

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Itt a karácsony! Szó szerint és képletesen is. Gondolom mindenki meglepetéssel, és remélem, hogy örömmel vette észre, ezúttal a szokásos egy AK-s lap helyett mindjárt négyet, egy egész Karácsony minikiegészítőt kaptatok ajándékba. Ezzel szeretnénk a Beholder Kft. minden munkatársa nevében kellemes ünnepeket és boldog új évet kívánni. HKK-sok figyelmébe ajánlom még a 31. oldalon a Nagy HKK könyv dedikálási akciónkat. Így, év végén nincs is más hátra, minthogy elmondjam szokásos intelmeimet. Pihenjétek sokat az ünnepek alatt, vagy a téli szünetben, és jókedvűen, tetre készen kezdjétek az új évet! Remélem, nálunk is így lesz. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal a Sárkánymágia HKK kiegészítőből, a Lávásárkány kártya képe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 12. (132.) szám (2006. december) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: november 20. **A következő szám lapzárta:** december 20.

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 örzünk meg és nem küldünk vissza.

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ALTERNATÍV KAMPÁNYÖTLETEK	2
Shadowrunhoz	
BEHOLDER ÚJDONSÁGOK	8
Új kiadványok	
SÁRKÁNYMÁGIA	13
Gyakorisági lista	
LAPELEMZÉS I.	14
Sárkánymágia	
KÉRDEZZ-FELELEK	22
HKK kérdések	
ÚJ VERSENYEK	24
Decemberben és januárban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	27
HKK feladvány	
VERSENYBESZÁMOLÓK	30
Sárkánymágia bemutató	
HKK VERSENYNAPTÁR	30
2007-re	
XXVI. BEHOLDER TALÁLKOZÓ	36
Fényképes beszámoló	
LEANTHIL NAPLÓJA	42
Furcsa álom	
ŐV OLIMPIAI PILLANATKÉP	46
A döntő csata	
GHALLA NEWS	47
A TF hírei	
OLIMPIAI PILLANATKÉP	47
KINCSESTÁR	48
KALANDOZÓ KALAUZ	50
REKVIEM	54

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számládról vonjuk az újság kedvezményes árát zsetonban. Amennyiben interneten játszol és zsetonnal szeretnél fizetni, küldj egy e-mailt, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor 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.

ALTERNATÍV KAMPÁNYÖTLETEK

Az alábbiakban pár alternatív lehetőséget nyújtunk olyan játékosoknak (és játékmestereknek), akik már halálosan unják a megszokott árnyvadász csapatokat. A cikkben emellett a kommersz archetípusok lehetőségeibe is betekintünk, a többnyire sablonkarakterek színesítése apropóján.

TITKOSÜGYNÖK CSAPAT

Az árnyvadászságtól nem áll túlzottan messze a titkosügynökség. A megszokott árnyvadász környezetből a titkosügynök csapat lehet az első lépés a „valódi” alternatív szerepkörök felé. Az átlagos ügynök nagyban hasonlít az árnyvadászokra: hamis személyiség takarásában éli kettős életét, miközben nap, mint nap kockára kell tennie az életét a megélhetéséért. Ha a játékosok fogékonyak, indíthatunk teljes egészében ügynökökből álló csapatot is, ha azonban vonakodnak, elég lehet egy-két játékos bevonása is, akik árnyvadász csapatba beépülő ügynökként vagy álrühás nyomozóként könnyíthetik vagy keseríthetik meg a karakterek életét.

A következőkben tippeket és irányelveket sorolunk fel ideális ügynökök elkészítéséhez.

KETTŐS ÉLET

A karakterek amellet, hogy ügynökként tengetik az életüket, általában rendelkeznek egy teljesen hétköznapi (vagy éppen teljesen kirívó) fedőszemélyiséggel is. E tény remek szerepjátékos lehetőséget ad a játékmesterek kezébe. A kampány kezdetekor célszerű egy ál-előtörténetet is írni a játékosokkal az „eredeti” mellett, melynek a karakter fedőszemélyiségének múltját, illetve jelenjét kell tükröznie. Nem elég tudni, hogy a fedőszemélyiség egy nivós Bellevue-i étterem szakácsként dolgozik, a játékosnak ismernie kell fiktív kollegáit, tennie kell róla, hogy kollegái is ismerjék, illetve – kellőképpen szadista játékmester esetén – bizonyítania is kell szakácstudo-

mányát. Ehhez nem elég felvennie egy másodlagos szakértelmet vagy megtanulnia pár mesterfogást! Megfelelő stratégiát kell kidolgoznia hamis személyisége fenntartására.

Nem meglepő módon az ügynökök többsége egyedülálló, illetve konkrétan teljesen elszigetelt életet él a „Cégen kívül”. Nem zárjuk ki persze a családapát, illetve családanya ügynököket sem, ám az ő dolguk sokkal, de sokkal nehezebb lesz. Egy baráti kapcsolatban még belefér egy gyakran kitérő válaszokat adó, hetekre eltűnő barát, ám egy családi kötelék többnyire nem elég erős ehhez hosszútávon.

Az egyedülállóként induló ügynök élete még keményebb. Mivel gyakran kifáradnak a hajtásban, és folyamatosan energiát kell fordítaniuk fedőszemélyiségük fenntartásába, többnyire nem jut idejük a családalapításra. De persze most csak „átlagos esetről” beszélünk...

Játéktechnika:

Fordítsunk nagy figyelmet a karakterek fedőszemélyiségének kidolgozottságára. Egy gyenge fedőszemélyiség pillanatok alatt megsemmisülhet, és amikor ez megtörténik, az ügynök kompromittálódik. A lebukás gyakran rosszabb a halálnál, hisz az ügynök ekkor mindent elveszít. Figyelni kell, hogy a fedőszemélyiség hiteles, átlagos és erős legyen. A nagyon kirívó vagy nagyon összetett személyiségek felkelthetik a figyelmet, illetve összeomlhatnak, mivel az ügynök gyakran képtelenné válhat fenntartani azt.

Az ügynöklétnek gyakran a karakter szociális kapcsolatait látják kárát. A folyamatos készenlét és mozgósítások miatt az ügynök gyakran elbukja szociális kapcsolatait, így még többet kell dolgoznia, ha szinten akarja tartani kapcsolatait. A családos ügynököknek együtt kell élniük a ténnyel, hogy munkájuk miatt célponttá teszik családjukat, ráadásul még ne-

hezebb fenntartaniuk fedőszemélyiségüket. Játék-
mesterként az ügynökök szociális kapcsolatainak
megnehezítése az elsődleges feladatunk. Csőrrenjen
csak meg a telefon, ha a karakter épp együtt vacso-
rázik élete szerelmével, húzódjon el a küldetés, hogy
ne érkezhessen haza a fia születésnapjára vagy épp
szentestére. Ebből a szempontból lényegtelen, hogy
szimpla játékmesteri rosszindulatról, függetlenül ha-
tékonyabb ügynökökben hívó kiképzőtisztről vagy
csak szimplán véletlen egybeesésekről van szó. Ne-
hezítsük meg a dolgukat, de ne lehetetlenítsük el! Ha
kellőképp megnehezítjük a szociális kapcsolatok ki-
bontakozását vagy fenntartását, növelhetjük a ka-
rakter (és egyben a játékos) sikerélményét mikor
mégis sikerül a feladat.

Az ügynöklétben az a legnehezebb, hogy míg
árnyvadászként elegendők a direkt megoldások, ad-
dig ügynökként mindig sokkal több energiát kell be-
fektetni a helyzetek megoldására. Az ügynök tettei
mindig drágábbak, mint amennyit profitálhatnak op-
timális esetben. Hiába hal meg majdnem az esti kül-
detés során a karakter (akár többször is), reggelre
hiteles fedőtörténetet kell találnia sebesüléseire, il-
letve távollétére.

PARANOIA

Az ügynöklét természetes velejárója a paranoia.
Mint az árnyvadások esetében, az ügynökök sem
bízhatnak senkiben, még saját csapattársaikban,
családtársaikban, illetve magában a Cégnél sem.
Nem elég, hogy rettegnek a lebukástól, ami – mint
már említettük – rosszabb a halálnál, belső hatalmi
harcok, Cégnél belüli személyes ellentétek és hata-
lomittas kettősügynökök is megkeseríthetik a karak-
terek életét. Az ügynököket mindig figyelik. Akár egy
testbe épített kiberverről van szó, akár egy beépített
család- vagy csapattagról, akár csak pár furmányo-
san elhelyezett megfigyelő elektronikáról, a Cég
mindig tud alkalmazottai tetteiről. A tapasztalt üg-
nökök persze tudják miként bújhatnak ki a megfigye-
lés alól, ám a túl sokat kimaradó ügynököt idővel ve-
szélyesnek minősíthetik. Hagyjuk, hogy a karakterek
felfedezhessenek pár lehetőséget, de ne adjuk eze-
ket közvetlenül a kezükbe.

A fedőszemélyiség szempontjából egy szemfüle-
sebb átlagember is halálosabb veszélyt jelenthet,
mint egy teljesen kibernetizált szamuráj. Az emberek

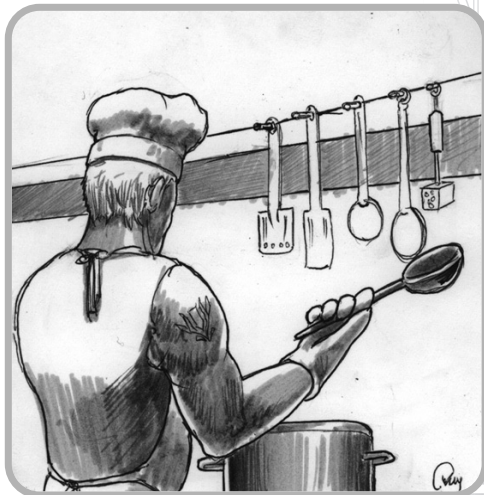
idővel észreveszik a karakter fedőszemélyiségének
vakfoltjait, és gyakran vissza is élnek vele, vagy leg-
alábbis feszegetni kezdik ezeket. Ha a karakter nem
akar teljesen elszigetelődni a külvilágtól, és nemléte-
ző személylété válni, rengeteg energiát kell befektetni
fedőszemélyisége fenntartásába.

Játéktechnika:

Fordítsunk kellő figyelmet a paranoiára is. A ka-
raktereknek érezniük kell, hogy megfigyelik őket,
idővel akár ki is szúrhatják a Cég megfigyelőit. Tesz-
teljük folyamatosan a karakter fedőszemélyiségének
integritását. Ha a fedőszemélyiség kopni kezd, be-
szélgessenek el a Cég szakértői a karakterrel (szó-
rítkozzanak azonban csak a tippekre és a szélsősé-
ges megoldásokra, elvégre a karakter
gondolkodásra kényszerítése a cél). Amennyiben a
karakter kompromittálódik, hasznossága dönti el a
sorsát. Ha például a Cég számára kifejezetten hasz-
nos karakter kerül bajba, a Cég akár szélsőséges
megoldásokat is bevethet kedvence kimenekítésére.
Ha azonban az ügynök nem bizonyított, előfordulhat,
hogy tragikus hírtelenséggel veszti életét egy „bale-
setben”.

KARAKTERGENERÁLÁS

Az ügynök legfontosabb ismérvei az Intelligencia
és az Akaraterő. A karakternek sosem szabad el-
vesztenie hidegvérét vagy forrófejősége miatt lelep-





leznie magát. Ugyanilyen fontos a gyors észjárás, amivel elkerülhetők a közvetlen konfrontációk. Természetesen a harci szakértelmek sem elhanyagolhatók, de fontosak a fedőszemélyiség fenntartásához elengedhetetlen szakértelmek és ismeretek is. Az ügynököknek univerzálisnak kell lenniük, nem elég egy dologra specializálódnunk. Kiberver szempontjából a képesség-huzalozás és a chipjack ajánlott. Beültetések választásakor fontos észben tartani a karakter fedőszemélyiségének részleteit. A szakácsok például csak a legritkább esetben mászkálnak csak huzalozott reflexekkel, egy reflexkapcsoló azonban megkímélheti a karaktert egy rakás kellemetlen kérdéstől. A bioverek nem észlelhetők olyan könnyen, mint a kiberverek (a szabad szemmel nem láthatók gyakran csak vér- vagy vizeletvétel és laborban történő elemzéssel), így az ügynök kiváló társaivá válhatnak. A chipjack segítségével személyiség chippek is alkalmazhatók, melyek rutinná tehetik a bonyolult személyiségek eljátszását. Mágiahasználóknál a Gondolatolvasás és Igazságérzékelés varázslat, az Auraálcázás metamágikus képesség és a természetszellemek idézése jelenthet előnyt.

KALANDÖTLETEK

Kiképzés

A legelső kalandok alkalmával célszerű eljátszani a karakterek kiképzését, vagy legalább a kiképzés utolsó napjait (a nagy próbát, mely után aktív álló-

mányba kerülnek az ügynökök). E kalandok alkalmával remek lehetőséget kapunk a karakterek csapattá integrálására, illetve egymás képességeinek és módszereinek kiismerésére. A kiképzés legyen a lehető színesebb: keverhetjük a virtuális valóságban és a való életben zajló kiképzéseket, így lelkiismeretfurdalás nélkül életveszélyes helyzetekbe rángathatjuk a karaktereket, és akár deus ex machina módon is kimenthetjük balszerencsés ügynökeinket. A kiképzés alatt a játékosok kiismerhetik karaktereiket és felkészülhetnek az igazán életveszélyes helyzetekre, melyek a későbbi kalandok során várhatnak rájuk.

Árulás

Kalandjaik során a karakterek gyakran kerülhetnek olyan helyzetbe, hogy saját társaikat vagy kollegákat kell megfigyelniük, illetve segíteniük vagy akadályozniuk. Ezek a helyzetek kíméletlen szociális végkifejletekbe fejlődhetnek, melyek során a karakterek akár Cégen belüli ellenségekre is szert tehetnek (akár önhibájukon kívül is). Mi történik akkor, ha a karakterek feladatuk kapják egyik játékos társuk egyik ismerősének, családtagjának vagy szeretőjének eltávolítását? Az indok lényegtelen lehet, a karaktereknek azonban a lehető legprofibban kell eljárniuk, hiszen velük megegyező képzettségű ellenféllel kerülhetnek szembe.

Meghasonlás

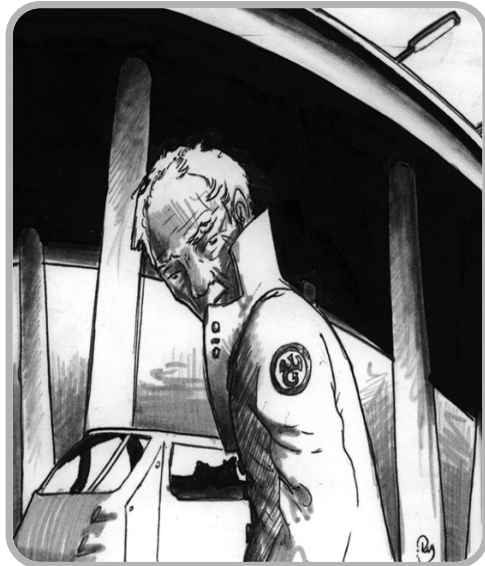
A dugába dőlt tervnél csak a megszakított terv rosszabb. Mi történik, ha a karakterek monumentálisan kivitelezett tervét az utolsó pillanatban fújják le? Vajon veszni hagyják hetek vagy hónapok (hosszú játékkalkalmak) előkészítőmunkáját? Vajon meg tudnak bizonyosodni a leállító parancs hitelességéről? A titkosügynökök kétes hitelességű világában a Cég meghasonlása (vagy legalábbis a látszata) elég gyakori lehet. Az ügynökök kettős játékában a Cég sem engedheti meg magának, hogy ügynökei kiismerjék valódi természetét és céljait. A folytonosan átrendeződő erőviszonyok sem könnyítik meg a karakterek dolgát. Mindennek az lehet az eredménye, hogy az ügynökök idővel összezavarodnak, és parancsuk ellen tesznek. Ami ezután jön, az már a karakterek tetteinek függvénye.

Hétköznapi kihívások

Miként reagálnál, ha észrevennéd, hogy titkosügynökként legnagyobb ellenfeled civilben orvos, és épp beteg gyermekeiddel foglalkozik? Hogy reagálna a karakter, ha kislánya egy szerencsétlen pillanatban leleplezné? Más lenne a helyzet, ha egy közeli barátja jönne rá? A hétköznapi szociális kihívások erősen megtépázhatják a karakter fedőszemélyiségét, és szerencsétlenebb esetben akár meg is semmisíthetik. A karaktereknek két lehetőségük van: erővel oldják meg a dolgokat, és új életet kezdenek, vagy kiokoskodnak valamit.

RENDŐRCSAPAT

A rendőrök érdeklődési köre és feladatai nagyban hasonlítanak az árnyvadászokéra, azzal a különbséggel, hogy céljaik tökéletesen ellentétesek. A rendőröket legtöbbször nem kedvelik, hiszen a hatalmat jelképezik, méghozzá igen kézzelfoghatóan. A nyomozókra jellemző tipikus „zsarunézés”, és a valatós stílusú beszélgetések könnyedén elszigetelhetik a rendőr karaktereket a társadalom többi részétől (akiknek általában mindig van egy kis rejtegetnivalójuk). Rendőri szerepkörben a karakterek gyakran hasonló feladatokat végeznek, mint az árnyvadászok,



mivel azonban ellentétes oldalon állnak, élvezetes és gondolkodtató játéklehetőséget jelentenek.

A törvény nevében

A legfontosabb jellemző a karakter megalkotásakor a karakter elkötelezettségének megállapítása. Szakadéknyi különbségek lehetnek a rendőrök felfogása között: van, aki betűről betűre betartatja a törvényt, míg mások „szellősebben” értelmezik a paragrafusokat. Az ideális csapatfelállásban teljesen változó görbét mutat a rendőr karakterek elkötelezettsége. A megélhetési, a korrupt és az elkötelezett jellemek keverésével biztosíthatjuk, hogy a karakterek nem csak +5 helyszínrre érkező rendőrt fognak jelenteni.

Csoportok

Utcai járőrök, gyilkossági csoport, kábítószer-ellenesek, kiberszicho-elhárítók, CIA vagy mágikus ügyek csoportja? A lehetőségek szinte végtelenek. Az utcai járőrök (netán lefokozott forgalomirányítók) is belekeveredhetnek olyan horderejű ügyekbe, melyekbe egy jobbérzésű MAX-TAC elhárító sem menne egyedül, vagy legalábbis egy kisebb hadseregnyi erősítés nélkül. A csoportokon belüli mozgás sem lehetetlen, így elképzelhető, hogy a tehetség és vagy szerencsés gyalogzsaruk idővel SWAT osztagokba vagy hasonló kaliberű divíziókba vándorolnak.

KARAKTERGENERÁLÁS

A rendőr karakterek nem sokban térnek el az átlagos árnyvadászoktól. Ne feledjük, hogy a karaktergenerálás során hatalmas szerepet játszik a legalitás (pár kivétellel, például MAX-TAC), és a karakterek lehetőségei is limitáltak: a rendőri pályán nem feltétlenül előny a teljes kibernetizáció vagy a folyton kézben hordott rohamágyú.

Elsősorban az Akaraterő, és a fizikális tulajdonságok számítanak rendőr karakterek megalkotásakor. Nyomozóknál természetesen a Karizma és az Intelligencia sem elhanyagolható, ám elsősorban a fellépésen van a hangsúly. Beültetések közül elsősorban a beépített rádió, a fegyvercsatoló és a kiberszem emelhető ki. A zsaruk többsége csak álmodhat a bioverekről azok horribilis ára miatt, rigókból ellenben rengeteget találhatunk rendőri körökben. A mágiahasználók között a hermetikusok dominálnak, ám a sámánok kétségtelenül tehetségesebb mágikus

helyszínelők lehetnek (már csak a hely szelleme miatt is).

KALANDÖTLETEK

Kiképzés

Mint a titkosügynököknél, a rendőröknél is kulcsfontosságú a kiképzés megfelelő lemesélése. A csapattömlesztés elsődleges eszköze ez az előkészítő mesék sorozata, mely során összeszokhatnak a karakterek. A rendőrök jóval kevesebb erőforrással rendelkeznek, mint a titkosügynökök vagy egyéb szervezetek, így lehetőségeik is korlátozottabbak. Fontos, hogy a felszerelés és lehetőségek hiányát már a kiképzés közben a karakterekbe neveljük.

Utcai igazságszolgáltatás

Már a kezdetek kezdetekor célszerű bemutatni a karaktereknek az utcai igazságszolgáltatás kétes jogi hátterű, ám annál intenzívebben működő hivatalát. A szemét szeméért, fogat fogért elv igen közkedvelt az utcán, így a karakterek is gyakran találkozhatnak vele. Ha a karakterek elég gyakran szembesülnek a jogi intézmények tehetetlenségével, az utca kegyetlen igazságával, vagy a megnyomorító, esztelen törvényekkel, könnyedén a ló túloldárra eshetnek.

Korruptnak lenni vagy belerokkanni?

Főként elkötelezett karakterek esetében hatékony módszer. Az elkötelezett, félrenézésre képtelen karakter idővel felkelti magára a figyelmet. Ez persze nem csak az alvilág figyelmét kelti fel, hanem saját (korruptnak) társaiét is, akik megélhetésük veszélyét láthatják meg a karakterekben. Ha a lefizetés sikertelen, gyakran komolyabb eszközök kerülnek bevetésre. Ilyen lehet a fenyegetés, a fenytetés vagy az elkötelezett karakterek esetében legrosszabb: a befekettítés.

Önfelszerelés

Vennél magadnak egy saját golyóálló mellényt, ha már harmadik alkalommal kapnál a raktárból átlótt, sérült mellényt, mivel más nincs? Meggondolnád, hogy magadba operáltass egy huzalozást, ha minden ellenfeled háromszor olyan gyors lenne, mint te? Ezek a kérdések indíthatják el a karaktert a lejtőn, melynek a végén a karakter rosszabbá válhat,



mint maguk a bűnözők. Saját golyóálló mellény, saját bevetési fegyver, egy kis huzalozás, egy kis csonterősítés, még egy kis reakciógyorsítás... a folyamat általában leszereléssel vagy egy öngyilkos alakulatba vezényléssel ér véget.

