szinten kb. 6000 TP-t kaptam stb. Azt kell mondanom, hogy egy átlagos karakternek, aki szereti saját magának elkészíteni a cuccokat, monolitokat építeni/rombolni vagy még sokáig sorolhatnám, hogy mit ez a plusz TP hosszútávon sok százezer vagy akár millió tapasztalati pontot jelenthet!

Mindenkinek jó gyűjtögetést!

Radul #2894