

ALANORI KRÓNIKA

139. szám
2007.
július-
augusztus

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Gondolom, sokan észrevettétek a borítón a feliratot: július-augusztus. Ez azt jelenti, hogy a Krónika – sok más havilaphoz hasonlóan – nyári szünetet tart, augusztus folyamán nem jelenik meg. Szeptembertől viszont újult erővel jelentkezünk minden hónap elején-közepén.

Közben újabb olimpián és Beholder találkozón vagyunk túl. A nagy hőség és a megnövekedett utazási költség miatt kicsit kevesebben voltunk ugyan, de a sok program között az édes meglepetéssel minden jelenlevő jól érezte magát. Képes beszámolóinkat megtaláljátok az újságban. A nyár folyamán sem maradunk beholderes program nélkül, hiszen a hagyományhoz híven augusztus végén kerül megrendezésre a HKK Nemzeti Bajnokság. Nemcsak a résztvevőket, de a nézőket is szívesen látjuk. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A démon király dühe II. című regényének 2. kiadós borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 7. (139.) szám (2007. július-augusztus)
– Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Dani Zoltán **Szerkesztő:** Tihor Miklós
Tördelőszerkesztő: Dikó István **Korrektor:** Kovács János
Grafikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Ruzsinszki Zsolt
Szindinamikus: Mazán Katalin **Felélős kiadó:** Tihor Miklós
Kiadja: Beholder Kft. **Megrendelhető:** 1680 Budapest, Pf. 134
Lapzártá: június 13. **A következő szám lapzártája:** augusztus 13.
Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felélős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

Fel nem használt kéziratokat nem őrzünk meg és nem küldünk vissza.
A Türelők Földje, az Ősök Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG) és a Hatalom Kártyai Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wizards bejegyzett védjegye.

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

ÚJ ADEPTUSI MÁGIA Shadowrun	2
ZU'LIT KINCSE Lapelemzés 1. rész	6
KÉRDEZZ-FELELEK HKK kérdések	14
VERSENYBESZÁMOLÓK Páros és bemutató verseny	16
HKK JUNIOR Gyakorisági lista	18
ÚJ VERSENYEK A nyár második felében	20
HOGYAN CSINÁLJAM? HKK feladvány	23
XI. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG A szabályok	27
XXVII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ Képes programbeszámoló	31
LEANTHIL NAPLÓJA Élet a Hegyben	36
A NAGY VADÁSZAT ÖV novella	39
UL ÍRÁS ÖV-s tanácsok	40
OLIMPIAI PILLANATKÉP Ősök Városa	42
GHALLA NEWS A TF hírei	43
ALANORI HÍREK	43
OLIMPIAI PILLANATKÉP	44
KINCSESTÁR	45
REKVIEM	46

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 ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszóik is fizethetnek postautalvánnyal.

ÚJ ADEPTUSI METAMÁGIA

Adományukat egyre jobban kiismerve a lenyűgöző önismeretű adeptusok olyan képességek és metamágikus technikákhoz férhetnek hozzá, melyek elérhetetlenek lennének más mágiahasználók számára. Pusztán az Összpontosítás részletes tanulmányozásával több új metamágikus képesség született meg. Ezek némelyike az adeptus önismeretét fokozza, míg a többi használóik más aspektusait erősítik fel. Az új metamágikus technikák segítségével korlátozott asztrális projekció, valamint a művészi képességek tökéletesítése is lehetségessé válik.

Az Álcázás, Jóslás és Összpontosítás technikáinak ismerete mellett az Érzékelés (lásd Target: Awakened Lands kiegészítő, 110. oldal), illetve a Pszichometria (SOTA 2064 kiegészítő, 49. oldal) ismerete is könnyítheti az adeptus életét.

A továbbiakban felsorolt metamágikus technikák kizárólag adeptusok számára választhatók.

RÁHANGOLÓDÁS (ÁLLAT VAGY TÁRGY)

A történelem során rengeteg háziállat és jellegzetes eszköz került a mitológiába. A Ráhangolódás a Hatodik Világ válasza erre a jelenségre.