A STÁB

A filmesek világa teljesen eltérő az árnyvadászokétól, ám legalább akkora izgalmakat rejt, mint egy velős vadászat. Akár hírközvetítésről, akár dokumentumfilmről, akár egy mezei műérzet mozi forgatásáról van szó, a filmesek hatalmas bonyodalmakba keveredhetnek, még hozzá játszi könnyedséggel. A stáb persze nem csak műérzetszínészekből és technikusokból áll, a kommentátorok, rendezők, biztosítók és összekötők is hatalmas szerepet játszanak a sikeres mű elkészítésében.

A riporterek munkája hihetetlenül kemény. A 2060-as években a komoly sztorik komoly veszélyekkel is járnak, melyeknek gyakran a riporterek a legelső áldozataik. A pergő nyelvű, furfangos riportereknek biztosra kell menniük: ha lelepleznek valakit, de nem kerülnek adásba, a semmiért veszthetik életüket. A technikusoknak a folyton meghibásodó, és rongálódó felszerelést kell egyben tartaniuk, valamint segíteniük kell a legtrükkösebb felvételek el-

készítésében. Ők azok, akiknek minden nap meg kell cáfolniuk a „szarból nem lehet várat építeni” tételt. A rendezőknek kell gondoskodniuk a legkisebb részletről is, mivel egyetlen apró momentum is eldöntheti a mű sikerességét vagy bukását. A rendező mondja meg, hogy mikor és hol zajlódjon a felvétel, így az ő kezében van a tények formálásának fő kulcsa. Az összekötők oldják meg a munka közben felmerülő igények és problémák többségét. Elvesztett egy szereplő? Szereznek embereket, akik visszahozzák. Elromlott egy felszerelés? Szereznek újat. Engedélyre van szükség a forgatáshoz? Megszerzik. Az összekötők olajozzák be a stáb precíz gépezetét, hogy minden gond nélkül működhessen.

KARAKTERALKOTÁS

A műérzet színészek tulajdonképpen nem mások, mint két lábon járó húskamerák, akik érzéseiket és érzekeiket mentik az optikai chipekre. Rajongóik szemében persze teljesen más képben jelennek meg. A folyamatos ikonizálás többnyire veszélyes önbizalomnövekedést okoz, és ez a 2060-as években sem változik. A színészek többsége hivatalból gógös, hisztis és hosszútávon elviselhetetlen. Az emellé társuló önimádat csak rontja a helyzetet.

A stáb technikusai többnyire szakbarbárok, akik hajlamosak gépként kezelni magukat a színészeket is. (Tulajdonképp azok, nem?) Gyakran zárkóznak el a csapat többi tagjától, mivel nem igazán érdekeltek a szociális dolgokban (vagy idővel belefásulnak).

A rendezők gyakran Isten-komplexusban szenvednek, így többnyire csak rövidtávon elviselhetők. Mivel mindent a lehető legnagyobb részletességgel próbálnak megoldani, gyakran komplikálják túl a dolgokat, azonban rengeteg egyedi megoldással is szolgálhatnak.

Az összekötők testesítik meg a megszokott simabeszédű, furfangos sefteseket, akik a legrosszabb helyzetet is profitáló vállalkozássá formázhatják.

KALANDÖTLETEK

A problémás színész

Nincs forgatás anélkül, hogy a kulcsszereplők legalább egyszer el ne tűnnének, vagy meg ne kapcsolnák magukat. A stábnak ekkor fel kell kutatnia, vagy meg kell győznie a színészt, hogy folytathasson a munka. Ez persze korántsem olyan

egyszerű, mint amilyennek első hallásra hangzik. A színészeket elrabolhatják, de arra is hajlamosak, hogy életveszélyes vagy dehonosztáló helyzetbe kerüljenek. Egyetlen sztár sem engedheti meg magának, hogy a pletykákként kezelt tények igazolódjanak nagy nyilvánosság előtt, így a stábnak néha össze kell dolgoznia, hogy megőrizték kulcsembereik hitelességét és népszerűségét. És akkor még nem is beszéltünk az egyre agresszívebb és trükkösebb bulvársajtóról...

Visszafelé elsülő leleplezés

Van, amikor a riporterek túllőnek a célon. Amikor érzik, hogy a kérdést nem lenne szabad feltenni, de a vérük mégis erre ösztökéli őket. Az ezután kikerekedő botrányok, és a karakterek életére törő orgyilkosok fenyegetése össze sem hasonlítható annak a veszélyével, hogy az elkészült felvételt egyszerűen nem engedik leköszölni, és/vagy befeketítik a riportert megsemmisítő csapást mérve annak hírnevére.

Széthulló banda

Az egyik leggyakrabban előforduló jelenség a széthullás, vagyis amikor mindenki megy a maga útján, és senki sem próbálja meg összetartani a stábot. A széthulló stáb magával rántja a karakterek lehetőségeit is, így idővel biztos kiáll valaki, aki megpróbálja összetartani a csapatot. Vajon elég gyorsan történik meg? Vajon elég fifikás lesz a feladathoz, hogy leküzdje a személyes ellentéteket?



BEHOLDER ÚJDONSÁGOK

A következő rovatban rövid ismertetőket találsz majd mindig a legújabb beholderes termékekről, legyenek azok akár könyvek, akár kártya. Érdemes lesz rendszeresen figyelni ezt a rovatot, hiszen így értesülhetsz a friss megjelenésekről.



NAGY HKK KÖNYV

Színes, sok képet tartalmazó, nagy alakú könyv, melyben rengeteg, a HKK-hoz kapcsolódó információt találhatsz. A teljesség igénye nélkül pár a tartalomból:

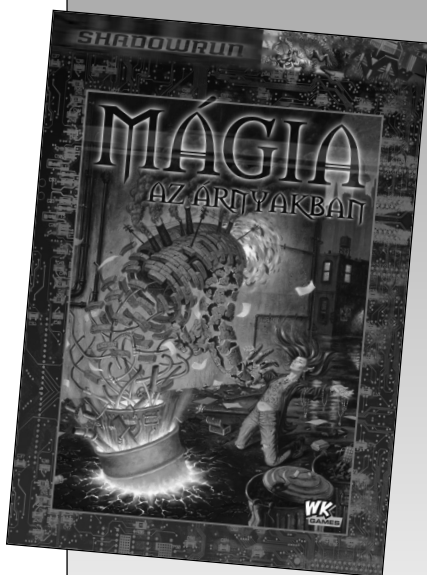
- ☑ a HKK kitalálóirol
- ☑ a tesztelés
- ☑ HKK Nemzeti Bajnokság
- ☑ a lapok evolúciója
- ☑ HKK kronológia
- ☑ teljes, átirít szabálykönyv a kiegészítőkben megjelent összes szabállyal
- ☑ paklik mindenkinek
- ☑ feladványok kezdőknek, haladóknak és profiknak, a megoldásokkal együtt
- ☑ teljes HKK laplista
- ☑ HKK galéria szép képekkel
- ☑ HKK novellák

Olvasd el a Nagy HKK könyv akciónkat a 31. oldalon!

SÁRKÁNYMÁGIA

Az új HKK kiegészítő, amiről nyilván minden valamire való HKK-s rengeteget olvasott, hallott már. Olvashattatok róla már beharangozót, lapelemzést, részt vehettetek már a bemutató versenyen, sőt a teljes laplistát is megtaláljátok ebben a számban. Ha valaki mégsem ismerné, annak íme egy rövid bemutató: 136 teljesen új, ötletes, egyedi lap, új szabályok nélkül.





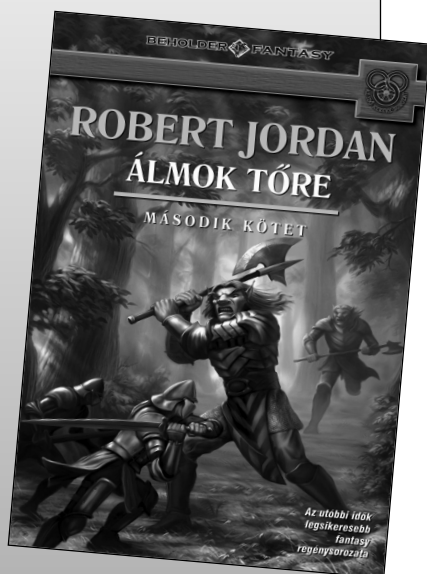
MÁGIA AZ ÁRNYAKBAN

A nagy, átfogó Shadowrun kiegészítőket magába foglaló sorozat utolsó darabja. Ezek a kiegészítők mindig a Shadowrun egy-egy fontos részét bővíteték, egészítették ki. Az elmúlt években már megjelentek a fegyverekkel, kiberverekkel és az árnyvadászattal foglalkozó részek, ezúttal a mágian volt a sor. A felébredt világban elterjedt mondás szerint még a sárkányok sem ismerik a mágia minden titkát. Nos, ha a sárkányok nem is, de ez a könyv igen. Varázslattervezés, óriás szellemek, asztrális küldetések, toxikus és rovarsámánok, vérmágia, rengeteg új varázslat. Minden „felébredt” mágusnak vagy sámánnak kötelező darab ez a könyv. Már önmagában is érdekes olvasmány egy Shadowrun rajongó számára, de igazi hasznát az aktívan játszó árnyvadászok fogják látni.

ROBERT JORDAN: ÁLMOK TÖRE II.

Robert Jordan epikus ciklusa lassan a végéhez közeledik. Legalábbis ezek a hírek keringenek, bár biztosat csak akkor lehet tudni, ha már a kezünkben tartott könyvben olvassuk az Utolsó Csata leírását. Bízunk benne, hogy Jordan úr, a megrendült egészségi állapota ellenére az eddigiekhez méltóan fejezi be majd a sorozatot, és egy vagy két könyvön belül Rand végre egyszer s mindenkorra leszámol a Sötét Úrral. Addig is a felvezető eseményekkel „mulathatjuk” az időt. Szinte minden szálon zajlanak az események, Elayne, Egwene, Perrin, Mat mind-mind fontos szerepet játszanak az utolsó felvonás előkészítésében, és természetesen Rand megküzd egy újabb kitalálóval. Azonban a győzelem ezúttal sem hullik ingyen az ölébe.

Azok számára, akik nem ismerik a sorozatot, csak a szokásos Idő kereke szlogenünket tudom idézni: A „high fantasy” stílus nagyszerű darabja, megunhatatlan olvasmány, mely a műfaj legjobb hagyományait követi.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. JANUÁR 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETTS BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

A karácsonyi akcióról a www.beholder.hu oldalon olvashatsz.

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
-------------	----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ősök Városa VII.	16	160	1590
Káoszkatlan	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja őzszungel	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nékromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakii	10	60	600
-----------	----	----	-----

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE SOROZAT				
A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II.	20	200	1800	1600
A nagy hajtóvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Arnyék I.	20	200	1800	1600
Hódít az Arnyék II. *	20	200	1800	1600
Mennyei tűz I.	20	200	1800	1600
Mennyei tűz II. *	20	200	1800	1600
A káosz ura I.	20	200	1800	1600
A káosz ura II. *	20	200	1800	1600
A kardok koronája I. *	20	200	1800	1600
A kardok koronája II. *	20	200	1800	1600
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1800	1600
A tél szíve II.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján I.	20	200	1800	1600
Az alkony keresztútján II.	20	200	1800	1600
Új tavasz	20	200	1800	1600
Álmok töre I. *	23	230	2180	1950
Álmok töre II.	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	790
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	890
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
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert N. Charrette:				
A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura *	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardee: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Robert Thurston:				
A Súlyom felemelkedése	17	170	1620	1450
Robert Thurston: A klán törvénye	10	50	790	790
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára *	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmegzők	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma *	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü *	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség *	23	180	2190	1730
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK

C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje *	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Keserű emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jólát	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé *	10	80	990	800
Papírtigris *	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
Éjfél *	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV

Középfölde kincsei		50	990	800
--------------------	--	----	-----	-----

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csíkos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játzsma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló *	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptólás	19	190	1810	1620

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	10	45	890	890
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI

Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1800	1600
Ezüsttövis (2. kiadás) *	20	200	1800	1600
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1800	1600
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás *	20	200	1800	1600
Krondor: Orgyilkosok *	20	200	1800	1600
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1800	1600

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

A birodalom leánya	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója I.	20	200	1800	1600
A birodalom szolgálója II. *	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője I.	20	200	1800	1600
A birodalom úrnője II.	20	200	1800	1600

A Résháború legendája

Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1800	1600
Gyilkosság LaMutban	20	200	1800	1600
Sebes Jimmy	20	200	1800	1600

Árnyak Tanácsa sorozat

Ezüstsólyom Karma *	20	200	1800	1600
A rókakirály *	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér *	22	220	2090	1870

Sötét háború sorozat

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

BEHOLDER KIADÓ – TÜLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK

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: Jég hideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI

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

BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI

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

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE

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

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI

A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszómája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490

BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI

A ködszellem átka I.	16	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 ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE

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

BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVE

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

BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE

A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI

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

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:

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

A *-al jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

Telefonos egyeztetés után adjál csak le rendelést. Tel.: 06/1-297-3660

Sárkánymágia™

Gyakorisági lista



A fattyak mentora	c	n	Goblin vajákos	Ti	r	Nővekvő csaplány	P	n
A gazdagok választása	f	r	Gyémánt fókuszkristály	Rh	n	Ódon emlékmű	Rh	r
A kapuk őrzője	d	n	Hammurapi Ósfortyanat	B	r	Ódzkodó manó	l	r
A legfőbb követő	-	n	Hatalomkristály	f	g	Orlgling kártevő	Mu	g
A mytokronitok átka	To	r	Hatalomvágy	c	r	Ork mesemondó	d	g
A Semmi avatárja	d	r	Hétféjű hidra	Tu	r	Plazmacsóva	d	r
A Semmi hívása	t	r	Heves vérmérséklet	d	g	Posh tekerkse	l	g
A sors könyve	Rh	g	Hoidlító vérkutya	H	r	Quwarg szertartás	d	n
A Tébolyodott	c	r	Huraggin	d	n	Quwarg takarító	To	r
Aktív manatermelés	f	r	Idegméreg	s	r	Ragacos szappolip	s	n
Alanor kancellárja	r	n	Időóriás	e	r	Raia bűbája	r	n
Alanori katapultállomás	r	r	Igaz Barát	r	n	Raia főpapja	r	r
Angyali sereg	r	r	Iszonykeltő	Mu	r	Ro'galhal gyóntató	f	r
Anütalentum	Ti	n	Izompacsirta	e	g	Rubin fókuszkristály	Rh	n
Apró kincs	f	g	Kacagó Nimfa	-	n	Sakita	Tu	r
Árnyékfoltzó	l	g	Képmás	e	r	Sárkánymágia	d	r
Árnyékgölem	t	n	Kézzrátétel	r	g	Sivador, a dagadt vámpír	l	r
Árnylélek befogása	l	r	Kinetikus morf	K	r	Smaragd fókuszkristály	Rh	g
Aurgir töre	r	g	Királyi őrgárdista	r	r	Speciális védelem	s	r
Az erő áldása	r	g	Koncentrált bűzsugár	Mu	g	Szárnyas halálfatty	H	n
Bamba barát	t	n	Kóspalaki sajtoltvasó	s	n	Szentségtelen kapu	c	n
Bazmaon gyilkosa	l	r	Központi óriásboly	d	r	Szörnyszülött	c	g
Béklyóba verve	e	r	Kutató Ferd	Rh	g	Táborparancsnok	r	n
Belónia őrszobra	Rh	g	Lady Lucitania	Mu	r	Techiánaflux	e	r
Bobakrome	Má	g	Lávagölem	f	n	Teknőfészek	s	n
Bosszantó teknős	s	r	Lávasárkány	d	r	Teljes morf	P	g
Brutus	Ti	n	Legbelső félelem	Rh	g	Tharr bűbája	t	n
Bundás yeti	l	n	Lépéselőny	-	n	Thu'zad hazaérkezése	r	r
Chara-din fattya	c	g	Lukratív praglonc	e	g	Tornádó	s	g
Chosuga kedvese	P	r	Magányos küklöpsz	t	r	Továbbfejlesztett technika	t	r
Csúzlis manó	d	g	Manakorong	-	g	Tüskés kitoraid	Mu	n
Daes Mo'ran	Ti	r	Matilda	Rh	r	Tűzkapu	d	n
Degenerált démoncsökevény	c	g	Megelőző ütés	t	g	Tűzmanó sámán	d	n
Démoni sziget	d	r	Megfelelő alkalom	f	g	Vámpír adeptus	l	g
Dobótör	t	g	Megvadult természet	s	r	Varkaudar kovács	d	n
Dombi óriás	t	g	Méonech megsemmisítő	Má	g	Vén Doemon	s	r
Dornodon bűbája	d	r	Mer-gah	H	n	Vénuszcsiga	Ti	n
Egyet mondok	b	g	Mesteredző	t	g	Viztisztító teknős	s	g
Elbájolt xenomorph	P	r	Minotaurusz berzerker	t	g	Vonyító vérfarkas	l	r
Élet és halál ura	l	r	Minotaurusz csatasámán	t	r	Vörös Krónika	d	r
Elf gyógyító	s	n	Morgan torzitása	l	r	Vörös mytokronit	Má	n
Efledett szingularitás	s	r	Mutáns myrkail	Mu	n	Zafir fókuszkristály	Rh	n
Energiakigyó	P	n	Nekrobestia	l	g	Zarándok	r	n
Fekete patkány	l	g	Nekromanta csontváz	l	g	Zseniális teknős	s	r
Figyelő szemek	c	g	Nekropolisz	l	n			
Gigantoszaurusz	s	n	Niol, a Csontsereg vezére	l	r			

b – Bufa
c – Chara-din
d – Dornodon
e – Elnios
f – Fairlight
l – Leah
r – Raia
rh – Rhatt
s – Sheran
t – Tharr
- – színtelen

B – Bárd
K – Katona
Má – Mágus
e – Mutáns
P – Pezionicista
- – Tiszogató
To – Tolvaj
Tu – Tudós
H – Halhatatlan
- * – kiánnélküli

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka

NATALOM KARTYAI

Sárkánymágia™

LAPELEMZÉS I.



Repül az idő. Szinte még fel se ocsúdtunk a Legendák Völgye okozta sokkból, máris újabb remek kiegészítő jelent meg. Kivételesen nem kell egy újabb szabályt sem megtanulni, ezúttal csak a lapok jelentenek újdonságot. Több, már létező koncepció kapott új lapokat, ezzel erősödve tovább, és teljesen új koncepciók is napvilágot láttak.

SZÍNTELLEN LAPOK

Kacagó nimfa (7): Kalandozópaklik nem túl gyakran épülnek egy altípusú lényekre, de immáron erre is lehetőség van. Jelentősen besegít nekik az egy szint és az olcsóbbítás. Képzeljük el, ha emberként rakjuk le, akkor már egyért hozhatjuk a *Boraxot*, ami már két szintet ad mindenkinek (mondanom sem kell, *Kalandozók védőszentjével* játszunk), illetve háromért egy *Khirr*, a *barbár* is igen ütős, négy sebzést ad mindenkinek. Az már csak hab a tortán, hogy más típusú lényeket bedrágít, ez minket abszolút nem hátráltat, maximum a pakliösszeállításnál.

Legfőbb követő (8): Nagyon érdekes dolgot csinál: egyszerre négy követővel játszhatunk. Ez sok lehetőséget jelent (csaknem ötszázszázret). E rendkívül széles kínálatból választhatunk, ezért jól meg kell fontolni, hogy mit használunk. Érdemes valami lapelőnyt nyújtóval játszani, valahogy vissza kell szerezni az ötös laphátrányunkat (pl. *Elenios követője*, *A mindentudó*). Másik fontos dolog a varázspont termelés lehet (*Rakshallion főmágus*, *Manafamiliáris*). Ha ezeket használjuk (akár mind a négyet az említettek közül), akkor érdemes egy kontrollszerű pakliban gondolkoznunk, ám sajnos el kell fogadni, hogy a gyors paklik kíméletlenül elvernek minket. Persze van más lehetőségünk is, pl. *egy Kragoru familiárisa - Sárkány úrnő - Kyorg ősmágus* trióval egy erős sárkány paklit állíthatunk össze, ahol mindössze 3 VP-ért tudjuk lerakni az *Árnyék-*, *Köd-* vagy *Lavasárkányt*, ami nagyon durva, ráadásul még lehet egy negyedik követőnk is. Sajnos versenyen nem lesz túl erős,

elsősorban a gyors paklik elleni instabilitása miatt, de szerintem érdemes eltöprengeni a lapon, ha más nem, baráti játékban mindenképpen jó szórakozást nyújt.

Lépeselőny (7): Mihez kell nekünk +1 varázspont az első körben? Legtöbbször semmire. De ha egy gyors paklit (horda) szeretnénk felturbózni, aminek igazából nincs szüksége manatermelésre, de egy kis extra löket jól jön neki, akkor a *Lépeselőny* a mi lapunk. De ne feledkezzünk el a szörnykomponensről sem! Tárgypakliba (vagy esetleg goblinba) már sokkal inkább fontos lehet, hisz így egy kis szerencsével akár első körben kijöhet egy *Orzag managömbje*, egy *Kincskeresés itala* vagy egy *Apró kincs* segítségével. Bátorabbak még kontrollba is kipróbálhatják, az első körös *Manafonál* igen kecsegtetően hangzik, s valami komponenst igénylő dolgot is kipróbálhatunk (pl. *Kalmárok itala*, *Ajándécsomag*, *Orzag bilincse*, *Balladák könyve*, *Vörös krónika* stb.). A laphátrány miatt fölösleges aggódni, egy idő után visszakapjuk.

Manakorong (7): Egyszerű kis manatermelés, némi hátránnyal megfűszerezve. Ha a játék elején nem is, de később már igen kellemesen adj a varázspontot. Általában egy idő után a sebezgetés kezd zavaróvá válni, ezért valahogy meg kell tudni szabadulni tőle. Például bedobjuk egy *Áldozat az ősi isteneknek* vagy átpasszolhatjuk az ellenfélnek egy *Elbájolt xenomorffal*.

BUFA/BÁRD

Egyet mondok (7): Nagyon olcsó lapocská, ami sok-sok apró dolgot csinál. A sebzés és gyógyítás inkább bosszantó, mint valóban hasznos, megfelelő pakliba a csont vizsont jól jöhet. A leghasznosabb képessége egyértelműen a leszedés (sajnos leghamarabb az ellenfél előkészítőjében esik le valami), de néha az izomjelző meccsfordító lehet. Összességében hasonló a *Mindenható plazmagömbökhöz*, kicsit többet is tud nála és olcsóbb, az viszont rögtön le tud szedni lapot, illetve a nem-lény lapokat dermeszti.



Legfelsőbb pap (7): Ha sok ugyanolyan színű lényvel játszunk (pl. a legtöbb etnikum ilyen), akkor érdemes lehet a *Legfelsőbb papot* kipróbálni. Három-négy lénynél már igen kellemes manamennyiséget ad, ráadásul, ha valami kombós-lényes paklival játszunk (pl. quwarg), akkor az sem elképzelhetetlen, hogy *Vészkijáráttal*, vagy *A Gépezettel (új)* visszavesszük, s újból kirakjuk. Csak győzzük költeni majd a sok VP-t!

Hammurapi Ősfortyanat (7): Counterekből sohasem elég. Rendre jönnek az újabb és újabb megakadályozó lapok, egyik jobb, mint a másik, az ember már azt se tudja, melyiket használja. Hammurapi több tekintetben sem áll be a sorba. Fontos különbség a többi counterhez képest, hogy míg azok jószíval csak varázslatok ellen használhatóak, ez viszont minden egyéb ellen jó. Ami szintén egyedibb vonása, hogy ez egy lény, amit varázslatként is kijátszhatunk. Ez jó dolog, mert egyrészt anti-mágiával nem dobathatják el, másrészt szükség esetén lényként is tudjuk használni, bár annak meglehetősen gyatra. Összességében egy közepesen használható lapnak tartom, nem varázslatot megakadályozni szerintem vannak jobb lapok (pl. *Sommerthaug átka*, *Diána kívánsága*, *Békés izoláció*), lényként nagyon gyenge, viszont a kettőssége sokat dob a lapon.

CHARA-DIN/MUTÁNS

A fattyak mentora (6): Eddig nem sokan próbálkoztak fattyas paklival (legalábbis nem mostanában), de most már ezt is megtehetjük. Burjánzó kis fattyacskáink kicsit megemberesednek és egy kellemes büntetésük is lesz. Persze ugyanezt megadhatjuk nekik, egy, már eddig is létező lappal, nevezetesen a *Sötét korral*. Egyetlen dolog szól mellette, mégpedig a feltámadása, fattyak mellett meg úgyis lesz varázspont arra, hogy visszahozgassuk.

A tébolyodott (8): Eddig csak csírájában létezett *A halhatatlanok nagymesterére* épülő pakli, ami ezzel a kiegészítővel kezd el kibontakozni. Ebben kulcsfigura lesz *A tébolyodott*, villámgyorsan eldobhatja az ellenfél kezét. Sajnos ütőerőként nem a legkeményebb, de hát ne legyünk telhetetlenek. (A figyelmeesebbeknek feltűnhet, hogy az illusztráció egy egész ismert HKK játékos is feltűnik. J)

Chara-din fattya (4): A jó öreg Chara-din fattya immáron a negyedik kiegészítőben teszi tiszteletét. Hurrá!

Degenerált démoncsökevény (6): Hatalmas tápot ad a lények egy részének, meglehetősen olcsón, csak sajnos az értelmes lények jó részére egyáltalán nem hat. Azért sok X+2/X-es lényt használni, mert hátha kijön a démoncsökevény, nem éri meg. Majd ha több ilyen lesz, akkor eljöhét az ő ideje, addig is a cipősdobozokban fog pihenni. (Szerintünk ez egy önmagában is erős hordalény, ha véletlenül kettőt húzunk fel belőle, akkor brutálisan tudnak lenni. *A szerk.*)

Figyelő szemek (7): Lényirtás és erőforrás egyben. Roppant sajnálatos, hogy mindenképpen kell lőni egy lénybe, hogy húzassunk. Ha mást nem leszedjük egy fürkészünket, vagy egy *Sírrablónkat*. Frissen bontottan igazi táp lesz, ott nincs hiány irtanivalóban.

Hatalomvágó (9): Szerintem a kiegészítő egyik legjobb lapja, csak azért nem adtam rá 10 pontot, mert én még nem játszottam vele annyit, hogy biztos lehessen a dolgomban, s elkiabálni nem akarom. Maga a lap meglehetősen nagy befektetés, s az adott körben semmit se csinál, ráadásul még szinguláris is. A mana félrerakása esetleg még jól is jöhet, ha az ellenfél manapszítással játszik. A következő körben (feltéve, hogy lesz következő kör ☺) visszakapjuk a *Hatalomvágó* árát, vagyis ed-



dig a pillanatig ingyen nem csináltunk semmit. Innentől kezdve minden varázspont termelésünk és húzásunk duplán hat. A teljesség igénye nélkül pár amúgy is használható erőforrás: *Sirrabló*, *Gakk*, *Szkritter esélylő*, *A múlt tükre*, *Thu'zad utazása*, *Aktív manatermelés*, *Arany gugyola*, *A kockázat ára*, *A mindentudó* stb. Ezek a *kockázat ára* kivételével mind szoktak szerepelni kontrollokban, beduplázza pedig több mint brutálisak. Nekem az egyetlen bajom a lappal a színe volt, ugyanis Chara-dinből szinte nincsen használható erőforrás.

Iszonykeltő (9): A jó öreg xenók újabb tápot kaptak. A rutinszerű dobátás mellett egy „lapseszedős” képessége is van. *Xenomorf keltetőfészek* mellett nem nagy érvágás ha visszaveszünk egy xenót (mondjuk egy atkát, esetleg magát a fészket), s újból lerakjuk, főleg mert jó eséllyel el is dobhatjuk a visszavetett lapot.

Koncentrált búzsugár (6): Lapseszedés orgling pakliba. Ha már van kinn pár orgling, akkor szinte ingyen, esetleg teljesen ingyen intéz el valamit. Más pakliba nem használjuk, nem éri meg.

Lady Lucitania (7): Lényes paklik ellen megfelelő fegyver. Igaz, kicsit varázspont igényes, viszont a hatása egészen lehegerlő. Lerakása után valószínűleg három-négy varázspontból már az egész asztalt le tudjuk irtani, s nem elhanyagolható, hogy még gyógyít is annyit, amennyit sebez. Sok kellemetlen pillanatot fog okozni.

Mutáns Myrkail (5): A frissen bontott versenyek nagy sztárja. Ott leggyakrabban sebzésekkel szedik le a lényeket, s ettől védve van. Gond nélkül le tud ütni akár nagyobb szörnyeket is. Más környezetben viszont már nehezen tudnám elképzelni. Esetleg egyszínűn beraknám, de nem valószínű.

Orgling kártevő (7): Az orgling kölyök helyettese. Ingyen 1/1-es lény, képessége szinte semmit se ér. Orgling pakliba kötelező, máshova felejtős.

Szentségtelen kapu (7): Fattyas és vízió paklik új kedvence. Fattyakat szépen felpörgeti, kicsit megizmosítja a lényeinket és újabb fattyat termel. Víziópakliba akár ölesnek is jól jöhet, de sokkal valószínűbb, hogy áldozni fogjuk a kis fattyakat egy *Agykéreggalunak* vagy egy *Hihető illúzió*nak.

Szörnyszülett (6): Még egy chara-din fatty, a *Sötét föld (új)* felépítésében fog segédkezni. Gyakorlatilag egyért 3/1, repül, hisz a sík keresés és a *Sötét föld (új)* költsége is 2 VP, s pont annyit spórol meg nekünk a *Szörnyszülett*. Ha már van kinn sík, akkor a láthatatlanságával segíti a győzelmünket.

Tüskés Ktoraid (7): Szimpatikus jószág. Igaz kicsit drágán jön, viszont behemót méretű és gyógyít rajtunk, plusz visszaadja a lapot. Az utolsó képessége elhanyagolható, nem túl valószínű, hogy játékban lesz rajta kívül pont az a két lényünk.

DORNODON/TOLVAJ

A kapuk őrzője (7): Olcsó, apró kalandozó, amivel körönként termelhetünk egy lényt. Ha van rá keret, akkor akár 5/5-ös démonokat is rászabadíthatunk a világra. Jellemzően inkább kicsi lényeket szokott megidézni, amiket áldozáshoz remekül fel lehet használni.

A mytkronitok átka (10): Ha esetleg még nem csömlött meg senki a rengeteg jó piros laptól, akkor most egy újabb tápot mutatok be, ami nem annyira meglepő módon egy counter. Eddig a *Zu'lit kísérelte* kapta a legtöbb pontot counter-táblázaton, most akadt egy komoly trónkövetelője, a *A mytkronitok átka* személyében. Aggodalomra nincs ok: Zu'lit marad a helyén, az átok csak a szintén igen előkelő második-harmadik helyért taposhat. Oda viszont jó eséllyel bekerül. A Zu'lithoz hasonlóan, itt is egy alapvetően drága counter-t látunk, aminek



egy varázspontra helyettesíthető a költsége. Az átoknál csak 4 VP-t kell költenünk, ha csak varázspontból akarjuk játszani, ráadásul lehetőség van csak egy-két varázspont helyettesítésére is. Ezzel eddig nyeresre áll az átok. Csak amikor észre vesszük, hogy három Zu'litot helyettesítéssel simán kijátszok egy meccsen, s akkor is csak a fele ÉP-met használtam el, viszont három átok után már szinte a teljes pakli elfogyott (s ha még más nekronos lappal is játszánk...), feltéve, hogy nem egy 70-80 lapos *Semleges csatamezős* paklival játszunk. De azért ne feledjük, hogy pakli elfogyásába még nem halt bele senki, viszont az életpont elfogyásba igen... Eddig tehát kb. egál a két lap, s itt jön a lesújtó hír: hátránya van, ami miatt előfordulhat, hogy néha ki sem játszunk. Végeredményként kijelenthetjük, hogy a *Zu'lit kísérletét* nem sikerült a trónjáról letaszítani, viszont új dobogósnak köszönhetünk a counterek világában.

A semmi avatárja (8): Az avatárpakli eddig se tartozott a leggyengébb paklik közé, most meg is erősödött egy kicsit. Bár önmagában egy fabatkát se ér *A semmi avatárja*, pár lap kijátszása után (*A myt kronitok átka*, *A semmi hívása* stb.) már igen természetes lehet. Az se elhanyagolható, hogy a későbbi nekronos lapunkat is ki tudjuk majd játszani a pakli elfogyás veszélye nélkül, köszönhetően a nekron jelzőknek. Avatárpakli mellett még jól működik *A Semmi mesterére* épülő pakliban is, ahol sok semmizős költségű lappal játszunk.

Csúzlis manó (8): Manó pakliba nagyon erős kivégző lap. A többi manócskával ellentétben ennek meglehetősen agresszív képessége van; ideális beféjező ember (manó), de szükség esetén lényeket is le tud vadászni. Esetleg direktsebzőbe is beférhet még, *Dornodon követőjével*. Egy-két varázspontért ötöt sebezni nem olyan rossz dolog.

Démoni sziget (8): A kislényes paklik mindig is népszerűek voltak. Ezekhez mindenképpen jó kiegészítő lap

a *Démoni sziget*. Lapokat leszedni vagy sebezgetni sose rossz, egy varázspont nem is sok érte. A lény passzivizálgatást vélhetőleg meg tudjuk majd oldani pár céltalanul lézengő quwarg befogásával.

Dornodon bűbája (9): Dornodon sok tápot kapott ebben a kiegészítőben, ezzel a lappal a tiszta piros direktsebző vonal erősödik. Olcsóbbít, anti-mágiázik (aminek nem lehet piros lapot dobni, hihetetlen táp), és kör végén odaló egy keményebbet. *Dornodon követőjével* nagyon gyors lövős decket lehet összerakni. *Tűzmágiával(új)*, *A láng marásával*, sok kis tűzsebzéssel pillanatok alatt szanaszét kaphatjuk az ellenfelet. Természetesen más pirosra épülő pakliba (pl. *Quwarg*, *Varkadar*, *Ork*) is jó, elsősorban az olcsóbbítás miatt.

Heves vérmérséklet (6): Frissen bontotton kiváló lap, máshol gyenge. Legalábbis nehezen tudok elképzelni olyan paklit, ahova jó lehet. Esetleg *Antimágikus rakhallion* hordába beraknám, *Akmal* mellé nem lehet annyira rossz.

Huraggin (5): Roppant mód hasonlít a *Kémsárkányra*, de az sokkal jobb nála. Plusz két VP-t biztos, hogy megér a mágikus védelme, repülése és a lehelete. Ráadásul *Kragoru familiárisa*, vagy *Sárkány úrnő* mellett már szintén igen olcsóvá válik. *Huraggin*nak egy előnye a sárkánnyal szemben, hogy a saját paklinkat is manipulálhatjuk. Esetleg víziopakliba betehetjük, ott akár még jó is lehet, de nem túl valószínű.

Központi óriásboly (8): Kombós és kevésbé kombós quwargpakliba is egyaránt jó lehet. Minden lényünk kap gyakorlatilag ingyen egy izomjelzőt, aktivizálódnak és még gyógyít rajtunk hetet. És innen indul a durvaság: *A Gépezettel (új)* vagy *Vészkiárral* visszavesszük és lerakjuk újból. Ezzel már igen combosak lehetnek a qu-



wargok, és attól se kell félnünk, hogy lelőnek minket vagy leirtják az asztalunkat. Egyedüli veszélyt a *Csáp-istenség* jelent, az izomjelzőket is megsemmisíti. De ha erre tartalékoljuk a *Quwarg szabotórt*, akkor nagy meglepetés nem érhet minket.

Lávasárkány (7): Az egyik legbutább ritka az utóbbi időkben. Nagy, mágikus védelmű sárkány, ami még fűjni is tud. Sárkánypakliba beférhet pár darab, ennél többet nem lehet hozzáfűzni.

Ork mesemondó (8): Az ork és varkaudar pakli alapja. Ingyen pakolászhatjuk ki az egyre nagyobb szörnyeket. Sajnálatos módon nem varkaudar, pedig jól működne a *Varkaudar féttissel (új)* meg a kinzőmesterrel. Nem baj a *Sötét manifestációnak* még így is eldobjhatjuk.

Plazmacsóva (9): Az egyik kedvenc lapom a kiegészítőből. Fixen négyért lőhetünk akár nyolcat is játékosba és lénybe. Ellentétben a többi lövéssel, itt nem akkor sebez sokat, ha sok varázspontot költünk rá, hanem ha csak szimplán sok varázspontunk van, ráadásul két célpontra is lő. Egyetlen baja, hogy kevés varázspontnál nem nagyon lehet használni semmire, de ne aggódjunk, majd a *Manafonál* és a *Manafamiliáris* megtermeli a szükséges keretet. Ráadásképpen még tűzvarázslat is.

Quwarg szertartás (7): Újabb quwargos lap. Sokban hasonlít a *Dexterre*, ez viszont minden quwargunk után ad varázspontot. A manaadáson kívül körönként húzhatunk egy lapot, aminél biztos, hogy jobb a *Dexter* képessége, a keresés. Összességében szerintem *Dexter* jobb nála, de azért ez is beférhet mellé.

Quwarg takarító (8): Szorgos kicsi quwargok ügyelnek a tisztaságra is. Ha az ellenfél valami nagyon piszok dolgot csinál (pl. lerak egy *Ósi béklyót*), akkor nem restek rövid idő alatt eltüntetni azt. A takarító meglehetősen

költség hatékonyan szed le valamit, ráadásul tápol egy másik quwargot. Igen ám! Ha nincs másik quwarg, akkor dugába dől a tisztogató hadművelet, hisz a képességnek költsége a +1 sebzés adása.

Sárkánymágia (10): Az eddig is széles counter választékba újabb jelentkező érkezett. Ez is a „közepesen drága, de csinál valamit” receptet követi. Háromért counterelni annyira nem jó, de ha figyelembe vesszük, hogy még leszed pár lényt és még a játékosba is sebez, akkor már kimondottan tápos. Külön jó, hogy tűzvarázslat, így a *Tűzmágia (új)* és a többi huncutság szintén erősíti.

Tűzkapu (8): A sokat emlegetett tüzes-direkt sebzős-dornodonos pakli egy újabb alapjával ismerkedhetünk meg. Ha sikerül az asztalon tartani, akkor nagyon felpörgetheti az eseményeket, nem lehetetlen, hogy az első pár körben már négy-ötöt sebzó szikrákat lövöldözzünk, amikre ráadásul húzunk is egy lapot. Egyszínű versenyen kimondottan erős pakli lesz, de egyéb formátumokon is érdemes próbát tenni vele.

Tűzmanó sámán (8): Újabb adalék a már-már legendává emelt tűzpaklihoz. A sámán harcban nem a legnagyobb legény, viszont tűzvarázslatok kijátszásakor már sokkal keményebb támogatást nyújt, főleg *Dornodon követője* mellett, akkor már hármat sebez a gaz ellenbe.

Varkaudar kovács (7): Frissen bontotton rendkívül táp lesz, de egy-két pakliba is szívesen berakjuk majd. Paraméterei kellemesek, az élet sokat lendít rajta. Ha van néhány csontunk, akkor nagy mézslást tarthatnak lényeink a lándzsáknak köszönhetően. Goblinok mellé teljesen ideális, ott úgyis pár kör alatt már szinte fuldokunk a sok csonttól, s igen sok lényel játszunk.

Vörös krónika (8): A *Tiltott könyv* nagytestvére, a *Balladák könyvének* gonosz megfelelője, egy szóval: a *Vörös krónika*. Ha benne lapozgatunk, mindig találha-



tünk érdekes dolgokat. Elsősorban kontrollokban lesz népszerű lap, de tárgyas pakliba se utolsó. Kontrollba valahogy meg kell majd oldani a szörnykomponens kérdést, de egy fürkész feláldozása, esetleg *Lépéselőny* használata nem annyira nagy teher.

ELENIOS/PSZIONICISTA

Béklyóba verve (8): *Diána kívánsága* egy bűbájba csomagolva. Statisztikáit nézve egyértelműen erősebb, mint a *Diána*, hisz nem kell neki ÉP-t áldozni, a hatást jóval nehezebb megakadályozni, bűbájpakliba jó eséllyel olcsóbb lesz, *Edharati*, a *bűbájmester* pedig nehezen counterelhetőséget és büntetést biztosít neki (már ha játszunk azzal a követővel). De akkor miért jobb mégis a *Diána*? A meglepetés miatt. Hiába szól sok kézzelfogható érv a *Béklyóba verve* mellett, mégis a *Diánát* az teszi hihetetlenül gusztustalanná, hogy az ellenfél vagy nem számít rá, vagy túlságosan aggodalmaskodik miatta, s nem játszik ki semmit, nehogy elvegyük *Diánával* (ez persze akkor fordul elő, ha már látott egy *Diánát*, vagy minimum akkor, ha kiderült, hogy kékkel is játszunk). Azért ne pánikoljunk, jó lap a *Béklyóba verve*, *Zarknod bőrtönébe*, *bilincsbé*, bűbájba mindenképp, de máshol is kipróbálhatjuk.

Chosuga kedvese (8): *Hammurapi Ősfortyanathoz* hasonlóan egy újabb lénybe épített countert tekinthetünk meg. Ez szerintem sokkal jobb *Hammurapinál*, egyrészt olcsóbb, lényként sokkal jobb (+1 ÉP és láthatatlanság hozzá képest; a láthatatlanság nagyon jól jöhet, ha ráteszünk egy *Gigantikus gyémántmancsot* vagy valami egyéb sebzésnövelőt), counterként viszont már kérdésesebb a dolog. Varázslatot counterel, ráadásul csak azonnalít. Lényes-antimágiás pakliba sokszor elég elcsípni egy azonnalít a győzelemhez, ráadásul a varázspont ilyen pakliknál sokat számít. Az ősfortyanat viszont megakadályozza minden lényes paklik nagy ellen-

felét, a *Csáp-istenséget*. Ha választani kéne közülük, én a *Chosuga kedvesére* voksolnék.

Elbájolt Xenomorf (8): Roppant trükkös, kombós lap. Láthatóan önmagában nem a legnagyobb táp, viszont ha kellőképpen ügyesen rakjuk össze a paklinkat, akkor nagyon hatékony fegyverténnyé változik. Használatánál kézenfekvő dolog, ha megunt 0-1 varázspontos butaságokat adunk át az ellenfélnek (pl. *Manakorong*, *Méonech fürkész*, *Hívó kürt*, ami jó eséllyel teljesen haszontalan lesz neki), vagy valamit, ami mindkét játékosra hat (pl. *Manafonál*), de még *Sötét földdel (új)* termelt fattyat se katasztrófa átpasszolni. Persze az se probléma, ha valami olyat adunk oda, amit szeretnénk megtartani, hisz Gakkal visszavehetjük az ideiglenesen elcsesélt lapunkat. Szerintem sok pakliban fogjuk viszont látni.

Energiakigyó (7): Elsősorban a frissen bontottak sztárja lesz, de egyéb pakliban is lehet vele próbát tenni. Kis befektetés, játékosok ellen egész veszélyes, tehát nem teheti meg az ellenfél, hogy figyelmen kívül hagyja, előbb-utóbb le kell szednie. Ekkor megkapjuk a zsiros jutalmunkat: 7 VP-t. Használjuk egészséggel.