A játék nyelvére lefordítva a Ráhangolódás lehetővé teszi az adeptusnak, hogy Karma pontok áldozásával egy misztikus kapcsolatot építsen ki egy állattal vagy tárggyal, hasonlóan egy fókusz megkötéséhez. Az adeptus könnyebben kezelheti a hozzá hangolt állatokat vagy tárgyakat, ám ezek az állatok vagy tárgyak materiális komponensként szolgálhatnak az adeptus ellen (lásd Mágia az árnyakban, 34. oldal).

A hangolás előtt az adeptusnak meg kell ismerkednie a kiválasztott állattal vagy eszközzel. Az ismerkedés végén egy kötési rítusra van szükség. A rítus menetét a játékmesternek kell kitalálnia, a játékos közreműködésével, a karakter kulturális hátterére, egyéni hitére és szokásaira építve. Hogy például a sámáni adeptus kiérdemelhesse állatkövetője bizalmát, alfává kell válnia követője szemében. Hogy a harcos adeptus magához köthesse fegyverét, saját vérével is megkeresztelheti a

fegyvert. A rítus során az adeptusnak Jó Karmát kell áldoznia, hogy ráhangolódhasson célpontjára. Az adeptusok egy Hőstét keretein belül is elvégezhetik a Ráhangolódás rítusát (lásd Mágia az árnyakban, 60. oldal).

A Ráhangolódás más hatásokkal jár állatok és tárgyak esetében is. Ne feledjük, hogy a Ráhangolódás csak állatokra és tárgyakra hat, ha az adeptus emberekre vagy mágikus tárgyakra akarja felhasználni, kétszer kell megtanulnia a technikát. Az adeptus legfeljebb beavatási szintjével megegyező számú állatra vagy tárgyra hangolódhat rá. Mindemellett az adeptus nem élvezheti egynél több magához hangolt állat vagy tárgy előnyét egyetlen egyszerű tevékenysége során. A ráhangolódás bármikor megszüntethető az adeptus részéről, annak szabad akaratából (a hangolódásra áldozott Karma ekkor elveszik), vagy az adeptushoz hangolt állat elpusztultakor, illetve a hangolt tárgy megsemmisülésekor.

Megjegyzés az adeptusra hangolt állatokkal kapcsolatban:

Az adeptus alaphelyzetben csak „normális” méretű állatokat hangolhat magához (vagyis legalább macskaméretű, legfeljebb pedig egy lóval megegyező méretű állatot). A játékmester belátása szerint az adeptus kisebb méretű, megegyező fajú egyedekből álló állatcsoportokat is magához köthet (például patkányokat, rigókat, csótányokat stb.), mintha egyetlen állatot kötne magához. Az adeptus ekkor bármelyik állattal érzékapcsolatot létesíthet a csoportból, ám egyszerre csak egygel.

Ugyanigy, a nagyobb testű állatra (elefántra, rinocéroszra, bálnára stb.) hangolódó adeptusnak is nehezedhet az Állatszeldítés próba célszáma, illetve a hangolás Karma költsége.

Opcionális szabályként a játékmester megengedheti, hogy az adeptus kibernetikus beültetésekkel rendelkező vagy paraállatokat is magához hangolhasson, körültekintő elbírálás után. Felébredt mivoltuk miatt a

paraállatok vadabbak, ellenállóbbak a világi kiképzéssel szemben, és sokkal erősebbek és ravaszabbak, mint a világiak. Ugyanez igaz a beültetésektől mentáisan instabil állatokra is. A Ráhangolódás ezekkel a feltételekkel könnyedén felboríthatja a játékegyensúlyt. A játékmester csak akkor engedélyezheti ezt, ha különleges történeti vagy előéletbeli szálak kötik a karaktert az állathoz, és biztosra veszi, hogy a karakter nem él vissza a lehetőséggel. Növeljük meg ekkor az Állatszeliítés célszámát és a hangoló rítus Karma költségét. Irányelvként növelhetjük 1 ponttal a Karma költséget az állat minden paraképessége, illetve minden 1 pontnyi elvesztett Esszenciája után. A különlegesen erős képességek (Esszenciaszivás, Megerősített páncélzat, Mágikus képesség, Jószerencse, Regeneráció stb.) még költségesebbek lehetnek a játékmester jóindulatától függően. A beültetésekkel rendelkező állatok hangolásának Karma költsége a lény eredeti Esszenciájától függ, nem a beültetések által csökkentett értéktől.