Időóriás (7): Óriás pakliba kötelező darab, de egy kontrollba, vagy még inkább *A halhatatlanok nagymestere* pakliba is jó lehet. A méretéhez képest nagyjából korrekt ára van, viszont ha egyszer megebezzel valakit... Onnantól kezdve már kőkemény ellenfele lesz sok embernek, akár önmagában is állja a sarat. *Köpőcsövel* kombózza egy varázspontért rakhatunk rá egy kronosz jelzőt. Roppant sajnálatos, hogy az ellenfél jó eséllyel nem fogja hagyni, hogy becammogjon az őrszdtba, vagy beállít elé valami lényt. Szerintem a *Nerub méreg-sámán* jobb lap nála, hisz mindenképpen counterelget, bár az vagy üt, vagy counterelget.



Izompacsirta (6): A *Bitlandi fivér* után egy újabb használható, izomellenes lap. A pacsirta van annyira kedves, hogy – a fivérrel ellentétben – nem leszedi, hanem magára szippantja az összes izmot (ha akarjuk a sajátunkról is) és egy életet. Csak kérdés, hogy milyen pakliba használjuk? Alapból semmi esetre se ajánlom, sideból pedig lehet inkább *Bitlandi fivért* rakok be, ami elejét veszi az izom gyűjtögetésnek. Bár ugye néha a szinkorlát miatt ezt nem tehetem meg.

Képmás (7): *Kisebb Zanra* hajazó, viszont nála gyengébb lapot láthatunk, ami teljesen értelmetlen lenne, még arra is, hogy megemlítsük, ha nem lenne ráírva, hogy vízió. Így már érdekesebb a helyzet, minden körben tudunk másolni valamit, aminek sajnálatos módon nem jön létre a kijátszáskori képessége. (Szép is lenne, ha kiszülne!) Azért ne bánkódjunk, van lehetőség aktív lapként lehozni, feltéve hogy az eredeti aktív volt. Hogy pontosan milyen pakliba használjuk, bizony jó kérdés, kézenfekvőnek tűnik a vízió pakli. De kombópakliba se lehet rossz, esetleg egy hordába is beletehetjük.

Lukratív praglonc (7): Sok varázslattal telepakolt paklik ellen jó fegyver lehet. Ha el tudjuk húzni kicsit a játékot, akkor egy olcsó lövésünk van, csak arra azért nem árt odafigyelni, hogy az ellenfél megítkíthatja saját gyűjtőjét *Sirrablókkal* és *Szomogyerekkel*. Ha ezt a veszélyt el tudjuk hátrítani, akkor egy nagyobb gyűjtő mellett már komoly veszély fenyegeti a tisztelt ellenségét.

Növekvő csáplény (7): Megint egy galetkis cucc kerül elő. Egy testrészt jó esetben ingyen rakhatunk rá, ráadásul izmokat is kap a rátétel után. Ha pedig testrészt előtt lelövök (vagy nincs nálunk), akkor annyira nem járunk jól, egy kettőért 0/1-es lényünk volt.

Techiánaflux (7): Bűbájpakli új üd-
vöskéje, a szokásos olcsóbító képes-
ség mellé van egy nagy tápja: counterel.
Igaz, jócskán meg kell fizetni az árát (ez
azért annyira talán nem lesz nehéz, de
fájdalmasan érinthet), de legalább elmúlik
a *Csáp-istenség* okozta para. Igazán kellemetlen azon-
ban, ha *A sors fintora (új)* semlegesíti a használatát.

Teljes morf (6): Kis galetkiből eddig se volt hiány, s
újabbal gazdagodott a kínálat. Semmi képesség, 1/1,
egy életjelző. Ez pont olyan jó, mint a *Vadóc*. Testrészt-
ként már érdekesebb lehet, hisz kétszer is meg tudja vé-
deni a galetkit, az étellel és testrészként is. Figyeljünk ar-
ra, hogy hiába védjük meg a galetkijeinket ezerféle
módon, az ellenfél könnyen szétlőhet minket, illetve mi
se feltétlen tudunk nyerni az egy-kettőt ütögető de
tízszeresen megvédett lényvel.

FAIRLIGHT/MÁGUS

A gazdagok választása (6): A laplopó bűbajok manap-
ság már nem élék fénykorukat. Azért kis nosztalgizásra
hív minket ez a lap. Legnagyobb hibája, hogy ha leszedi,
akkor az ellopott jószág visszakérül az eredeti helyére,
nem pedig a gyűjtőbe, ahogy az manapság történni szo-
kott (pl. *Rúnacsápnál*). Ha ez még nem lenne elég baj, az
ellenfél megakadályozhatja néhány csont elköltésével,
ami inkább az olcsóbb lapok elcsaklításánál lehet proble-
matikus. Például egy *Ósi béklyót* kizárt dolog, hogy meg
tudunk kaparintani. Ha ezek nem lennének, akkor egy na-
gyon jó lap lehetne, de így már nem túl gazdaságos.

Aktív manatermelés (8): Szinte 100%, hogy termelünk
nyolc varázspontot, négy befektetésével. Az anti-mágiája,
nem túl zavaró, ha ügyesen raktuk össze a paklit (mondjuk
csak ez és *Anti-mágikus megszokás* van benn varázslatok-
ból), az ellenfél meg jó eséllyel dob valamit, amit inkább
megtartana. Az ősmágiája biztosítja, hogy a legszorultabb
helyzetekben is ki lehessen játszani. *Lassan járjba*, és egyéb
nagyobb lényekkel operáló pakliba ajánlom.

Apró kincs (7): Tárgypakli felturbózására ideális lap. Plusz egy lehetőség arra, hogy az első körökben könnyen csonthoz jussunk. *Lépéselőny* mellett ha felhúzzuk, akkor már az első körben jöhet egy *Orzag managómbje*, ami több mint gusztustalan dolog. A játék későbbi szakaszában se annyira haszontalan, lehet helyette húzni egy lapot.

Bobakrome (6): Szokásos gyakori lényecske, gyengecske képességekkel. Az aktivizálás nem annyira nagy cucc, általában ő fog aktivizálódni, vagyis kettőért 2/3, repül. Ez eddig ugye senkit se érdekel. A visszakeverés már annyira nem is lenne rossz, csak szegény Boba bá is odavész, ráadásul a delikvens gazdája húzhat egy lapot. Ez nagy ritkán még jó is lehet, ha a saját lapunk közül keverünk vissza valamit, s pont arra a lapra van szükség. Ez persze nem túl gyakori.

Hatalomkristály (7): A gusztustalan izomjelzők ismét felbukkannak, méghozzá igen tekintélyes méretű burjánzást vihetnek véghez egy *Hatalomkristály* segítségével. Alapvető feladatunk szerezni egy csontot, ami nem túl nehéz, de azért fel kell rá készülnünk (pl. *Lépéselőnyvel*, *Energiaitallal* (új)). Fontos dolog még, hogy milyen lényekhez akarjuk használni. A mennyiség, vagy a minőség számít. Ha a mennyiség, akkor quwargok, fattyak és egyéb olcsó lényecskék mellé tökéletes, ha csak pár lényt akarunk megtápolni, akkor lehetőleg *Gakk*, *Hiei*, *Borax* és barátai kapjanak izomjelzőt. Csak arra vigyázzunk, hogy *Csáp-istenség* úr izomjelzőstől tünteti el az egész kompániát!

Lávagólem (5): Gyenge gólem. Űtő lénynek meglehetősen hitvány, sőt egyenesen szánalmas. Egyetlen előnye (nyilván a gólembe), hogy követő leszedés esetén rögtön lelőheti az ellenfelet. Sajnálatos tény, hogy *Az anarchia avatárja* vagy *Sokszínűség* mellett szedik le leggyakrabban a követőt, esetleg *Semleges csatamezővel* hatástalanítják. A gólem pakli már idejemen, ezen még a *Lávagólem* se segíthet.



Megfelelő alkalom (6): Apró dolgok közül választhatunk egyet, vajon melyik legyen az? Merülhet fel bennünk a kérdés. Leggyakrabban az 1/1-es lényre fog esni a választás, ami igaz nem egy nagy táp, de legalább húzhatunk valami hasznosabbat. De ha elég jónak ítéljük a kezünkben lévő lapokat, akkor kivárhatjuk a legmegfelelőbb pillanatot, amikor le kell szedni pár jelzőt. Néhány izmot eltakarítani, esetleg mérget semlegesíteni már hasznosabb dolog, csak nehogy úgy kapjunk ki, hogy még mindig szorongatjuk ezt, a megfelelő alkalomra várva.

Méonech megsemmisítő (4): Nagy és buta és semmit se tud. Kukába vele!

Ró'galhal gyóntató (7): Gakk barátja. Legnagyobb problémája, hogy nem repül, így egy kicsit későn kezd neki a táp termelésének. A képességei ezen kívül nem hagynak maguk után kívánni valót, sok lény ellen egész jól védett, erőforrásként is jól termel. *A halhatatlanok nagymesterével* kifejezetten jól működik, az étellel biztosíthatjuk, hogy eljusson az őrszigetig.

Vörös mytokronit (6): Nem is olyan rég egy hasonló lény látott napvilágot, *A tengerek ura* (új). Ez hozzá hasonlóan egy növekvő lény, de ennek megvan az az előnye a másikkal szemben, hogy nagyobb, nem kétszínű, izmot és életet is tud magára rakni, viszont csak +3 sebzést vagy ÉP-t tud adni magának. *A halhatatlanok nagymesterével* egy próbát megér, ott nem kell attól tartani, hogy hamar leszedik, így lesz ideje felhízni, vagy pedig körönként termel magára egy életjelzőt, amit különféle turpisságokhoz tudunk felhasználni (*A tébolyodotthoz*, *Élet és halál urához* jól passzol).

Baross Ferenc

Kérdezz... ALOM...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mardakor bölcssel játszok, így van egy lap, amiből 4 van a pakliban. Kirakhatom-e mind a négyet a kiegészítőbe a Mardakorral együtt?

Nem, *Mardakornak* a pakliban kell maradnia. A másik négy lapot természetesen ki lehet rakni a kiegészítőbe, de a *Mardakor bölc*s szövege az, hogy ha a játék elején a pakliban van, akkor egy fajta lapból eggyel több lehet a pakliban, vagy a kiegészítőben. Ha nincs a pakliban a játék elején, akkor a pakli, vagy a kiegészítő illegálissá válna, így *Mardakort* nem lehet „kiszide-olni”.

Megvédehetem-e a galetkimet egy testrészt feláldozásával a Rúnacsáptól, vagy a Halálaurától?

Igen, mivel ezek is hatások.

Kirakhatom-e a Rúnacsápot úgy, hogy nem veszek el vele lapot?

Nem. A *Rúnacsáp* lopós képességének kötelező célpontot választanom, ha más lap nincs, akkor azt a galetkit, amire rárok, mivel az nem feltétel, hogy az ellenfél lapjai közül válasszak. Emiatt ez a képesség nem is számít aktivizálást igénylő képességnek. Hasonló eseteket írtunk le korábban a *Fehér manó* és a *Múlt tükre* esetében.

Ellenfelemnek van egy lénye, rajta egy Démonölővel. Ha lerakok egy Tömégátkot, az elveszi-e a Démonölő által adott célozhatatlanságot.

Persze, elveszi, aztán a *Démonölő* megint megadja, mert ugye magának a *Démonölő*nek nem veszi el a *Tömégátok* a képességét. Aztán az átok megint elveszi, a *Démonölő* megint megadja. A végeredmény az, ami általános szabály az ilyen elmentmondó lapok esetében: ha két asztalon maradó lap ellentmond egymásnak, akkor mindig az utóljára kijátszott az érvényes. Tehát a fenti példában a *Tömégátok*.

Használhatok-e egy Tűzkaput kétszer ugyanarra a tűzvarázslatra?

Nem, egy kaput, egy tűzlapra csak egyszer lehet használni. Ha két kapud van, akkor természetesen használhatod mindkettőt egyszer-egyszer ugyanarra a lapra.

Hogyan működik pontosan a Vén Doemon? Kijátszhatom-e az ellenfél körében?

Természetesen kijátszhatod, különben a lapnak nem lenne sok értelme. Igaz, hogy lényt csak a saját körödben játszatsz ki, de a reakció altípus ezt a szabályt felülírja, hiszen reakciót csak meghatározott helyzetben lehet ki játszani, akkor, amikor reagálok valamire. Nyilván a nagy előnye, hogy olyan reakciókkal nem lehet rá reagálni, amik varázslatokra reagálnak (pl. *Sárkánymágia*), hiszen ez



egy lény. Hátránya pedig, hogy csak úgy simán, lényként nem játszhatom ki, csak reakcióként. Olyan lapokkal lehet rá csak reagálni, amik lényre vagy lapra vonatkoznak. A *hatalom torzulása*, vagy *Hammurapi ősfortyanat* természetesen megakadályozza *Vén Doemont*, így annak a counter része se jön létre. *Sommerthaug átkát* is ki lehet rá játszani, de annak sok hatása nem lesz, mivel magának a lénynek nincs képessége. *Diána kívánságával* is csak a lényt tudom ellopni, a counter rész attól még létrejön. Természetesen a reakció attól nem lett lény altípus, hogy kiadtunk olyan lényt, ami reakció, tehát az olyan lapoknál, ahol lény altípust kell megnevezni (pl. magzat), továbbra sem nevezhetem meg a reakciót.

Valóban van szörnykomponens a Kóspalaki sajtolasóban, hiszen az egy kalandozó?

Igen van benne, ott viszi a sok sajtot magával, abból kijön legalább egy szörnykomponens. Precedencia is van rá: a mutáns kalandozó. Ha megöled, kinyerheted belőle a komponensét, de nem lehet komponensért feláldozni, mivel kalandozó.

Elbájtolt xenomorffal átadhatsz-e olyan lapot az ellenfélnek, ami nem cserélhet gazdát?

Természetesen nem. Ami nem cserélhet gazdát, az költségként sem cserélhet. Akárcsak az áldozásnál: amit

nem lehet feláldozni, azt költségként sem áldozhatom.

Élőholtak-e a káoszszellemek (Mutáns myrkail, Tüskés ktoraid, Szárnyas halál-fatty)?

Nem, nincs is rajtuk élőholt ikon. Egyik korábbi káoszszellem, *Uthan Teriadan*, élőholt, ezek viszont nem. Ha már a káoszszellemeknél tartunk, a *Káoszszellem* nevű lap is káoszszellem altípusú, csak annak idején lemaradt róla.

Nekromanta altípusú-e a Nekromanta csontváz?

Nem. A lapon sem szerepel, hogy ilyen altípusú lenne, és a neve is csak azért nekromanta, mivel a nekromanták hozzák létre.

Támadhat-e a Szárnyas halálfatty tartalékban levő lényt, ha nem üt át az örposzton?

Igen. Az olyan lények esetében, amik tartalékban levő lényeket is tudnak támadni, a tartalékban levő lények támadás szempontjából úgy tekin-



tendők, mintha az örposztonban lennének. Szabadon támadhatják őket, de természetesen akkor is támadhatjuk az ellenfelet *Szárnyas halálfattyal*, ha az örposzt üres, de a tartalékban van lény.

Húzhat-e lapot az ellenfél, ha Bobakromét használom egy életjelzős lényére, amit az életjelző megment?

Igen, húzhat. A lapvisszakeverés és a húzás a lap két képessége, nincs okozati összefüggés a kettő között.

Megváltoztathatom-e a Hurragginnal megnézett két lap sorrendjét, ha egyiket sem akarom a gyűjtőbe dobni?

Nem, mivel a lapon ez nem szerepel.

Dornodon búbája, Raia búbája, Tharr búbája: szövegükben a „kör végén”-t „köröd végére” kell cserélni. Vagyis csak a te körödben fejtik ki a képességüket.

Aurgir tőre: lemaradt róla a fegyver altípus.



VERSENYHELYSÍNEK

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

BEKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (11-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár, Kisasszony u. 23.
ERDKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest, XIII.

Visegrádi u. 20.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.

GYULA – Művelődési Központ, Béke srt. 35.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza, Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor

Művelődési Ház, Negyvennyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

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

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,
Szegfű u. 75.

O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékbolt
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzeria,
Kossuth u. 23.

SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távírdi u. 2/a.

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

SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.

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

SZŐREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
TISZAÜJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.

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

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő
helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerleli Boccia Klub

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

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel,
üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térnél levő Népszínház
utcából induló 99-es busszal.
A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya
városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesztől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi
térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 16., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 16., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3
csomag Sárkánymágiaiból.

Nevezési díj: 3500 Ft

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 16., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3
csomag Sárkánymágiaiból.

Nevezési díj: 3500 Ft

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 16., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet
használni a Sárkánymágia lapjait is.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys klub,
www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu,
342-3870.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 17., 11 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3
csomag Sárkánymágiaiból.

Nevezési díj: 2900 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 17., 10 óra (nevezés 9.30-
tól).

Helyszín: Erdőkertes.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott lap A
Mindentudó is.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Csik János,
iceage@freemail.hu, 30-276-8339.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 30., 10 óra, nevezés 9.30-
tól.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft (tagoknak 900). A
versenyen csak amatőrök indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 30., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet
használni a Sárkánymágia lapjait is.

Nevezési díj: 800 Ft (amatőröknek 500 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Díjazzuk a legjobb amatőrt is.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys klub,
www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu,
342-3870.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 6., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Egyszínű verseny.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 6., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr
játékosok és 18 évnél fiatalabb profik
indulhatnak.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 6., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: január 7., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny. Már lehet használni a Sárkánymágia lapjait is.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. A legjobb amatort külön díjazzuk.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 7., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia pakli, ultraritka. 20 fő felett a második is kap ultraritkát.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: január 7., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Speciális válogatós verseny régi lapokból. A lapokat a szervező biztosítja.

Nevezési díj: 300 Ft/fő (16 év alattiaknak 200 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: január 13., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyé.

Nevezési díj: 3500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

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

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Veszélyes faj.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: január 14., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. A nevezési díjból az amatőrök levásárolhatnak 500 Ft-ot.

Díjak: Sárkánymágia paklik, 5000 Ft.

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.

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetik meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai megegyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leirtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azazal 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 *Életenergiával* 50 EP-ről indultok.

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

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, Őrjöngő szímill.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ősök Városában is megjelentek.

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

TÜLÉLŐK CSATÁJA: 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.

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.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 14.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Sárkánymágia lapjait is.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: január 14., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Páros verseny. Isteni szövetség (két színű) paklikkal vívott páros verseny. A párok nem használhatják ugyanazt a szintet.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik, 2 db ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: január 27., 10.30, nevezés 10-től.

Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 1100 Ft (vidékieknek 1000 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka. A legjobb amatőr is díjat kap.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 27., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Sárkánymágia paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 28., 10 óra.

Helyszín: Gyula.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Sárkánymágia paklik.

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

A MÚLT FELEJTÉSE

Időpont: január 28., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Nem lehet használni 2005-nél régebbi lapokat.

Nevezési díj: 500 Ft (16 év alatt 400 Ft).

Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál
3 gyűjtődoboz Sárkánymágia!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: 2007. január 20., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Hagyományos verseny, ahol már lehet használni a Sárkánymágia lapjait.

Tiltott lapok: *A fülak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Áldozat az ősi isteneknek, Babn szolgálja, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia, Zu'lit kísérlete.* A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Sárkánymágia 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 **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszám 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér.

A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért

2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.

A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a **bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. január 15.



Októberi feladványunkra rengeteg megfejtés érkezett, azonban mindegyik hibás volt. Lentebb ki is térek rá, hogy a beküldők mit rontottak el. Előtte azonban nézzük a helyes megoldást:

1. Először lehozom *Asmaelt* (-2 = 14 VP)
2. *Asmael* gyárt nekem két árnyjelzőt, amik *Asmael* szövege miatt aktívan jönnek játékba. (-1 = 13 VP)
3. Teljesült *Sheran küldetésének* feltétele, ki is játszom, felhúzom *A halál dalát*, *Szmoggyert* és *Az élet erejét*. (-2 = 11 VP)
3. Lerepül *Szmoggyer*, és egyből keresek vele egy *Fehér manót*, mivel van már egy a gyűjtőmben. (-2 = 9 VP, -1 = 4 ÉP)
4. Le is hozom a *Fehér manót*, kap 4 jelzőt, és én feláldozom a maradék négy ÉP-met. (-3 = 6 VP)
5. Feláldozom az árny-jelzőket, és gyógyulok egyet. Így már túlélem a kört. (+1 = 1 ÉP)
6. Mivel nincs árny-jelzőm, *Asmael* tud újakat gyártani. Mivel játékba kerültek lények, ezért a *Fehér manó* reakcióként kap két újabb jelzőt. Szerencsére ez már csak varázspontba kerül, életpontot nem kell áldoznom. (-1 -1 -1 = 3 VP)
7. Kijátszom *A halál dalát* a *Yekashi keselyűre*. (-3 = 2 VP)
8. Bemegy az őrszobta a két árny-jelző és a *Fehér manó*. Ha az ellenfelem megpróbálja kijátszani az *Illúziósárkányt* (új), akkor azt *Az élet erejével* megaka-

dályozom, és feláldozom hozzá *Szmoggyert*. A két jelző blokkol, a manó öt hetet, mivel hat jelző van rajta. Győztem!

A beküldött megoldások nagy része azért volt hibás, mert a *Cseppfolyós idővel* próbált nyerni. A feladvány kiírásában egyértelműen benne volt, hogy ebben a körben kell győzni. Mivel a *Cseppfolyós idő* egy újabb kört ad neked, az már nem ez a kör, így az ilyen megoldást nem fogadtuk el. Ez egy kis teszt is akart lenni, annak megállapítására, hogy hányan olvassák el a feladvány szöveges részét. Úgy tűnik kevesen... A másik általános hiba az izomjelzőkhöz és a *Trollfához* (új) kapcsolódik. Izomra akkor nem jár varázspont vagy lap, ha a lény nem kényszerített áldozástól kerül a gyűjtőbe. Márpedig, ha beáldozom ahhoz, hogy *A halál dalát* kijátszhasam a gyűjtőből, az nem kényszerített áldozás, így az izom nem működik.

Szerencsés nyertesünk: sajnos ezúttal nem volt.