Értelmes vagy félig-értelmes lények (szatírok, kentaurok, nagák, szaszakcsok, alakváltók, lesik, tündérek stb.) nem lehetnek alanyai a képességeknek.

ÁLLATOK

A Ráhangolódás állatokra ható változata segítségével az adeptus magához hangolhat egy barátságos, világi, kizárólag állati intelligenciával rendelkező lényt. Az adeptusnak ehhez először is meg kell barátkoznia az állattal és magához kell szoktatnia. Ez egy Állatszeliítés (vagy hasonló képesség) (5) próbát igényel, 2 hét alapidővel. Osszuk el az alapidőt a sikerek számával. Sikertelenség esetén az adeptus csak vesztegette az idejét, és újra kell kezdenie a folyamatot. A folyamat nem működik, ha az állatot kényszerítik. Miután kiépült a bizalom, az adeptus belekezdhet a hangolás rítusába, melyhez az állat Esszenciájával megegyező Jó Karmát kell elkötenie.

Az adeptushoz hangolt állat megszerzi az Érzékkapcsolat képességet (lásd Mágia az árnyakban, 109. oldal), mely segítségével az adeptus az állat érzékszervein keresztül is érzékelheti a külvilágot. Az adeptus ezen felül egyszerű, alacsony összetettségű parancsokat is adhat az állatnak a köztük levő telepátikus kapcsolaton keresztül. Az állat persze nem feltétlenül követi a parancsokat, főleg nem, ha veszélybe kerülne ezáltal. A játékmester belátása szerint Állatszeliítés próbákra is szükség lehet. A képesség hatótávolsága (Mágia + Karizma + Akaraterő) x 10 méter. Ha az állat elhagyja a hatótávolságot, az adeptus elveszti a



kapcsolatot vele. Ha az állat megsebesül, és legalább Közepes sérülést szenved, a kapcsolat megtörik, míg meg nem gyógyul. Ha az adeptus kapcsolatban állt az állattal eközben, Enyhe Kábulás sérülést szenved.

TÁRGYAK

Az adeptus lenyűgöző mértékű intuitív irányításra és kivételes megismerésre tehet szert a hozzá hangolt járművekkel, fegyverekkel vagy felszerelésekkel kapcsolatban. A hangolt tárgyak az adeptus testének meghosszabbításaként funkcionálnak, így használójuk lenyűgöző eredményekre és megdöbbentő mutatványokra válik képessé használatukkal. A ráhangolódás folyamata során az adeptusnak meg kell ismernie a kiválasztott tárgy jellegzetességeivel és korlátozásaival. A karakternek ehhez egy sikeres É/J szakértelem próbát (5) kell tennie, melynek alapideje egy hét. Ha például a karakter egy katanára akar ráhangolódni, Éles fegyverek É/J próbát kell tennie, ha egy Yamaha Rapiert motorra, akkor Motorok É/J próbát. Alternatívaként az adeptus akár saját maga is elkészítheti a kívánt tárgyat a megfelelő szakértelmek használatával. A ráhangolódás Karmaköltsége megegyezik a felszerelés Tárgyellenállás értékével (lásd SR3, 182. oldal).

Játéktechnikailag a Ráhangolódás 1-gyel csökkenti a hangolt tárggyal történő próbák célszámát. A technika azonban semmiféle előnyt nem nyújt, ha a tárgyat kibernetikusan irányítják (vagyis nem adódik össze járműirányító rendszerek, adatjackek vagy fegyvercsatlók előnyös módosítóival). A technika nem segíthet más mágikus képességeket (mint például az Idézés vagy a Varázslás) sem.

FELISMERÉS

A technikát kizárólag olyan adeптusok sajátíthatják el, akik rendelkeznek az Összpontosítás metamágikus technikával és szakértelemmel.

A Felismerés lehetővé teszi az adeптus számára, hogy kiterjessze mentális és intellektuális képességeit. A technika segítségével az adeптus könnyebben értelmezheti és elemezheti a környezetében zajló eseményeket, valamint rugalmasabbá és részletesebbé teheti gondolkodásmódját.

Játéktechnikailag a Felismerés segítségével a karakter Összpontosítás próbát tehet Intelligencia próbáira, beleértve az Észlelés és tanulási próbákat is. Az Összpontosítás ez esetben szabad tevékenységnek minősül. Az adeптus Intelligencia alapú szakértelmek levezetésekor is tehet Összpontosítás próbát, hogy csökkentse a levezetés módosítóit. A technika ezen kívül további 1 kockával növeli a karakter nyelvi és ismeret alapú próbáihoz felhasználható kockáinak számát.