Új feladványunk: Neked 2 életpontod, 4 varázspontod és 1 szörnykomponens van, az ellenfelednek 16 életpontja és 1 varázspontja van, nincs szörnykomponense. A 4. körödben jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2007. január 15.

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

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

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A sors könyve (Rh)
- Démoni sziget (D)
- Smaragd fókuszkrisztály (Rh)
- Gyémánt fókuszkrisztály (Rh)
- Apró kincs (F)
- Bűvös tavicaska (F)
- Duplikátum (D)
- Kisebb Zan (D)

A PAKLID, FELÜLRŐL SORRENDBEN:

- Hammurapi ősfortyanat (B)
- Apró kincs (F)
- Zafir fókuszkrisztály (Rh)
- Megelőző ütés (T)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtőben.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Rubin fókuszkrisztály (Rh)
- Minotaurusz csatasámán (T)

Nincs lapja a kezében. A csatasámán a tartalékban van, aktíván.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 16 ÉP, 1 VP, 0 SZK



Ellenfeled
kijátszott
lapja



Ellenfeled
tartalekban
levő lapja

VERSENYBESZÁMOLÓK

SÁRKÁNYMÁGIA

A huszadik Hatalom Kártyái kiegészítő megjelenés előtti frissen bontott versenyét november 25-én, a Beholder találkozó rendeztük. Nagy örömünkre 110 versenyző indult. Mivel nem volt most új szabály, sok kérdés nem merült fel, egy-két módosításról, szabályértelmezésről a Kérdezz-felelek rovatban olvashattok.

A legkedveltebb lapok közül néhány: *Lépéselőny*, *Manakorong*, *fókuszkrisztályok*, *A sors könyve*, *Niol*, *a csontsereg ura*, *Fekete patkány*, *Mutáns myrkail*, *Aurgir töre*, *Zarándok*, *Kóspalaki sajtólaszó*. Nem láttam és egyelőre a játékosoktól sem hallottam, hogy valamelyik lapot ki kellene tiltani vagy korlátozni a frissen bontott versenyeken, mert túlságosan dominálná a játékot.

Az izgalmas küzdelmet végül Báder Mátyás nyerte, lapjai közül kiemelném a *Fekete patkányt*, a *Manakorongot*, a *Ragacsos iszapollipot*, és a *Szentségtelen kaput*. A második Dönczi Krisztián lett

(*Huraggin*, *Fekete patkány*), a harmadik Rém András, a negyedik pedig Huk László.

Az első két helyezett döntőjében az egyik meccsen mindkét pakli elfogyott a vissza-árnyékozott patkányoknak köszönhetően, itt a *Szentségtelen kapu* billentette Matyi javára a küzdelmet, míg a másik meccsen főképp a gyorsan beüto *Ragacsos iszapollip* döntött.

Sajnos egy kis probléma is felmerült a versenyen. Egyik játékosunkat, Sass Tamást, túlzott alkohol fogyasztás miatt ki kellett zárni a versenyéről. Sőt, 2007. áprilisig eltiltjuk minden beholderes HKK versenyéről. A továbbiakban is büntetni fogjuk azt, ha valaki túlzott mértékben fogyaszt alkoholt a versenyeken.

Mindenkit várunk versenyein, és jó játékot az új kiegészítő, a Sárkánymágia lapjaival is!

Makó Balázs és Dani Zoltán

HKK versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2007-ben

- Január 20., szombat: Hagyományos verseny.
- Február 17., szombat: Frissen bontott paklik versenye.
- Március 24., szombat: Jellemek harca.
- Április 21., szombat: Tiltott mágia.
- Május 26., vagy június 2., szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye.
- Június 23., szombat: Hagyományos verseny.
- Július 21., szombat: Páros verseny.
- Augusztus 24-26., péntek-vasárnap: XI. HKK Nemzeti Bajnokság.
- Szeptember 22., szombat: Istenek háborúja.
- Október 20., szombat: A sokszínűség jutalma.
- November 24., szombat: Az új kiegészítő bemutató versenye.

A versenyek dátuma és formátuma nem végleges, csak előzetes terv. Az egyes versenyekről a pontos információkat mindig az előző havi számban találjátok meg.

NAGY HKK KÖNYV AKCIÓ!

Szeretnél egy egyedi és különösen ritka HKK versenylapot kapni? Már megvetted a Nagy HKK könyvet, vagy legalábbis szeméztél vele?*

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

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

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

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

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

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

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



ABYSS KLUB

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

VÉTEL-ELADÁS!

HKK laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

Hétvégeente verseny,
sok nyerelemennyel.*

BUDAPEST, VII.

CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

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

* Kivéve minden hónap 3. hétvégéjét

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

2006. januártól kezdve új ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjával. A kuponok sorszámozva lesznek, januárban egyes, februárban kettes stb. sorszámmal. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható, és vegyesen is kérhető TF-es és ŐV-s karaktereknek. Vagyis ha beküldesz egy januári kupont, azért kérheted a januári labirintust/kalandot mondjuk egy ŐV-s és két TF-es karakterednek, feltéve hogy egy számlán vannak. A kuponoknak nincs beküldési határideje, egy később indult karakternek is be lehet küldeni, akár két év múlva is. Viszont az Alanori Krónika készlet véges, nem tudjuk garantálni, hogy két év múlva is kapható lesz mindegyik. Minden számban a kuponért az újságban leközölt fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közlteké nem, tehát pl. az áprilisi 4-es számú kuponnal, csak az áprilisi számban közölt labirintus/kaland kapható, a márciusi, a júliusi vagy bármely egyéb havi nem. A TF-en a labirintusok szétszórva vannak a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

Újra hóvihar?



Már majdnem négy év telt el a Nagy Hóvihar időszaka óta. Akkoriban mindent hó borított, és az Örök Fagy Létsíkjának jeges teremtményei özönlöttek el földünket. Szerencsére azonban a kalandozók áldozatos munkájának köszönhetően hamar véget ért ez a lidércnyomás, és minden újra a régi kerékvágásba zökkent. Csupán a hólények után itt maradt relikviák tanúskodtak arról, hogy valaha ilyesmi történt.

Nem mindenki gondolja azonban úgy, hogy jó, hogy a Nagy Hóvihar véget ért. Aggasztó beszámolók szerint Snafall, a renegát udvari mágus gnóm, most újabb

jégkorszak előidézésén fáradozik. Ez még önmagában nem aggasztaná a királyi palotát, ha nem mutatkoznának jelek arra vonatkozóan, hogy kísérlete sikerrel járhat. Trandol pusztáin azonban már nyoma van eredményességének, ugyanis többmértöldes körzetben jegessé változott a vidék. Meg kell állítani!

Kalandra kész férfiak és nők jelentkezzenek!

Snafall laboratóriumának rejték helyét a (279,30)-as koordinátán találhatjátok meg, a bejutásban pedig az alábbiakban közölt vázlatos térkép segíthet.

A kuponokat postán küldheted be a Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134 címre.

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.
12.

72. kaland



Galetkik! A varázslótorony kisegítő személyzetet keres nagyformátumú mágikus kutatáshoz szükséges előkészületekhez. Tekintettel a dolog sürgős és fontos volta-ra, a fizetség egy heti munkáért csillagászati: 10 mágustóken. A munkavégzés követelményei: minimális varázsital főzés és gyógynövények képzettség, egy bármilyen iskolába tartozó varázslat ismerete, közepes szintű szívósság. A jelentkezőket a várjuk a varázslótoronyban!

Bakatur mágusmester

Hmm, itt valami gyanús – ötlik fel benned a nem éppen korszakalkotó gondolat. – A mágustoronyban mindig minden gyanús. Ráadásul ilyen könnyű munkáért, szinte minimális képzettségi követel-

ményekkel ilyen zsíros fizetés. Itt valami gyanús – ismétled meg első gondolodat. – Biztosan tömegek fognak rá jelentkezni, és az elképzelhetetlen, hogy a szinten élő minden galetkinek osszanak tókeneket. Annyi tóken a világon nincs. És minek kell szívósság? Talán, annyira nehéz munkáról van szó? Az biztos, hogy te is jelentkezni fogsz. Hiszen ingyen tóken mindig jól jön, és talán fényt derítesz arra is, hogy milyen susmus folyik ismét a varázslótoronyban.

(Amennyiben úgy döntesz, hogy jelentkezel a varázslótoronyban meghirdetett munkára, a K 72 parancsot kell kiadnod. A kalandot bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja, a kaland bármikor végrehajtható és felköltözéskor nem tűnik el.)



12.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

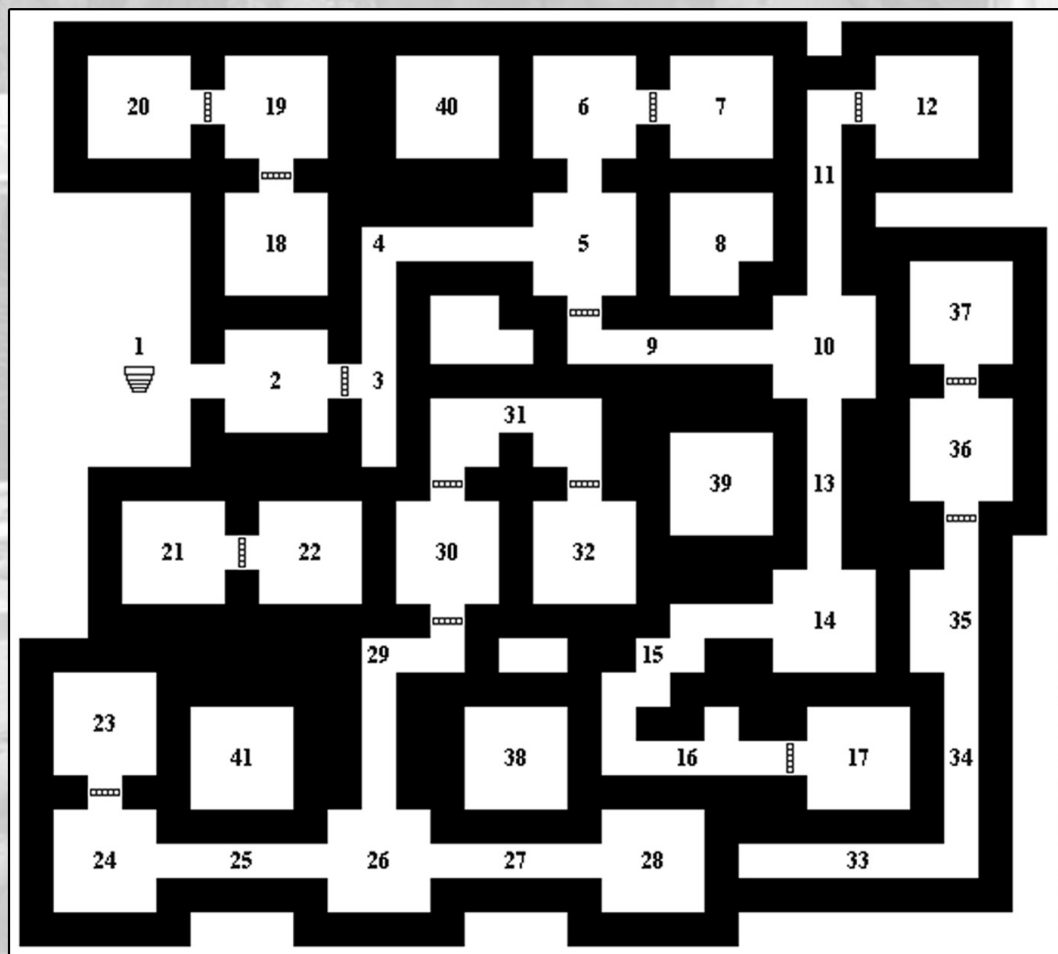
2. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN



Túlélők
Földje

Újra hóvihar?



12.

1. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

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

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

KRÓNIKA



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

KRÓNIKA

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



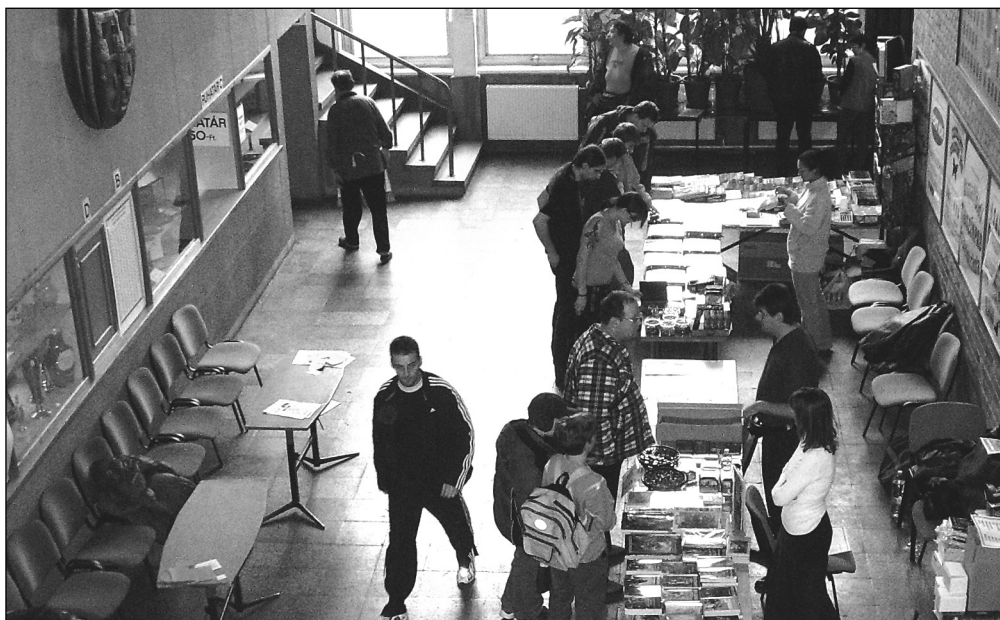
XXVI. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

2006. november 25.

Telnek a félévek... November 25-én már a XXVI. Beholder találkozót rendeztük meg, melyre ismét nagyon sokan voltak kíváncsiak. Reméljük, még többen elolvassák a beszámolóinkat is, melyben megpróbáljuk összefoglalni a Nap eseményeit.

9 órakor a bejáratnál nézelődő tömeg végre zöld jelzést kapott és birtokba vehette az épületet. Ki kellett használni az időt, hiszen a nap elején kellett nevezni a versenyekre, játékokra is és köztudott, hogy aki lemarad, kimarad. Ennek ellenére a kincsvadászat már az első pillanatban megindult és a nap végéig meg sem álltak a kutatók. De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen az activity party még csak most kezdődik! A TF-es és ÓV-s csapa-

tok harca a végső győzelemig megkezdődött. Eközben nem szabad figyelmen kívül hagyni azt sem, hogy a HKK kedvelőknek is elkezdődött a Sárkánymágia bemutató versenye. Ha netán volt olyan látogató, akit ezek közül egyik program sem kötött volna le, annak a roulette meghozhatta játékkedvét. Az asztal tömve volt játékosokkal az egész nap folyamán, akiknek arcán elképesztő összpontosítás volt megfigyelhető. Nagy siker volt, és örülünk, hogy mindenkinek tetszett új játékunk! Bár nem új, de töretlenül sikeres Henna festőink ezúttal is egész nap várták az érdeklődőket egy-egy gyors tetoválásra. Ők sem tudtak sokat pihenni, de ahogy mindig, most is örömmel festettek volna össze akár mindenkit!





TITANIT DUKÁT AUKCIÓ

tétel	nyertes	titanit dukát ár
egy teljes hajójavítás		nem kelt el
30 acéltűz nyílhegy		nem kelt el
egy Harcosok Könyve	En' Laos	22
egy tetszőlegesen választott manó familiáris (zenemanót választott)	Tirkiz Azor	8
egy titkos teleportkő	Egy Isten	15
egy draklen jogi kódex	Thord, a pusztító	14
+5 TNO	Vöröshasú Eliot	40
+50 max. ÉP	Manó Qpica Kedvese	59
egy tetszőlegesen választott szamurájcucc		nem kelt el
egy rúnakristály	Bean Sidhe	37
egy tetszőleges tárgy a neves draklenek gyakori kincseiből (draklen csizmát választott)	Zurgblug	9
a licitált titanitdukátok másfélszerese	Yamamoto	42

TUDATKUTATÁS-MÁSKÉPPEN

Kvíz TF/ÖV csapatoknak

A korábbiakban megszokott hagyományokkal szakítva a csapatok nem a saját játékaikkal kapcsolatban kaptak kérdéseket. Ezt a hirtelen sokkot a játékosok hamar feldolgozták és nagyon jó hangulatban hallgatták sokféle témát átfogó kérdéseket. Újítás volt még, hogy egy külön totót is ki kellett tölteniük, amin szintén furra kérdések voltak. A témakörök többek között a következők voltak: történelem, sport, földrajz, bulvár, beholder, érdekesség.

A játék végén egy picivel jobbak voltak a TF-es játékosok, így őket illeti meg a nyeremény a +10% tapasztalati pont két hónapig. Gratulálunk azért mindkét csapatnak.

ACTIVITY

A mostani játék nem sokkal különbözött a nyáritól. Két 16

fős csapattal indult a játék. Mutogatni és rajzolni kellett. Talán ez jobban tetszett a játékosoknak, mint a rímfaragás. Ismét volt rablás, azaz ha az ellenfél hamarabb tudta a választ, akkor volt esélye megszerezni a jó válasszal az érte járó pontot. A játék folyamán a csapatok mindig feleződtek és a végén 2-2 fős csapat küzdött meg az győzelemért. A nyertesek között már ismerősként gratulálhattunk Char-Lee-nak, aki a nyári találkozón is remekelt



TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
A karakter áthelyezése bármelyik 140-nél kisebb nem tenger mezőre.*	3 000
Egy tetszőleges ősteológia/őstaumurgia vari megtanulása, amihez megvan a szükséges szakértelem.	12 000
(Isteni bölcsességet választott.)	
+ 1 minden, nullánál nagyobb fegyverszakértelemre.	18 000
(Ketten vehették meg ezt a tételt.)*	18 000
Isteni küldetés*	18 000
Karaktered elkészül HKK lapként (rád fog hasonlítani)	18 000
Egy nem átadható tárgy átadása (nem lehet keletről nyugatra, ketten vehették meg ezt a tételt).	20 000
Tetszőlegesen választott ősi páncéldarab. (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	25 000
Egy tetszőleges elfogott állat, beidomítva. (Mutáns hegyi trollt választott.)	30 000
Isteni kegy: papi hite megnő 50-nel (azaz 50 IMádkozásnyival).	35 000
Rúnakristály (+1% TP).	35 000
(Ketten vehették meg ezt a tételt.)	

NÉV	ELKELT (ARANY)
Választható: vámpírlő, ent pásztorbot, bársony övsál (min. 35. szintű karakter). (Bársony övsálat választott.)	55 000
Egy egyéb szakértelme 10%-kal megnő (de maximum 15-tel). (Pszit választott.)	120 000
Tharr koronája (nem átadható, nem foglal slotot, min. 50. szint, +8 védettség, +50 max. ÉP, +3 támadás, +3 sebzés, +10 gyógyítás, 1% esély kritikus ütésre).	200 000
Egy tetszőleges teológia/taumurgia varázslat megtanulása (min. 50. szintű karakter). (Fürkésző szemeket választott).	250 000
A nyertes eggyel több gyűrűt hordhat ezentúl.	280 000
Új tárgy, amit a licit nyerteséről nevezünk el! (Min. 55. szint, nem átadható, 150 max. HP; 150 max. VP; +3 minden tul, 10 véd, 15 tám, +2% esély kritikus ütésre, +2% TP; megnövekedett esély ritka kincs találására).	550 000

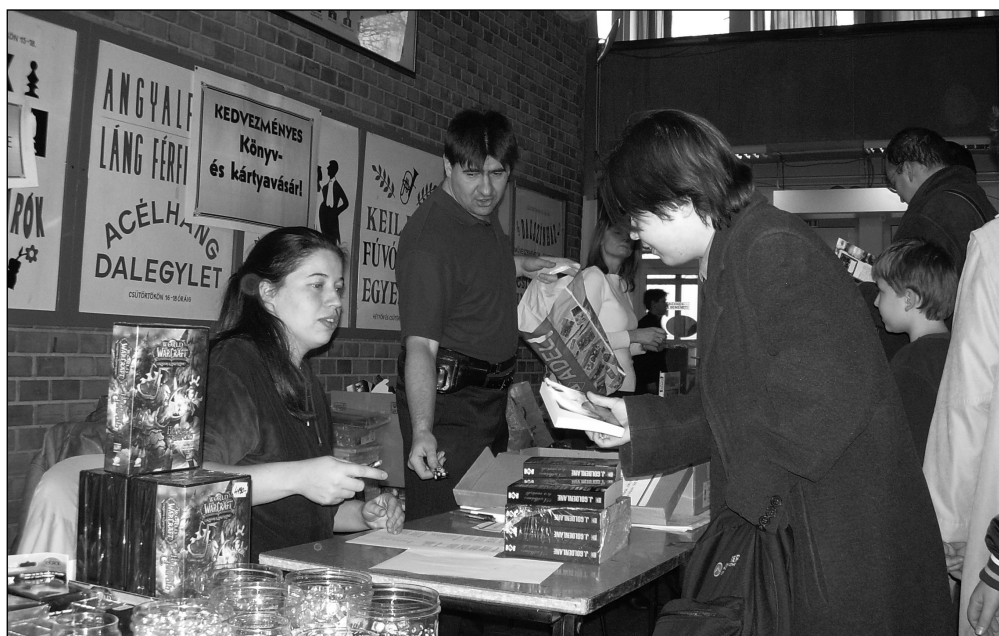
*: Ezekre a tételekre csak nyugati karakterek licitálhattak.



ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
Egyel jobb örökkévalóság drágaköve.	40
Tetszőleges szolga, ami a színtedén engedélyezett (pl. idéző, animáló szörny nem megengedett). (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	50
5 db remete drágaszága, 2 elsősegély csomag és 1 legendás tóken. (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	60
Arany relikformázó (max. 6-os randomtárgyat, vagy max. 4-es relikviát tud formázni, de ósmágust vagy armageddönt nem). (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	280
Egy tetszőleges felszíni varázstárgy, amit FTK során találni lehet.	350
Örökláng (+10 elemi varázslat, -10% elemi sebzés)	400
+3 egy általad választott tulajdonságra/képességre/varázslatra (lehet a legmagasabb is). (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	400
Karakteredből HKK lap lesz, a te fotódból készült montázssal.	500
Bölcsek köve (+10 szellemi varázslat, -10% szellemi sebzés).	500

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
Maelfaron ija (6d6, -25%, 3 roncsolás, 2 gránitbőr).	500
Kótóró karkötő, roncsolja a roncsolhatatlant, -8 vastagbőr, -8 tüskébőr. (Ketten vehették meg ezt a tételt.)	542
Necronomicon (+10 nekromanta varázslat, -10% nekromanta sebzés).	550
A kaszinó felajánlásával 3 db platina tóken.	600
Az Érzés gyűrűje.	600
2 db időkristály.	700
Platina relikformázó (max. 7-es randomtárgyat, vagy max 5-ös relikviát tud formázni magának). Általad választott szövetségnek elkészül egy épület, amelyhez megvannak az előfeltételek (de a minimumot mindenkinek bele kell építeni továbbra is). (Mágusközpontot választottak.)	800
Az Univerzum gyűrűje (+7 minden lehelet, +2 varázslat szint, +2 végtag méret, szakértelem, spec., +3 lőfegyver, +3 gyorsaság, +1 pszi támadás, pszi energia, minden pszi, -8 álcázás).	900
Kivánság. Egy tetszőleges tárgy, amelyet a karakter a játékban lépkedve, felköltözés nélkül meg tud szerezni (el kell mondania, hogyan tudja a tárgyat megszerezni). Ha a tárgy nem megszerezhető, mithril tárgyformázót kap.	950





és FlyXannak, akivel párban egy-egy ajándékcsomaggal és jó pár ingyenfordulóval lettek gazdagabbak.

Mindkét játék vezetését Cras Lorgnak köszönhetjük, aki ismét profi munkát végzett.

BEHOLDER KÓD II.

Ez a többlépcsős kódfejtő játék most nagyobb népszerűségnek örvendett, mint nyáron. Nagyon sokan álltak neki az első feladatnak és a végére is ötször annyi megfejtő jutott el, mint korábban.

Az első feladathoz szintén Marcus Meadow egyik novellája adta az alapot. A szövegből a kihagyott betűket kellett összeolvasni és végrehajtani a benne foglalt kérést. A következő feladatok betűrejtvényekből és titkosírásból álltak. Az utolsó feladat ezúttal is egy anagramma volt. A játékosok szerint könnyebb volt, bár akadnak mókás megoldások is.

A feladat a következő volt:
„S BODAJK FÉNYEKET HATÁROL”

A megfejtés: Beholder Fantasy Játékok volt.

A megfejtők ismét egy nyeményalapból kapták a jutalom aranyat, és mivel ezúttal sokan jutottak el a végső megfejtésig, ezért most egy emberre kisebb összeg, 5000 arany jutott. A megfejtők között voltak HKK játékosok is, ők a legújabb kiegészítő, a Sárkánymágia paklijait kapták.

KVÍZEK

Talán egy picit könnyebbre sikeredtek a szokásos TF, ŐV és HKK kvízek, vagy Ti voltak nagyon ügyesek. Nagyon sok jó megfejtés volt mindháromban. A jutalmuk fordulószámra 10 arany, illetve

Sárkánymágia paklik voltak.

Délben benézett hozzánk J. Goldenlane is (a Szélhámos és a varázsló új kiadása kapcsán), aki miközben dedikálta könyveit, minden kérdésre szívesen válaszolt. Jó volt látni azt, hogy amint bementék a színpadra, hogy az író megérkezett, azonnal sor alakult ki a dedikálás helyszínén.

Egy óra magasságában Miklós lépett a színpadra, ami csak egyet jelenthetett. Aukció! Mind TF-es, mind ŐV-s részről hatalmas





aranymennységeket áldoztatok hőn áhított tárgyatokra, eszközökre. Büszkén jelenthetjük továbbá azt is, hogy a Beholder találozók történetében még soha nem keltek el ilyen sok aranyért aukciós tárgyak, mint most.

A tombolán most is rengeteg értékes nyerepmit osztottunk szét, így aki megkockázatta és benevezett szelvényével, biztosan nem bánta meg a játékot. Mi is kivettük részünket tehát a lassan közelgő karácsonyi ajándékozásból és örömmel adtuk át fődíjunkt is, ami egy hiper-szuper DVD lejátszó volt.

A nap végén megkaphattátok a Túlélők Földje és Ősök Városa olimpiai fordulókat, illetve kiosztottuk az egész nap alatt legnagyobb nyerepmit elérők között a roulette verseny ajándékait.

Az egész napos programdömpinget most is kiegészítette a kedvezményes könyv és kártya vásárlás, a darts verseny és a betűvadászat, a Beholder kód megfejtése és a Túlélők Földje csataszimulátor. És akkor még nem szóltunk a zsákmacskáról, a kedvezményes zsetonbefizetésről, a Vlagyimir és Császári Különdjéről illetve az Olimpia Hercegnő adománygyűjtéséről. Egy szóval programokból nem volt hiány most sem, reméljük mindenki megtalálta számára a megfelelő és szórakoztató elfoglaltságot!

Mi ez alkalommal is mindent megtettünk azért, hogy mindenki jól érezze magát, amit reméljük sikerült is elérnünk. Köszönjük mindenkinek, aki eljött és sok szeretettel várunk mindenkit a következő Beholder Találkozóan, ahol természetesen a mostani rendezvényt is megpróbáljuk felülmúlni! Gyertek el akkor is!

Laci

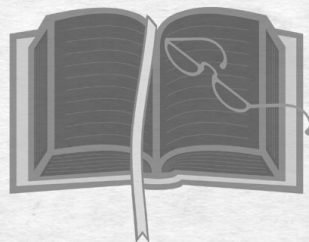
Mivel a Találkozó Katalin napra esett, így ezúton is szeretném megköszönni minden játékosnak, aki felkészült ez alkalomból. Nagyon jól esett a kedvességek és a rengeteg csoki.

Kati



Leanthil naplója

36.



Ismerős környékre vet az utam. Mostanában nem jártam erre, de ezt a bejáratot ezer közül felismerném. Jé, ez a hajdani szövetségem barlangja. Hogyhogy hajdani? Hiszen én csak egy szövetségnek voltam tagja, és a mai napig az is vagyok! Belépek. Valami furesa. Sötét van, nem világítanak a milgandók. Csak az erým ad némi fényt, ami sejtelmes árnyékokat vet körülöttem a falakra. Behunyom a szemem, érzem a kis mágikus gömböket a környezetemben. Mancsomat ökölbe szorítom, koncentrálok, és mire újra körülpillantok, már jobban látni. Egy-két sarok sötétben maradt, de máshol is sápatag a fény. Ej, hát miért nem szólnak az Apostolok, hogy ki kell cserélni a rossz milgandókat? És különben is, hol lézengenek ezek mindannyian? Furcsán szürke minden. Nem úgy szürke, ahogy a Hegy nagy része, hanem máshogy. Mintha valami bevonat lepné az egészet. Megszomjazom, az ivónk felé veszem az utam. Sehol a csapos. Hát ezért fizetjük? A kőből faragott kupák egy része a helyén lóg, a falon. Néhány hiányzik, ami meg a helyén van, azt is pókháló lepi. A bazaltasztalokon látok még párat, meg a pulton is van egy. Csupa pókháló az is. Ú, valami fekete ragacs van az alján, és milyen bűdös! Jó régen beleszáradhatott, bármi is volt az. Keresek inkább egy tisztábbat. Megkerülöm a pultot, és közben megpillantok az oldalán egy faragást. Kellemes melegségként árad szét bennem a tudat: hiszen ezt még én csináltam! A véső itt-ott csúnya nyomot hagyott, látszik, hogy még kezdő voltam. Ez itt mellette viszont sokkal igényesebb. Igen, ez Ka-Boom testvér műve. Nem hiába volt egy időben a Hegy legjobb építész, talán ez is éppen akkortájt készült. De ez a szürke valami elrejtja a finom domborulatokat. Odanyúlók. Mancsom sötét csikokat szánt a szürkeségbe. Hiszen ez por! Körbefordulok. Por mindenütt. Por és pókháló. Mögöttem jól láthatóan rajzolódnak ki a csizmám talpának lenyomatai. Hatalmas nyomok, hiába, jól megtermett galetki lettem az évek során. Mellettem az itató. Csontkeménnyé száradt, szintelen ürülekthalmok tarkítják a padlóját. Miért hagyják ezt ott? Amiért a föld alatt élünk, még nem kell igénytelennek lenni! Na, hol az a kórkorsó? Mögülem hangos sóhajtást hallok. Odafordulok. Az egyik asztal mellett Ka-Boom barátom ül, egy korsó gombasórt kortyolgat, közben pedig révetegen bámul maga elé. Sokkal hatalmasabbnak tűnik, mint amilyen tegnap volt. Akkor láttam legutóbb. Vagy nem? A szék egészen eltörpül alatta, és milyen érdekes felszerelést hord! Még sosem láttam hasonlókat, ráadásul... tíz végtagja van! Ez meg hogy lehet? Meg fogom kérdezni, amint találtam egy alkalmas ivőedényt. Á, az alsó polcon van egy. Lehajolok, hogy elővegyem, és amikor felnézek, Ka-Boomot sehol sem látom. A hely, ahol az előbb ült, üres, előtte az asztal is üres, és mindkettő olyan poros, mintha száz éve nem használták volna. Ekkor a bejáratban Eki-eki Eki-eki Vapangot pillantok meg, akit évek óta nem láttam. Na végre! A szomjúság már nem foglalkoztat, mert meg kell szídnom ezt a léha alakot. „Mondd csak, hova tűntél?” – dorongolom le. Milyen fiatalos a hangom... mintha évekkel ezelőtti önmagamot hallanám.

Ő kérdőn néz rám. Be kellene léptetnünk a tagokat, ő meg ahelyett, hogy alátrná a szükséges papírokat, hetekre eltűnik. Most miatta késlekedünk a szövetség feltöltésével. Ha a harmadik tag bent lesz, felőlem már azt csinál, amit akar, de amíg csak ketten vagyunk, szükség van a szavazatára. Ezt meg is mondom neki, mire a fejemhez vágja, hogy eddig is intézkedhettem volna helyette, és különben is, nem vagyok a felettese. Micsoda? „En vagyok a Proféta!” – ordítom. Hogy merészel velem így beszélni? En vagyok a Proféta, himm... proféta... Milyen Proféta? Amíg ezen gondolkodom, ő hátat fordít, és elindul egy távolabbi helyiség irányába, majd eltűnik a vaksötétben. Elindulok utána. Csizmám felkavarja a padló porát, ez tüsszentésre ingerel. Az akadálypályánál járok. A korlátok, dobbantók töröttek, a céltáblák rongyosan lógnak. Az egyik kiálló nyílvevessző száráról apró pókocská ereszkedik alá vékony fonalán. A dermesztő csöndben csak lépteim tompa puffanása visszhangzik. Elöttem a sötét helyiség bejárata. Vajon mit csinálhat Vapang odabent? Hirtelen világosság gyűl előttem, és a csöndbe ünneplés harsány zaja hasít bele. Belépek. Odabent fényárban úszik minden, és vagy húsz galetki dáridózik. Csupa ismerős arcok. Itt van Karacs, Sandro the Caterpillar, meg Rothadó Kaktusz is. Ombre, Kylia, és Vapang, meg Ka-Boom is (szóval ide tűntek el...). A többiek nevére már nem is nagyon emlékszem. Milyen fiatalok! Csupa cse-nevész végtag és szedett-vetett felszerelés. De hát honnan kerültek elő? Évek óta nem láttam őket. Úgy látszik, őket nem zavarja az eltelt hosszú idő, mert amikor meglátnak, egyikük ittas hangon hív beljebb: „Gyere Leanthil, te nagy szövetségalapító! Hát bizony” – folytatja – „ha én költözők föl előbb, most miattam ünnepelelnék, de úgy sem rossz”. Másikuk éppen azt ecseteli, milyen keveset kell már csak a festékgödörbe építeni, hogy aztán hivatalosan is elnevezhessük magunkat. Hát ezek meg miről beszélnek? Hiszen van már nevünk! Ezt meg is mondanám nekik, de mintha valami furcsa erő kényyszerítene, csak ennyi jön ki a számon, siri hangon: „Álmod láttam a múlttól és a jövőről”. Valamiért az az érzésem, hogy ez egyszer már megtörtént. Ekkor a csarnokból, ahonnan az imént jöttem, kiáltás üti meg a fülem: „Dicsőség a Fény Apostolainak!” Megfordulok, hogy

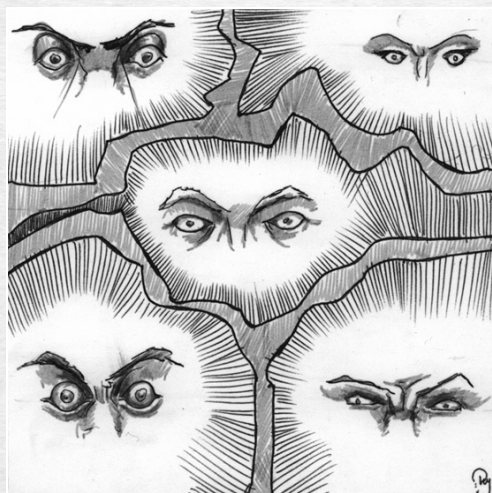


kinézzek. A bejáraton éppen Karacs Testvér és Ka-Boom Testvér lép be mosolyogva, egy-egy marék fémhulladékot szorongatva. Ez engem is érdekel. Visszafordulok, hogy magammal hívjam a többieket, de a terem teljesen üres, és sötét. Eltűntek. Mindenütt csak a por, és benne a csizmám nyoma. Most Karacsék körül gyülekeznek a rendtársaim. Úgy látszik, közben kicserélték a rossz milgandokat, és kitakarítottak, mert minden úgy néz ki, mint régen. Ez jó gyorsan ment. Az érkezők a padlóra dobják, amit eddig szorongattak, mire harsány röhögés tör ki mindenikből. „Képzeljétek” – kiáltja Karacs kacagva – „milyen pofát vágott az a hülye, ami-

kor letéptem róla a páncélját”. „Én meg szinte levetkőztettem azt a másikat” – tódítja Ka-Boom. „Az egész Hegy erről beszél. Teljes a döbbenet a galetkik közt, néhányan bosszúval, néhányan feljelentéssel fenyegetőznek”. Megint nevetés. Én meg csak állok, nézem őket, és azon morfondírozom, nem történt-e meg már ez is. Hirtelen felismerés hasít belém: de hát ez az egész nem is igaz! Nem Ka-Boom volt az első, hanem én. Meg Karacs. Különben is, ő már régen eltűnt, vagy meghalt vagy mit tudom én. És a többiek is. Mit keresnek ezek itt? Ááá... szédülni kezdék. Az arcok összemosódnak előttem... ááá... a hangok tompán zsi bonganak a fülemben. Rosszul vagyok. Kiáltani szeretnék, beleordítani a világba, túlharogni a zsvajvt, hogy ez nem igaz. Nem igaz! NEM IGAAAAZ! Elesek.



Csend van és hideg. A padlón fekszem a sápadt milgandfényben. Egvedül vagyok. Mi történt? Hova lett mindenki? Feltápáskodok, a ruhám tiszta por, a köpenyem meg elszakadt. Körülnézek. Ugyanott vagyok, a szővetségi barlangban. Furcsa kőhalmok domborulnak a fürdőnk mellett. Ezt eddig észre sem vettem Odabotorkálók. Mik ezek, sírok? Sírok. Az egyikén felírat: „Itt nyugszik egy ártatlan galetki, akit Leanthil ítelt halálra azzal, hogy összetörte a páncélját”. Hmm... jó hosszú sírfelírat. Egy másikon: „Élt 19 évet. Élhetett volna többet is, de Leanthil miatt meghalt.” Micsoda? Egy nevétséges. Egy harmadikon hasonló, a negyedikről is a saját nevem köszön vissza. Mintha a nevem betűi nagyobbak lennének a többinél. Sokkal nagyobbak. Már messziről jól ki lehet őket venni, azon a messzi síron is milyen jól látszik. Szinte világít. Tényleg, mintha világítana. Meg ez is itt, meg ez a másik is. Szemem sarkából is világító „Leanthil” felíratokat látok. Elöttem, mellettem – megfordulok – mögöttem is, ameddig a szem ellát. Ez nem lehet igaz! Suttogást hallok. „Ssss” Körülnézek, de sehol senki. „Ssss” Nem értem. „Ssss”. Ez a hang egyszerre jön mindenhonnan, és sehonnan sem. Megpróbálok odafigyelni. Mit mond? „Gyilkosss, gyilkosss” Én nem öltem meg senkit! „Gyilkosss”. Mintha százak suttognak kórusban: „Gyilkosss”. NEM ÖLTEM MEG SENKIT! Kiabálok. A hang egyre erősödik. „Gyilkosss”. Közzeledik. „Gyilkosss”. A föld alól jön. A sírköből! Megfordulok. Sehol senki. „Gyilkosss”. Ijedten elindulok kifelé ebből a temetőből. El innen. „Gyilkos!” Ez már nem suttogás, és mintha közvetlenül a talpam alól jönne. „Gyilkos!” Futni kezdék, közben a sírokat kerülgetem. A felszínre, milyen sok van belőlük! Agyamon egy pillanatra átvillan, hogy a galetkik nem is így temetkeznek, de ezt a felismerést a rémület gyorsan elném hátsó zugába számúzi. Fény gyúl előttem a távolban. Talán arra kimenekülhetek, mielőtt a szellemhangok tulajdonosai elkapnak. Két alakot látok. Ahogy közelebb érek, mindkettőt felismerem. Egyikük Ka-Boom, aki most tényleg úgy néz ki, mint nemrég. Most nincs tíz végtagja, és a felszerelése is a szinten megszokott darabokból van összeválogatva. Viszont



valami szokatlan van a páncélján. Nem a Fény Apostolainak jelvénye, hanem egy másik. Elkerekedik a szemem: legjobb barátom egy másik szövetség tagja. Ekkor hallok meg a másik alak hangját: „Légy üdvözölve köztünk!” – mondja Ka-Boomnak. Ekkor ismerem fel őt is. A nevét nem tudom, de láttam már többször is. Valami piti kis szövetség vezetője. Megragadom barátom egyik bal mancsát, ő undorral az arcán tépi ki magát szorításomból. „Mit művelsz?” – kérdem, mire csak ennyit mond: „Elárultál bennünket!” Ez sokkol. Nem értem. Itt mindenki összevissza beszél. „Én?” – tör fel belőlem

a kérdés. A válasz a hátam mögül jön: „Igen, te!” Megpördülök, mögöttem az apostolok bámulnak rám megvető szemekkel. Azaz nem az apostolok. Vagyis ők azok, de mindnyájan más szövetségek jelvényeit viselik. Mi történik itt? „Elárultál minket” – mondják kórusban. Ujjakkal felém böknek. Hátrálók. Megint menekülnöm kell. Megpördülök, és inkább a sírok felé veszem az utam. Mögülem kántálás. A sírok sehol. Helyettük egy hatalmas tükröt látok, ami persze sosem volt a szövetségi barlangunkban. Most viszont itt van, és engem mutat, mögöttem a volt apostolokkal. Még mindig kántálnak. Mintha valami kimosta volna az agyukat. Az nem lehet, hogy elfelejtették a tanításaimat! Az nem lehet, hogy elfelejtették, mennyit küzdöttünk együtt, mennyit túrtunk, mennyi mindennek örültünk. Hogy tehették ezt? Hogyan állhattak át másokhoz? Minden megvilágosodik: a barlangunk azért poros, mert már senki sem használja. A Fény Apostolai már régen a múlté. Nem léteznek többé. Csak egy rossz emlék a galetkik agyának hátsó zugában. Vége. Vége mindennek.

Belenézek a tükrőbe. A szokványos Leanthilt látom benne... egy apró kis különbséggel. A páncélon nem a mi jelvényünk van, hanem egy másik szövetségé. Torkomból démoni síkoly tör elő. Neeeeeeeeeeeeeeeeee...

...és akkor felébredtem. Tudom, hogy nem szokványos tölem, hogy az álmaimat jegyzem le, mint naplőbejegyzést, de ennek valamiért nagy jelentőséget tulajdonítok. Fontos jelentése van, az biztos. Viszont még mindig annyira a hatása alatt állok, hogy képtelen vagyok másra gondolni. Majd legközelebb.

Leanthil

Olimpiai pillanatkép...

...azaz hogyan győzte le Sub-Zero,
a legfelső szint győztese Éjfényt, a második helyezettet

Jelenleg a 4. helyen állsz. Feláll veled szemben ellenfeled Éjfény, egy kedves kislány, tiszta és makulátlan ruhácskában. Még sokára lesz igazi nő. [aura: 2-es csendvarázs.] A Mágusok klánjának varázslókirály rangú tagja. A Remény Küldöttei szövetségbe tartozik. Kalandor rangja zöldfülű kalandor. Végignézed a felszerelését: galetki érdemérem, gyanakés, a teknős szikrázó fülbevalója, a Pusztítás Talizmánja, a regenerálódás nyársaló lándzsája, legendás tör, Armageddon fattyúkardja, Epikus mágusköpeny, Elenios ónixgyűrűje, elemi mithrilpáncél, Yssuf töre, Batiz gyűrűje, manapoid fülbevaló, xenóbőr karkötő, behemótok pajzsa, lidérc karvédő, aréna alabástrom érme, Firandi kesztyűje, a balrog gyűrűje, Elenios jáde karkötője, nilbongi kítűző, az áttörés rubingyűrűje, az ellenállás jádegyűrűje, a regenerálódás ébenfa lándzsája, Ósmágus arany fülbevalója, Héteoszix nyaklánc, az Örökkévalóság Rubinja, Abarrun karkötője, mérégvándor vállvédő, xenomorf csuklópánt, manapoid gömb, a siker karvédője, gyémánt mágusöv, az ellenállás harci íja, az ellenállás jáde karkötője, Zohkart karkötője, az ellenállás ezüst-csizmája, klinoch gyűrű, klinoch amulett,

az áttörés borzalmas maszkja, szkritter karvédő.