A Felismeréssel rendelkező karakterek villámgyorsan és könnyedén sajátíthatnak el új ismereteket, ezért csökkentjük a karakter szakértelem-fejlesztéseinek Karmaköltségét 1-gyel.

KÉPESSÉGNÖVELÉS

A Képességnövelés kizárólag Összpontosítás metamágikus technikával és szakértelemmel rendelkező adeптusok számára vehető fel.

A technikával rendelkező adeптusok széleskörű ismeretekkel rendelkeznek mágikus képességeik forrá-

sárol, így képesekké válnak időlegesen átlépni mágikus képességeik határait. A technikát alkalmazó adeптusok felerősíthetik létező mágikus képességeiket, vagy akár teljesen újakat is elsajátíthatnak időlegesen. Az effajta mágikus megpróbáltatásoknak azonban ára van: az adeптus képességei kiéghetnek egy időre.

A technika alkalmazásakor az adeптusnak Összpontosítás (4) próbát kell tennie. Minden egyes siker 0,25 pontnyi adeптusi képességet jelent a karakter számára, mellyel létező képességeit erősítheti fel, vagy új képességeket választhat. Az Összpontosítás próba sikereinek száma semmilyen esetben sem haladhatja meg az adeптus beavatási szintjét. Ha az adeптus nem rendelkezik a kiválasztott képességgel, akkor legfeljebb 1-es szinten választhatja azt. Az új képességek, illetve a képességnövelések legfeljebb (Mágia x Beavatási szint) percig működhetnek, majd eltűnnek.

A Képességnövelés hatóidejének lejártakor az adeптusnak azonnal kimerülés ellenpróbát kell tennie (Sikerek száma)S sebesülés ellen. A kimerülés Kábulás sérülésnek minősül, mely ellen Akaraterő próba tehető. A kimerülés próba után az adeптus az Összpontosítás próbán elért sikereinek számával megegyező pontnyi képességet veszít el időlegesen. A kiégés időtartama megegyezik az időlegesen szerzett képességek élettartamával. Az elvesztett képességeket a játékmester választja ki, titokban. A karakter csak akkor szembesül azok hiányával, ha legközelebb használni akarja őket.

KORLÁTOZOTT ASZTRÁLIS PROJEKCIÓ

Kizárólag Asztrális érzékelés képességgel rendelkező varázsló adeптusok vehetik fel a technikát.

A metamágikus technikával rendelkező adeптusok képessé válnak az asztrális projekcióra, mint a teljes értékű mágiahasználók (lásd SR3, 172. oldal). Mivel az adeптus mágikus képességei erősen kötődnek fizikai testéhez, a teste percenként veszít el egy Esszenciát, a normál egy óra helyett (Amíg kint voltál, SR3, 173. oldal). A projekció alatt a fizikai adeптus képességei normál módon működnek.

SZOMATIKUS IRÁNYÍTÁS

A metamágia előfeltétele az Összpontosítás metamágia ismerete, és az Összpontosítás szakértelem.

A technika lehetővé teszi, hogy az adeптus teljes uralmat nyerjen a teste felett, ezáltal jobban megismerve teste határait, akár túl is lépve azokat egy kis időre. A legszembeütőbb hatás a test erőforrásainak ideigle-



nes újraelosztása, hogy egyes fizikai képességeinek kárára, más képességeket növeljen.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a képesség használója átcsoportosíthatja Fizikai tulajdonságait, tehát az egyiket megnövelheti cserébe a másik csökkentéséért. Ehhez egy összetett tevékenység, és egy Összpontosítás (4) próba szükséges. A sikerek száma határozza meg, hogy maximum hány pontot csoportosíthat át, de a sikerek száma nem lehet több mint a Beavatás szint. A változás (Mágia x Beavatás szint) percig tart, majd visszaáll az eredeti állapot, és nem is lehet újra alkalmazni (10 x az átcsoportosítás ideje) percig.