*** 1. KÖR *** Magadban motyogva, létrehozol egy hálót. Éjfény belegabalyodik a hálóba. (-28 vp.)

*** 2. KÖR *** Néhány rövid kézmozdulat után létrehozol egy jégvihar varázslatot. (-16 vp.) Rezsztálod a varázslatot. *Éjfény 109 ép-t sebződik a jégvihartól.*

*** 3. KÖR *** Éjfény irányába mogyogsz. Ellenállsz a varázslatnak. *Éjfény 122 ép-t sebződik a jégvihartól.* Éjfényt próbálsz megsebezni. Nagy levegőt veszel, és dermesztő hideget köpsz rá. (128 ép-t sebezted).

*** 4. KÖR *** A jégvihar nem hat rád. *Éjfény 126 ép-t sebződik a jégvihartól.* Éjfényt próbálsz megsebezni. Csonttá fagyasztod jéghideg leheleteddel. (157 ép-t sebezted).

*** 5. KÖR *** A jégvihar nem hat rád. *Éjfény 131 ép-t sebződik a jégvihartól.* Támadod Éjfényt. Nagy levegőt veszel, és dermesztő hideget köpsz rá. (170 ép-t sebezted). Éjfény maradék erejét is elvesztve elterül.

[A csatában összesen 943 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Ismét látványosan győzedelmeskedtél.

156 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. december

Olimpiai pillanatkép azaz hogyan győzte le Manó Opica kedvese, a legfelső kategória győztese Manust, a második helyezettet

Ellenfeled őrijongó vadállattá válik! Nem árt valamilyen védekező mágiát alkalmazni: rezisztencia létrehozásához szükséges szavakat mormolsz. A szilánk működik (+4 életpont). A mészárlásra kiszemelt áldozat fizikai pajzs ll varázst lök magára. Védekezésépp villámgyorsan felhúzol egy manaégetés varázst. Stabil asztrálháló feszül elméd köré. Gyógyulsz (+4 életpont). A csata nem lesz könnyű: célpontod számokra ismeretlen védekező varázslatot rak magára. **Öregedett 2 évet.** Üdvözlésképpen egy ősi hurrikán varázslatot eresztesz meg ellenfeled irányába. **850 életpontot sebezted.** Morgan szilánkja gyógyít (+4 életpont). Ellenfeled támadó varázslatot alkalmaz: fekete energia varázslatot ló rád. A támadásnak - hála az égnek - semmi eredménye sem volt. Az immunitáskristály védelmez. Ellenfeled elméjét letaglózta a felszabaduló mana. **(200 ÉP-t sebződik tőle.)** Támadó varázslatot alkalmazol: ellenfeledre nagyobb pajzsúzás varázslatot lösz. **12 életpontot sebezted.** Morgan szilánkja gyógyít (+4 életpont). Mélyen koncentrálvá, ellenfeled megidéző egy hangcsapás varázslatot, majd rád küldi. A rezisztenciának köszönhetően a varázslat kudarcot vallott! Tudomást sem veszel a ricsajról, fejében kellemes melódia hangjai szólnak. Ellenfeled elméjét letaglózta a felszabaduló mana. **(95 ÉP-t sebződik tőle.)** Ellenfeled moa stukival megcéloz Téged. Mielőtt közelharcba bocsátkoznál, kábitó nyilacsakát ragadva megszorozod ellenfeledet. Yuiu gyöngysora gyorsítja fel ellenfeled, így kettővel kevesebb támadás leadására van idő. Elrepül 8 kábitó nyilacska. Több lövedéked átfúrja Manus bal oldalát. **(8 támadással 751 életpontot sebezve.)** Az ellenfelet átmenetileg megbénítja a dobófegyveren lévő mérég. **(-32 támadás, -32 védekezés.)** Földelementálad szinte kővé dermeszti ellenfeledet végtagjait. **(28 életpontot sebezve.)** Feléd repül 12 ezüsttöltény. Hála az égnek, ez még a közeledben sem járt. Elszántan a másikra támadsz. Durghal porölyvével gyilkos csapásokat szórva összezúrod Manus jobb vállát. **(12 támadással 1971 életpontot sebezve.)** Vámpírízlsz (+217 életerő). Földelementálad szinte kővé dermeszti ellenfeledet végtagjait. **(54 életpontot sebezve.)** Távolról ősi hurrikán varázslatot lösz a másikra. **305 életpontot sebezted.** Váratlanul egy szellempárduc jelenik meg melletted, és karmaival az ellenfelet kezdi csépelni. **(39 sebzést okozott.)** **Ellenfeled 18 pontot sebződik a fényaurától.** Manus támadását kecsesen hárítod. Hirtelen megjelenik egy kísértetpárduc, és rád ront túlvilági karmaival! **(55 ép-t sebzett rajtad.)** A másik egy pillanatilag még vádlón bámul rád, aztán meginog, és összeesik. Vége! Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az előtt lövedékekből. 8 kábitó nyilacsakát találsz meg, amelyet még használni tudsz. Megújítod a vámpírízáció varázslatot. [-21 varázspont.] A szilánk működik (+4 életpont). Megújítod az áldomás varázslatot. [-18 varázspont.] A szilánk működik (+4 életpont). **{Csatastatisztika; sebzés: 4323, sebződés: 55, gyógyulás: 241, összesen: +186 ÉP}**

Kívégezted hát ezt a nevetséges szórlajhár-porontyot. Tombol a közönség. A melletted álldogáló díszes öltözött fickó kis piros zászlót lendít a magasba. Te vagy a győztes!

KINCSESTÁR

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

A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közölni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságaik miatt nem hasonlítható

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

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

Név	Követelmény	Tulajdonság
<u>Nyakláncok, amit akkor is hordhatsz, ha már a maximális számú nyaklánc van rajtad:</u>		
Notermanthi amulett	NÁ	KF: +10 támadás kalandozók ellen
Yuin gyöngysora	NÁ	KF: nyilazó szörnyek feleannyit sebeznek, kalandozó ellenfeleid kettővel kevesebbszer támadhatnak
káosz szimbólum	Chara-din vallás	KF: +1 védettség, +2 támadás
denevér szimbólum	Dornodon vallás	KF: +2 IQ
virág szimbólum	Sheran vallás	KF: +2 egészség
két kard szimbólum	Tharr vallás	KF: +2 erő
villám szimbólum	Fairlight vallás	KF: +2 ügyesség
varkaudar szimbólum		KF: +1 támadás, varkaudar faluban egy-kettővel több szörny támad a karakterre
koponya szimbólum	Leah vallás	KF: +4 hideg elleni mentődobás
nap szimbólum	Raia vallás	KF: +4 energia elleni mentődobás
szem szimbólum	Elenios vallás	KF: +4 mentális mentődobás
<u>Hagyományos nyakláncok:</u>		
Istének Talizmánja	NÁ	KF: +10 védettség, +200 max. ÉP, +200 max. VP, +10 minden tulajdonságra, +200 VP regeneráció, permanens agytaposás
Sárkány Amulettje	NÁ	KF: +200 max. ÉP, +200 max. VP, +3 minden tulajdonságra, +5% TP a szörnyek után, teológia és taumaturgia szakértelmed gyorsabban fejlődik
Dornodon talizmánja	50-es szint	KF: +12 védettség, +150 max. ÉP, +150 max. VP, +10 szerencse, -5 erő, +25% varázslatsebzés (max. 250)
isteni gyöngysor	NÁ	KF: +5 védettség, +150 max. ÉP, +150 max. VP, +2 minden tulajdonságra, gyógyító varázslataid 20%-kal hatékonyabbak
Fairlight nyaklánc	48-as szint	KF: +10 védettség, +120 max. ÉP, +120 max. VP, +3 MXTU, +7 szerencse, +7 szerencse varázslatok sikerére
csodálatos nyaklánc	35-ös szint	KF: +65 max. ÉP, +65 max. VP, +4 támadás, +4 sebzés, +4 egészség
védőtalizmán	NÁ	KF: +15 védettség, +15 szerencse, -10% sebződés
ősi nyaklánc	NÁ	KF: +50 max. ÉP, +100 max. VP, +5 IQ, permanens áldott kő
moa nyaklánc	NÁ, 30-as szint	KF: +150 max. ÉP, +5 szerencse, +7 MXTU, -10% sebződés
mihlanil medál	NÁ	KF: +5 egészség, +5 ügyesség, +5 szerencse, +5 MXTU, +50 max. ÉP
inváziós amulett	NÁ	KF: +15 IQ, +5% varázslatsebzés (max. 200)
Natharion amulett	25-ös szint	KF: +3 védettség, +3 IQ, +3 ügyesség, +3 egészség, +3 szerencse, -20 max. ÉP
napmedál	20-as szint	KF: +4 támadás, +4 sebzés, csak jó használhatja
natharion gömb		KF: +2 védettség, +6 egészség, +40 max. ÉP
medvefog nyaklánc	NÁ, 20-as szint	KF: +2 minden tulajdonságra, +2 támadás

Név	Követelmény	Tulajdonság
Ovgun nyaklánc		KF: +6 támadás, +20 max. EP, +2 egészség
draklen talizmán	NÁ	KF: +10 egészség, 20% eséllyel dupla annyi szörnykomponens
fűzött kagylósor	30-as szint	KF: +10 támadás (tengeren még +10 sebzés)
natharion talizmán	NÁ	KF: +3 sebzés, +3 támadás
jégisten amulett	30-as szint	KF: +3 védetség, +50 max. EP, +8 szerencse az ellenfél hidegvarázslatai ellen
tolvaj klánjelvény	NÁ	KF: -3 védetség, +100 max. EP
ében talizmán	35-ös szint	KF: +10 teológia, +10 taumurgia, +40 max. VP, +3 IQ, csak gonosz használhatja, +10% varázslatsebzés (max. 50, ha teo/tau 200 alatt van)
Tsutomu amulettje	55-ös szint	KF: +5 védetség, draklenek ellen +15 támadás, +15 sebzés
Amélia nyaklánc	20-as szint	KF: +2 védetség, +2 támadás, +20 max. EP, -2 TVP lépésként
angyali medál	30-as szint	KF: +10% energia/tűz/villám varázslatsebzés (max. 100, csak Sötét Földön), +5 szerencse ezen varázslatok sikerére, némi eséllyel fejlesztési pont a Sötét Föld szörnyeiből is
Tharr Keresztje		KF: +1 erő, +1 szerencse, +1 támadás, csak Tharr-pap használhatja
feketekard nyaklánc	Éjharcosok tagság	KF: +3 támadás
csontamulett		KF: +1 védetség, +2 szerencse, lopás ellened csak 75%-ban számít
ryuku nyaklánc	25-ös szint	KF: +1 védetség, +10 max. VP, teológia és taumurgia varázslatok -5 VP-be kerülnek
hősiesítő medál	15-ös szint	KF: +1 támadás, +2 erő, merészség beállítás nem számít, akire nincs BA parancsod, megtámadod
szerencsetalizmán		KF: +2 szerencse, +4 szerencsejáték
gólem talizmán	NÁ	KF: +2 erő
vortex talizmán	NÁ	KF: +2 IQ
halálhozó talizmán	NÁ	KF: +2 ügyesség
korinthetai talizmán	NÁ	KF: +2 egészség
rothasztó talizmán	NÁ	KF: +2 szerencse
csillogó nyakék		a tolvajok ha meglátják, nagy eséllyel ezt lopják – KF: +2 szerencse
kreiton fókusz		KF: +2 IQ, +1 taumurgia, +1 teológia
gríff nyakék		KF: +2 védetség
ritualista amulett		KF: +1 szerencse
nekrofun medál		KF: +30% varázspont regeneráció (max. 20 VP)
fagyóngy füzér		KF: csak Sheran hívei használhatják, +3 szörnyismeret, +30% VP. regen (max. 20 VP)
Thargodan amulett	NÁ	KF: a csatamezőkön több a kincs és a szörny
Urgod fétise	20-as szint	KF: +5/+10 szerencse varázslatok sikerére (szörnyek/kalandozók ellen)
rd'alv amulett	NÁ	KF: éjfattak leheletei kevesebbet sebeznek, tárgyat nem pusztítanak
Sshreakza amulettje	30-as szint	KF: +20% varázslatsebzés (max. 200)
ryuku talizmán		szintenként +1 méregsebzés – KF: szintenként +1 méregsebzés (vagyis összesen +2)
gyógyerejű talizmán	NÁ	gyógyító tárgyaid hatása duplázódik
bátorság medálja		KF: +2 harci kör a többszemélyes kalandok csatáiban
legendás talizmán	NÁ	3%-kal nő az esély neves szörnyrel való találkozásra
trix mágiáfókusz	NÁ	gyógyító varázslataid 10%-kal hatékonyabbak (több összeadódik)
dramoan talizmán		kell, hogy a drakolder csatamezőre merészkedhess
viharamulett		KF: viharóriásokkal tudsz tárgyalni
Dantor amulettje		KF: egy konkrét küldetés megoldásakor segít (78-as labirintus 79-es pontján)
vortex amulettje		ósvortex kontrollálása
Techiulan amulettje	NA	küldetés tárgy
zafir medallion		ékszer
smaragd orrkarka		ékszer
ametiszt medál		ékszer
ezüst nyaklánc		ékszer
aranylánc		ékszer
gyöngysor		ékszer
trófea nyaklánc		isteni küldetés tárgy

KALANDOZÓ KALAUZ

A Sikátorok Fényessége avagy a „tolvaj” küldetéssor

Ez az írás azok számára készült, akik úgy gondolják, hogy némi árnymanó vér csörgedezik ereikben vagy legalábbis kellőképpen kleptománok.

A küldetéssorozatról általánosságban:

Nem üstökösök számára tervezett küldetéssor, nyugodtan kihagyható, nem ettől lesz valaki ütőgép, habár esetleg még ők is fontolóra vehetik, hogy megmutassák sötét lelkük nem csak a gyilkoláshoz, de a praktikákhoz is ért, és van némi kezűgyességük is. No meg aztán a profi tolvaj nem dolgozik olcsón, és ennek gyümölcsét tapasztalhatjuk majd mi is. Így bevételi forrásnak sem utolsó, de azért ez még nem elég a nyugdíjhoz. A küldetéssor egyáltalán nem vésszes, én anno a királyi labirintusok előtt kezdtem el, és párhuzamosan azokkal csináltam. Nagy pozitívum, hogy a küldetések java városban van, így más teendőink mellett is tudjuk csinálni a küldetéseket.

Akár már 20. szinttől elkezdhető, később azért a 25-30. szint ajánlott (a vége felé egyre keményebb ellenfelek lesznek a küldetéseken).

Amit fontos tudni:

– Egy fordulóban a **KLD** parancsot többször is kiadhatod, de csak egy fordulón belül csak egy lehet sikeres. A sikertelen KLD 20 TVP-t emészt fel, a sikeres 40-et.



– A szakértelempróbáknál, ha a megfelelő szakértelem eléri a szükséges küszöböt, akkor 100% az esély a sikerre, ha ennél kisebb, még akkor is teljesítheted, csak minél nagyobb a különbség, annál kisebb ez az esély, míg egy bizonyos határ után már képtelen vagy teljesíteni a küldetést.

– A szakértelempróbák az adott szakértelmet fejlesztik (és akár meg is növelhetik) kb. 15%-kal.

FONTOS! Ha szeretsz saját magad felfedezni dolgokat, ne olvass tovább! Az alábbi írás elveszi a felfedezés örömét, ellenben nagyban segít végigjárni a küldetéssorozatot.

Ha eldöntöttük, hogy csatlakozni akarunk Ghalla egyik legjobb tolvajcéhéhez, nincs más dolgunk, mint ellátogatni Zangrozba, ahol egy gyanúsán szürke házat kell keresnünk, tölgfaveretes ajtóval (**182, 31-es koordináta, 699.épület**). (Ha meg a *legjobb* tolvajcéhet keresed, akkor keresd az Árnymenőket!). A pálinkától büzlő ajtónálló persze el akar küldeni melegebb éghajlatra minket, úgyhogy mi szót is fogadunk, elindulunk kifelé. Persze rájövünk, hogy a drágakövekkel kirakott tőre nem is kell nekünk annyira (biztos neki sem kellett, azért hagyta, hogy leakasszuk az övéről, amíg hevesen magyarázott), ezért azt el is dobjuk. Na erre már felcsillan a szeme, kapcsol, hogy mi őstehetségek vagyunk, és feltétlen szeretné, ha beszélne a helyi főnökkel. (*Mellesleg ez volt az első „próba”, amit 20-24 fölötti lopással már bármely ifjú suhanc teljesít, szóval haladjunk tovább.*)

Miután az őr bemutat minket főnökének, és tehetősnek titulál minket (illetve kezünket), rögtön közlik velünk, hogy ha valóban tagja szeretnénk lenni a Sikátorok Fényessége klánnak, bizonyítanunk kell rátermettségünket. Sok fajta megbízás vár egy vérprofi tolvajra, és mi ugye a legjobbak vagyunk, nem vall-

hatunk kudarcot. Szóval kezdetnek a királyi raktárból ellopott borszállítmányból kellene legalább egy üveggel visszaszerezni, és persze kideríteni, hogy ki vihette el. Ehhez mindössze annyit kell tennünk, hogy sétálunk egy kicsit a városban. Aki nem először jár királyi városban, annak már biztosan feltűnt, hogy rengeteg részeg kalandozó járja az utcákat. Hát ők bizony mind a királyi borocskát iszogatják, persze nekünk egyik sem akar adni, sőt nagyon kötekedők. Ha szorgalmasan leütjük-kifosztjuk őket, valamelyiknél találunk is a királyi pincészetének pecsétjével ellátott palackból, de persze csont üresen. Na nehogy már nekünk is jó legyen! *(A Részeg Kalandozónál (#187. ellenfél) lehet találni Királyi Borocskát iszogatókat, ha a küldetés aktív, kb. 50% eséllyel, akár már az elsőből is kiveshet, de lehet, hogy csak az ötödikből esik ki)*. Ezzel már visszamehetünk, és jelenthetjük, hogy üveget azt találtunk, még ha üres is volt. Még szerencse, hogy nem akarják ránk fogni, hogy mi ittuk ki!

Fürge Menyét (a főnök) kissé dühös, hogy kőleker kezébe jutott a szállítmány, és az ügyet egy Forradásos nevű forradásos alakra bizza (mondtam már, hogy van az arcán egy nagy forradás?), nekünk meg új feladatot ad. Valami gróf nyíltan gyűlölt egy másik gróft, akit most megöltek, így az első gróft ki akarják végezni. A mi dolgunk meg bizonyítékot találni, hogy nem ő tette. (Fürge Menyét bizonyosan állítja, hogy az a gróf ártatlan. Tán csak nem ő volt?) Így elküld minket bizonyítékért a nemes lakására.

A gróf szerencsére nem a város másik végében lakik, csak pár utcával odébb (a **183,29**-en). Itt kell kiadni a **KLD 1**-et, de nem árt, ha előtte beszerzünk valami betöréshez alkalmas zárnyitogató eszközt (nem, kivételesen nem a tyrex bunkóra gondoltam). A legjobb erre a célra a helyben gyártott modellek, a Roxati Zárfaló (#314. tárgy), mely sosem törik el és a zárnyitásunk is kettővel magasabbnak számít tőle *(A sikeres behatoláshoz kb. 20-as zárnyitás szakértelem kell, amit ha kell turbózní is még könnyedén lehet)*.

A gróf lakásán sok papír van, amiből természetesen semmit nem értünk, kivéve a meggyilkolt személy nevét és címét, úgyhogy úgy döntünk, ott folytatjuk a nyomozást.

A meggyilkolt gróf a város délkeleti végében lakik, a cím alapján könnyen oda lehet jutni (**186,32**), és ha már eljöttünk, akkor szét is nézünk a **KLD 2**



paranccsal. Persze eléggé figyelik a környéket (végül is nemrég öltek meg egy gróft), úgyhogy nagyon rejtőzködnünk kell az árgus szemek elől. *(24-es rejtőzködéssel már teljesítették)*. Ha ügyesek vagyunk, akkor egy hátsó ablakon át bejuthatunk a néhai gróf teljesen kipucolt szobájába, ahol egyetlen feliratot találunk, miszerint bármilyen bizonyítékot vigyünk a Zangrozi Nyomozóhivatalba. Hmm... hátha ott találunk valami bizonyítékot, nosza ugorjunk el oda.

A Nyomozóiroda a Zangrozi palotával szemben található (**184,31-en**). Nem nehéz eltéveszteni, nagy tábla hirdeti, hova is kell menni. Itt aztán a **KLD 3** hatására be is sétálunk, és a nyomozófőnök orra elől, amíg nem figyel ránk már magunkénak is tudhatjuk az olyan nagyon keresett bizonyítékot *(Ehhez már nagyobbacska, 35 körüli lopás elég, de ez persze nem okozhat gondot a hozzánk hasonló profinak)*.

Kezdeti gyanúnk beigazolódni látszik, már elsőre is sunyi képű megbízónk (lehet, hogy azért, mert árnymanó?) most nagyon sárosnak tűnik, ezért minden kíváncsi hajlamú egyén úgy döntene – és ezért úgy döntünk mi is –, hogy körbenézünk a tolvajcéhben, amikor a főnök nincs ott.

Ehhez nincs más dolgunk, mint visszatérni a céhez (**182,31**) és körülnézni, amikor tiszta a terep (**KLD 4**). A bejutás szövege zárnyításra is utal, de valójában az nem kell ide, csak megfelelő *(20 fölötti)* csapdaészlelés, hogy kikerüljünk az illetékteleneket távol tartó csapdákat. Itt már találunk egy megbízólevelet, melyből kiderül, hogy a Sikátorok Fényessége egyik tagja gyilkoltatta meg a néhai gróft, tehát a mi emberünk ártatlan. Már csak vissza kell térnünk ké-

sőbb, amikor FÜRGE MENYÉT is itt van, és elmondani neki, mire jutottunk.