A tulajdonságok változása természetesen befolyásolja a hozzájuk kapcsolódó szakértelmeket. Minden egyes csökkentett tulajdonság pontért, csökkentjük a kapcsolt szakértelmek szintjét 1-gyel (tehát, ha a Gyorsaság 3 ponttal csökken, a hozzátartozó szakértelmek is 3-mal csökkennek).

A szélsőséges változások kimerítők lehetnek: miután a test visszatér az eredeti állapotba az adeptus izomrándulásokat és görcsöket kaphat. Ennek érzékeltetésére a karakternek Test próbát kell dobnia Kábulás sebzés ellen, aminek Energiája az átcsoportosított tulajdonság pontokkal egyezik meg. A Sebzésszint Enyhe abban az esetben, ha a megnövelt tulajdonság a Faji Módosított limit alatt van, Közepes, ha afelett, és Súlyos, ha a megnövelt érték túllépi a Faji maximumot.

A Gyorsaság változása befolyásolhatja a harci tartalékot, a reakciót, és kezdeményezést is. Az ideiglenesen megváltoztatott tulajdonságok nem módosítják a szakértelmek tanulását, és Karmaköltségét.

VIRTUOZITÁS

Ezt a metamágikus technikát a képességeiket elsősorban művészeti célokra kamatoztató adeptusok fejlesztették ki. A technika segítségével a karakter könnyedén fókuszálhatja mágikus képességeit lenyűgöző művészeti alkotások elkészítésére. A technika kizárólag új alkotások elkészítésére használható, létező alkotások lemásolására nem. A karakter alkotásai többnyire lenyűgöző mesterművekké válnak. Az alkotások mámorító mágikus kisugárzással rendelkeznek az asztrális megfigyelők számára, és még a világi megfigyelők számára is elképesztően érzelmdúsként hatnak. A technika nem csak fizikai alkotások készítésére használható, hanem előadói képességek fokozására is alkalmas.



A technika alkalmazásakor az adeptusnak szakértelm (9) próbát kell tennie kapcsolódó művészeti ismeret szakértelmével (például Zeneszerzés, Tánc, Rajzolás, Festés, Versírás, Szobrászat stb.). A próba alapideje egy hónap. Növeljük meg a próbához használt kockák számát a karakter beavatási szintjével. A sikerek száma a mestermű kifinomultságát határozza meg, vagy az alapidőt csökkentheti. A karakter Jó Karma költésével is növelheti mesterműve szintjét, minden erre a célra költött 2 Jó Karma után eggyel. Az elköltött Karma mennyisége nem haladhatja meg a karakter szakértelmének szintjét. A műalkotás háttérzajt teremt, melynek mértéke megegyezik a műalkotás szintjével. Ez a háttérzaj jelképezi a műből áradó érzelmi töltést, és mivel a karakter alkotta meg a művet, nincs kihatással rá.

A műalkotás megtervezése után elő kell adni, illetve be kell mutatni azt. Az adeptusnak ehhez egy szakértelm (6) próbát kell tennie, hogy előcsalogathassa a mű érzelmi töltését (vagyis, hogy megfelelően állítsa ki az alkotást vagy megfelelően adja elő művét).

A fizikális mesterművek általában igen keresettek, mivel kiváló alapanyagként szolgálnak varázsműves alkotások elkészítésére. Az így felhasznált alkotások azonban minden esetben megsemmisülnek, és ez szinte minden esetben ellentmond az alkotó kívánalmával.

Az elkészült műalkotások materiális közvetítőként szolgálnak alkotójuk felé.

Zu'lit kincse™



LAPELEMZÉS I.

SZÍNTELLEN LAPOK

A fattyak öregapja (8): Az eddig zsákszámba halmozódott Chara-din fattyakat immáron nem csak *Sötét föld (új)* által termelt lények szimbolizálására használhatjuk, hanem egy egész ütőképes paklit is építhetünk rájuk. Mindenki morcosan fogja nézni, hogy a tengernyi fattyú szétzedi a tápos pakliját. Ráadásul a jövőben is fognak még fattyas lapok megjelenni, s egy-kettő elég hajmeresztő lesz, legalábbis a tesztelés jelenlegi állása szerint.