Mikor legközelebb visszatérünk ide (**BE 699**) FÜRGE MENYÉT közli, hogy ügyesek vagyunk, a próbát teljesítettük a gróft azonban kivégezték közben. De fátylat rá, nem ért nekik annyit a gróf, hogy megmentsék, csak a mi teljesítményünkre voltak kíváncsiak. Mielőtt azonban taggá fogadnának, és a klán jelvényével jutalmaznának, egy utolsó próbát kell kiállnunk. Fel kell térképeznünk a **117-es labirintust**. Térképet tehát – értelemszerűen – nem kapunk. Ennek a bejárata már nem a városban, hanem a várostól nyugatra van a (**177,29-en**), így ide már nem tudunk városi teleporttal menni.

A labirintusba forduló végén érdemes bemenni, mert ellenfél nincs benne, de egy VP-szívó csapda állja az utunkat, rögtön a bejárat után. Szerencsére kikerülhető, de el is költethetjük a VP-t előtte. A labirintus bejárása egyáltalán nem vészes, a legjobb az, ha megnézzük a hypert (amiért itt köszönet illeti JAKABOT, azaz UGRÓCZKY LÁSZLÓT). Amire nem árt odafigyelni, hogy melyik KAR mit nyit és melyik ajtón hogyan tudunk átjutni. A feladatunk az, hogy bejárjuk a teljes labirintust, azaz minden referencia pontját érintsük (ami szükséges is, utoljára a 12-es referencia pontra fogunk elérni, ha mindent jól csináltunk). Ha megvagyunk már mehetünk is vissza, teljesítettük a feladatot. Jutalmul pedig felvehetjük jutalmunkat a Tolvaj Klánjelvényt, amely amellett, hogy hárommal csökkenti védelmünket, ad 100 maxÉP-t, ami nagyon nagy előny, főleg ha nemrégiben úsztunk át.

Ettől a ponttól vagyunk teljesen tagjai a Sikátorok Fényességének, innentől jöhetnek az igazi feladatok. Innentől nagy területeket kell majd ugrálnunk, így a tiltott teleport vagy a dimenzióugrás (és SF-en át közlekedés) megszerzése eddigre erősen ajánlott.

Első küldetesként a „felbecsülhetetlen értékű” kremanta varázskőből kell 3 darabot hoznunk, melyből nemrégiben egy szállítmányra való egy mouthlan alakváltó kezébe került. Megtudjuk, hogy Alanortól nyugatra lévő hegység magasabb részein bujkál valahol (egész pontosan a **176,57-en** van fészke). Ez már időigényesebb küldetés, ráadásul elég bosszantó is. A mouthlan önmagában gyenge ellenfél, még egy frissen átúszott kalandozónak sem kihívás manapság,



a gondunk nem is vele lesz, hanem a varázskövel. Mivel mouthlanból csak egy jön fordulónként (és abból is csak 50%-kal esik ki a kremanta kő), így mire a 3 darabot összeszedjük, elmegy rá pár forduló. A varázskő bankba betehető, így tegyük is be, akkor nem fogunk VP-t veszíteni. A szörny nem kereshető SZK-val (mert technikailag nem fészek, csak fixen jön, olyasmi, mint Techiulan SF-en), így ha ott táboroztunk a mezőn egy T parancs hatására tudjuk megtámadni. Emiatt jó pár fordulóra a környéken kell maradnunk, ezért ha van kedvenc táborhely vagy hasonló KT-képességünk, akkor ide mindenképp érdemes letenni, különben érdemes lehet lesétálni a hegységtől délre található sivatagba, buntharra vadászni bőre miatt, illetve sok sivatagban élő lényből esik ki sáfránypor, ami szintén jól jöhet. Másik kellemetlenség, hogy amíg van nálunk kremanta varázskő (mindegy, hogy mennyi), csak fele annyi VP-t regenerálunk, mint előtte, mert a varázskő elszívja mágiánkat. Ez már elég kellemetlen, úgyhogy legyünk túl rajta minél előbb.

Ha megvan a három kavics már térhetünk is vissza, és jelentkezhetünk az újabb küldetésre. Most már valami jutalomfélést is hozzánk vágnak, és ez csak nőni fog, úgyhogy innentől majd nagyon megérdemi nekik dolgozni (persze a klánjelvény is jó dolog).

A Forradásos nevű forradásos cimbit elkapta a hatóság és dutyiba vágta mi meg felmentőként meggyünk kiszabadítani. Persze Menyét nem bízik benne annyira, óvatosságra int minket, miközben átnyújtja a csatorna tervrajzát.

A **118. labirintusba** a **187,29-en** tudunk bemenni. Ez Zangrozon kívül egy mezőre északkeletre található. A labirintus szörnyei nem vészesek, már 28-as

fegyverszakival is végigtolható, 36-ossal, meg a legtöbb ellenfél egy körös. A csatornafereg mindenképpen legyen egy körös, érintése -6 tulajdonság kör végéig, így ha sokkal csatázunk több körig, az nagyon megnehezíti későbbi dolgainkat. A labival kapcsolatban annyit, hogy az 50. referencia ponton bukkanunk rá jövetelünk céljára, illetve bár úgy tűnik, de valójában az 59-es pontnál nem tudunk kimenni a labiból. Az 50-es pontra érve azt látjuk, hogy Forradásos már régt eltűnt és ezt jelentjük is Menyétnek.

Megbízónk biztos benne, hogy Forradásos elárulta a klánt, mert ha nem tette volna, már jelentkeztet volna. Miután kifizeti fáradozásunkat, újabb feladatként az időközben felbukkant konkurens tolvajcéh elintézését bízta ránk. (A Forradásosra meg ráállít mást). A feladatunk írásos bizonyítékot találni a konkurens klán bázisán, amit a hatóság elé lehet juttatni, hogy ők számolják fel a céhet. Az biztos, hogy van stílusa FÜRGE MENYÉTEK.

A **119-es labirintus** nagy örömről számolunk a városban van a **185,33-on**. A két szintes komplexum szintén nem vesztes, a 2. szint 15. pontján van egy kikerülhető VP-szívó csapda, azzal vigyázzunk. Az ellenfelek közül az újak a zangrozi terrier, ami immúnis a hálóra, a besurranó, ami hálót lő, illetve a városi sámán, akit tűzgyógyóval nem lehet megsebezni. ÉP-jük rendre 800, 900 és 1000 körül mozog, azaz a 36-os fegyverszakai ide már kötelező, bár a városi sámán 150%-os fizikai sebezhetősége miatt könnyebben leverhető. Sebezni egyik sem sebez túl sokat, de azért egy kis gyógyítással számolnunk kell. A 2. szint 21. referencia pontja az irattartó szoba, ám nem derül ki semmi. Semmi nyoma tolvajcéhnek, vagy bármi hasonlónak. Nem tehetünk mást, mint üres kézzel visszatérünk.



FÜRGE MENYÉT rosszul veszi a hírt, hogy ennyire alaposak voltak a nyomok eltüntetésében, de azért szépen kifizet minek. Ezúttal egész szép kis summa üti markunkat. A következő és egyben utolsó feladatunk: ha már nem találtunk bizonyítékot, akkor csináljunk. FÜRGE MENYÉT egy vasos mappát nyújt át mindenféle bizonyítékerejű dologgal, és arra kér minket, hogy helyezzük el a másik tolvajcéh irattartó szobájában. Ha a zangrozi katonák megtalálják a dokumentumokat, biztosan felszámolják a céhet. Ezzel a konkurens klán is eltűnik, és még a Forradásos által keltett gyanú is rájuk terelődik. Két legyet egy csapásra.

A **120. labirintus** tehát ugyanaz, mint az előző (és persze ugyanott is van), csak most más felől megyünk be. Arra nem árt figyelni, hogy pár kart meg kell húznunk, hogy bizonyos helyekre eljussunk, mert hát másfelől járjuk be a labit. Az ellenfelek ugyanazok, mint korábban, így nagy meglepetés nem ér minket. A 21. referencia ponton elhelyezzük az iratokat, miközben egy haldokló árnymanó közli velünk, hogy már értesítette a klán főnökét. Na és, megöljük őt is. Vagy nem. Csak amikor a 2. szinten összefutunk a Forradásossal dőbbsenünk le, egy picit, mert hát ő volt a konkurens céh vezetője. Kb. 1100 életpontján kívül sok mindent nem tud felmutatni, így gyönyörű tőre minket gazdagít tovább. Ez egy labirintusokban egészen jó, bal kézben is használható szűrőfegyver, szabadban sajnos nem túl hatékony.

A labiból távozva benézhetünk FÜRGE MENYÉTEHEZ, hogy közöljük vele a jó hírek sorozatát. A konkurens tolvajcéh a kipszultulás határán, vezetőjük halott, aki mellelleg az áruló Forradásos, az ő klánja meg gyanún felül áll. Mindenki boldog, mi meg főleg, amikor megtudjuk mennyi is a jutalmunk.

Összességében azt mondom, aki szereti a változatos fordulókát, annak mindenképp megéri megcsinálni ezt a küldetés-sorozatot. Nagyon hamar elkezdhető és aránylag hamar be is fejezhető. Sietős iramban 10-12 forduló alatt teljesíthető az egész küldetés-sorozat, cserébe 15000 arannyal, egy +100 maxÉP-t adó nyakláncsal és egy nem rossz balkezes szűrőfegyverrel gazdagodunk, valamint mivel javarészt városban játszódik, párhuzamosan más dolgainkat is intézhetjük. Csak bírjuk TVP-vel (főleg a labiknál).

Spunk

Kharizmosz:

Rekviem

7.

Mondják, hogy a bölcsesség sokkal fontosabb a tudásnál, s hogy néha még egy jó eszű, tanulatlan parasztra is több bölcsesség szorulhat, mint egynehány, csupa agy, csupa ész akadémikusba. Én a magam részéről úgy vélem, hogy vannak fontos, és vannak lényegtelen dolgok. A fontosakat egy sikeres kalandozó tanácsos mindig észben tartania, ám a lényegtelenekkel kár is törődnie! Bölcsesség csupán ahhoz kell, hogy jól döntsünk, vajon melyik feladatunkat melyik oldalra soroljuk.

Miután elégedetten magunk mögött hagytuk Gralena szörnykarámját, elköszöntünk egymástól, és Otoak az Északi Kapun át máris bokros teendői után sietett. Magam maradtam hát pókossal, Gróffal, és vadí új szerzeménnyel, a sivatagi doareggel. Biztos sokan hóbortosnak tartotok, de számomra az egyik legfontosabb dolog, hogy nevet adjak a szörnyeimnek. Gyorsan betértem hát egy



félreeső sikátorba, és nekifogtam, hogy bárgyú tekintetű csatlósomat rábírom az alapvető parancsok teljesítésére.

Nos, a doareg egy rendkívül ostoba jószág, emellett büdös is, ám szívós és igénytelen teherhordó, és most ez volt a lényeg. Alig-alig kellett elvernem, hogy leszoktassam idegesítő szokásairól, például, hogy állandóan a csizmámra köpködjön. Végül engedelmes útitárs vált belőle, az idomítás végeztével pedig megtörtént a névadó is.

A shaddari mangoárusról neveztem el, mert pont ugyanolyan egykedvű, unott, és réveteg volt, mint az a hordóhasú kobudera, Rézszem Szulejmán. A fickót semmivel sem lehetett kihozni legendás békétű-réséből, pedig istenuccse sokszor próbára tettük a haverokkal! A kofa még akkor is faarccal bámult, mikor az Aratóünnepi Nagyvásáriban a fejére döntöttük saját sátrát... Még csak kilenc esztendő voltam. Hja kérem, azok voltak ám a szép idők!

Miután túlestünk mindezen, és dagadó kebellem, büszkén vonultam ki jószágaimmal a főutcára, egyenest a mágustorony felé vettem az irányt, hiszen valójában ezért jöttem a városba.

Az épület egyszerűen lenyűgözött! Olyannyira elteltem a nézésével, hogy kétszer is körbejártam, mielőtt még a kapujához léptem volna. Karcsú oldal-tornyai, és masszív, erőt sugárzó, csúcsos kupolája szinte hipnotizált. Tudom, hogy troll létemre kicsit betegesnek tűnhet a mágiához való vonzódásom, de vállalom. Nagy sóhajjal, megigézetten kopogtattam be a Fekete Mágustorony ajtaján.

Az ajtó feltárult, és a kifelé csörtető, gögös Raia pap, no meg a vele együtt távozó, két szakajtóra való papnövendék kis híján feldöntöttek engem! Meghökkenem, de azért illedelmesen félreálltam az útközből, miközben azon tűnődtem, mi a fenét kereshetnek ezek itt?

A húsgölem megszokott látványa nem borzasztott el. Láttam én már ehhez hasonló, animált tetemet



elégszer odaát, a helytartói városokban! Kimért, és határozott hangon közöltem vele, hogy miért jöttem: – Tanulni vágyom. Vezess uradhoz! – követeltem tőle, de a mikzsiszi gólem meg sem mozdult. Még kétszer ismételttem meg a parancsot, hatástalanul. Épp kezdtem volna felfortyanni, mikor valahonnan előkerült egy varázslóinas.

– Ó, ne törődjön vele! Pohldi bácsi már nem fiatal, és gyakran elalszik a meditációs szobában. Ilyenkor a gólem persze irányítás nélkül marad. Majd én felkísérem, az urat.

Zegzugos folyosók következtek, és valahogy sokkal nagyobbnak tűnt belülről a torony, mint azt az épület falai kívülről sejtetni engedték. Finoman rákérdeztem kísérőmnél a papok dolgára, és igen fura választ kaptam:

– Jah, a papok? Csak az egéirtás varázslat miatt jöttek a növendékek. Ugyanis a Naptemplom alatti katakombákban utóbb elszaporodtak kissé a rágcsálók...

Végtelennek tűnő csigalépcsők, és átjárók után egy tágas könyvtárszobába jutottunk, és egy barátságatlan, mogorva, no és felettébb ronda öregasszony fogadott. Fekete talárt viselt, ezért még véletlenül sem voltam vele tiszteletlen, mindazonáltal igen csodálkoztam, hogy egy nő a Beavatottak Körébe, pláne ilyen magas rangra jutathott.

Hosszas oktatás vette kezdetét, és nem untatlak a részletekkel. Nem csak a városi teleportáció továbbfejlesztett változatát sajátítottam el, hanem még né-

hány egyéb, hasznos varázslatot is, mint amilyen a vizlégzés, a felszínre ugrás, és az állatvédelem. Aztán tettem néhány egyértelmű utalást a dimenzióugrásra is. Hamar kiderült, hogy szigorúan tiltott tudásra vágyom, és az is, hogy vágyam természetesen több módon is teljesíthető. A mágustoronyban ezt követően több alkalommal végeztem mindenféle aljamunkára inkább nem térnék ki. Nem vagyok rá büszke, hogy idáig alacsonyodtam. Ám nagyon akartam a síkváltás igéjét, és pénzem már akkor sem volt elég. Nem maradt hát más választásom, mint megalázkodni. Mindez azonban csak később történt. Inkább nem vágnék a dolgoknak elébe.

Az oktatás végétével visszatértem a napfényes utcára, és alig távolodtam el a toronytól, máris szétkenegtettem egy lótuszvirágot szörnyecskéim hátán, miközben az állatvédelem óvó igéit suttogtam a füllükbe...

Végigjártam ezt az elátkozott erdőt, és most ismét itt állok a mocsár szélénél. A napkorong ragyogón tündököl felettem, a szél fújja az arcomat, és nyomtalanul elmúlt az a nyomasztó, fojtogató érzés, ami odabenn, a fák közt sehogy sem akart oszlani. Jó pár sebbel, és tapasztalattal, valamint néhány érdekes tárggyal lettem gazdagabb. Szép az élet! És mennyivel szebb vérfarkasok, és vámpírok nélkül! Irány a következő kihívás!

Mostanában, ahányszor csak szót váltok a kvazártrollokkal, mindig feljön a közös kalandozás témája.

Mindannyian magányos kalandorok vagyunk, és így van ez jól, de azért akadnak olyan feladatok, amelyeket egyedül sehogyan sem képes megoldani egyetlen halandó, légyen az bármilyen nagyhatalmú is. A szervezkedés folyamatos, és most épp a következő, efféle megmérettetésre készülődünk. Valahol a történelemkutató intézet közelében, állítólag van egy rég elfelejtett esthar áldozóhely. Maga Kratifix, a neves kutató hívta fel erre a figyelmem a minap, és én persze továbbítottam az információt a trollokhoz. Azonnal akadtak önkéntesek, akik szívesen elkísérnének felfedezőúton. Hamarosan sort is kerítünk erre a kalandra, ebben már megállapodtunk, de előbb még fel kéne kutatni néhány elkóborolt, veszett gorillát. Russlan cirkuszigazgató szenzációnak szánt gorillái valahol ott kószálnak Alanor utcáin, rémítgetve a jámbor városi népeket, és bőséges jutalommal kecsegtetve minket.

Amikor az első éjszakámat töltöttem Alanorban, az egyik kisebb terecskén, egy szökőkút mellett ágyaztam meg magamnak. Nem zavart a kemény kövezet, és a körülöttem késő éjjelig ricsajozó városiak sem bosszantottak, hisz a vadon semmivel sem kényelmesebb, és csendesebb ennél. Elégedett voltam magammal, és a sorsom alakulásával, mert hogy lám, eljutottam a Fővárosba, megtanultam azokat az igéket, amelyekre leginkább vágytam, és máris rengeteg új feladat várt rám. Amikor azonban épp álomra hajtottam volna a fejem, látogatót kaptam. Egy királyi adószedő volt az!

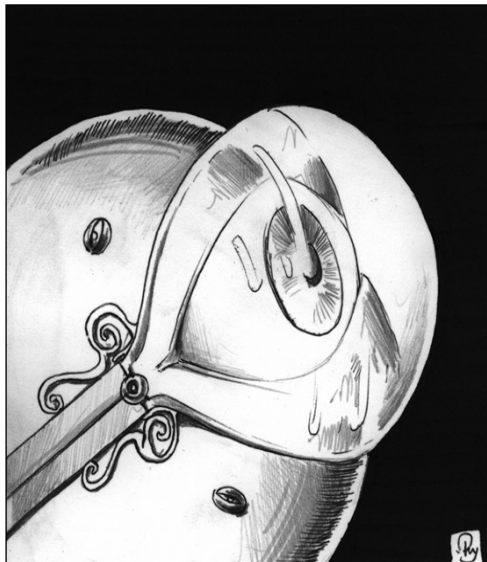
– Az adót... – mondta ellentmondást nem tűrő, ámde szenttelen hangon a faarcú hivatalnok. Egy végtelenül unott, és fáradt ember benyomását keltette. Kis táblácskát tartott baljában, amin nagy bőrszen körmölt valamit. Az elégtelen fény miatt erősen hunyorgott eközben. – Nem hallottad? Őfelsége VI. Borax Király parancsára, adót fogsz fizetni. A tartozásod 10 aranypéNZ. Fizetsz, vagy nem?

Azt hittem rosszul hallok. Még hogy adó! Persze meg is voltam szeppenne, hiszen ez volt az első estém a városban. Nem nagyon mertem ellenkezni, így kifizettem a kért összeget. Beledobtam az érmét az orrom alá dugott perselybe, aztán morcosan bevágtam a szunyájt.

Eltűnődöm. Azóta, az első éjszaka óta, lám Őfelsége hűséges alattvalójává lettem. Eredménnyel harcoltam a szervezkedő farkaudarok ellen, megszereztem a drakolder szemet, ami valami betegség elűzéséhez kellett Őfelsége balkézről született leányának, felszámoltam egy dimenziókon átívelő ellenséges inváziót, és egy fondorlatos összeesküvést Roxatban, hogy csak a legfontosabbakat említssem. És persze emlékszem arra a több tucat adószedőre is, akiket később, merő anyagi megfontolásból, hidegvérrel legyilkoltam. Nos, igen. A semlegesség egyetlen előnye, hogy néha gonosz is lehetek, ha úgy tartja a kedvem, mint ahogyan segíthetek is másokon, ha úgy látom jónak.

Ismét belelapirozok a feljegyzéseimbe. Tényleg! Ekortájt volt az a bizonyos törzsi gyűlés is...

A Kvazártrollok gyűlése sosem volt képes elviselni semmiféle szabályozást. A lehangosabbak beszéltek legtöbbet, és az ő véleményük érvényesült.



Mindig rengeteg serival fogyott, és a hangulat gyorsan átvette a józan ész szerepét. Emlékszem arra a gyűlésre is, amikor a közelgő Olimpia várható eseményeit tárgyaltuk éppen. Az esélyeinket latolgattuk, és a különféle taktikákat, amikor betoppant Bunkós Baxi, és felszólalt az ősi törzsek képviselőjében. Nagyon drámai volt amit a trollok pusztuló fajairól mondott. A védelmüket kérte tőlünk. Az ifjú sámánnak mindig voltak fura dolgai, ezért nem is igazán csodálkoztunk a kérésén. Szó szót követett, és az ötletet ellenszavazat nélkül elfogadtuk. Mindannyian átéreztük, hogy immár illendő törleszteniünk őseink felé egy keveset az erőből, amit tőlük örököltünk.

A gyűlést követő szertartás nem volt igazán bonyolult. Annyi történt mindössze, hogy egyesített tudati energiánk egy részét felhasználva, óvó aurát bocsátottunk minden vadonban élő trollra. A Kvazárszikla ellenállását ajándékoztuk nekik. Talán Te is megtapasztaltad már, miféle büntetést tartogatnak a trollok, ha megpróbálsz elpusztítani egyiket-másikat.

Végignézek a környéken. Milyen kihalt, milyen csendes minden! Ideje mennem. Azok a fránya gorillák már várnak. A befogásukkal járó kihívás valószínűleg csemege egy jól felkészült troll vadászcsapatnak! Legközelebb majd elmesélem, hogy sikerült.