Áldozó rakshallion (8): Az öreg motorosok még emlékezhetnek a régi szép '98-as évekre, ahol komoly versenytényezőnek számított az áldozós pakli. Egy *Szerencsejátékkal* és egy *Ködmangóval* (valamint egy kis szerencsével) akár már a második körben is leröppenhetett az *Ósquwarg* (4/4-es repülő, lényeges képesség nélküli lény). Az ehhez hasonló időket fogja visszaidézni a követőnk, bár nyilván az *Ósquwargnál* vannak jobb lények és a *Szerencsejátéknál* is vannak normálisabb áldozandó lapok. A pakli maga nem túl bonyolult, felhúzzunk pár áldozandó lapot, s néhányat, aminek beáldozzuk őket. Utána szépen húzzunk a követővel. Szerencsés esetben így igen hamar nyerni tudunk. A paklinak egy hátránya van, lehet, hogy csak áldozandó lapot, vagy csak áldozós költségű lapot húzzunk. De ha ügyesen rakjuk össze, akkor ez csak ritkán fog előfordulni.

Apró morf (5): A morfokról előljáróban csak annyit jeyeznék meg, hogy a létüknek egyetlen oka, hogy már rengeteg etnikum jelent meg a HKK-ban, s egyszerűen képtelenség mindegyikhez annyi lapot kiadni, hogy elég erősek legyenek. Ezért jelentek meg a morfok, hogy a mini etnikumok is játszhatóak legyenek, ami persze ez nem jelenti azt, hogy néhány ütőképesebb fajhoz ne lenne hasznos néhány ezekből. Szóval polipok, pókok és egyéb lehetetlen etnikumok kedvelői, eljött a ti időtök! Az *Apró morfot* a magam részéről kevés pakliba tudnám elképzelni, talán chara-din fattyaként jó lehet, megéri a -1 sebzés az esetleges lapelőnyt.

Az ősök famulusa (8): A *Tanitómester* volt az első galetki követős próbálkozás, de valljuk be bátran, csúnyán

felsült a gyakorlatban. Szerencsére egy határozottan jó lappal rukkolt elő a Beholder Kft. Az *ősök famulusa* személyében. Erre a -1 VP idézési költségre nagy szükség volt már, eddig maximum valamilyen korlátozottabb versenyen lehetett a galetkikkel indulni. Azért találunk ki valamit a követő leszedés ellen, mert csúnyán megjárhatjuk.

Brutális morf (6): Egy gyengébb morf. Semmi izgi képesség, egyszerűen csak életjelzős repülő lény. Ennél azért bőven van jobb lap a játékban. (Persze rosszabb még több van, no de ki akarna még rosszabb lapokkal játszani?)

Domináns morf (6): Szintén egy gyéreb morf a palettáról. A költségéhez képest nem túl nagydarab, a +1/+1 azért nem egy eget rengető dolog. Előbb használnék helyette *Háborúmestert* vagy akár *Falkevezért (új)*, bár ez ÉP-t is ad, s azért jelentősebb méretekkal rendelkezik, viszont drágább.

Halálos morf (8): A morfok közül talán a legerősebb. A kis szutyok polipjelzőket, vagy a századik fattyat simán bedobjuk, hogy leessen valami zavaró lap. A legtöbb etnikum pakliba beraknám, feltéve, hogy a kisebb (olcsóbb) lényeket részesítjük előnyben. Azért egy *Ongóliant hadurat (új)* nem szívesen dobnék be, hogy leszedjek egy *Ósi béklyót*.

Idéző morf (6): Plusz egy *Hívó kürtje* van mindegyik etnikumnak ez által. Persze ez költői túlzás, a kürt ingyen jön, és keresni is tud. Ez meg csak egy hitvány 1/1-es lény. Csak olyan pakliba ajánlom, ahol várhatóan ki tudjuk használni az olcsóbbítást, s ide-oda pakolgatjuk a lényeket. Máskülönb en ingyen, vagy egy manelőnyért van egy jelentéktelen morfunk.

Mágiamorfáló (8): A másik csúcscategóriásabb morf. Ezt is sok pakliban el tudom képzelni, a szétterülő (szétűszó) teknősök pl. örömmel fogadnák maguk közé, de a quwargok is hálásak a jelenléteért. Értelemszerűen ez is csak akkor jó, ha tömött sorokban lebzselnek a tartalékunkban a kis kegyenceink.

Védelő morf (7): A tömegirtások elméleti kiiktatója. Gyakorlatban csak arra jó, hogy először ezt szedjék le, majd jön a tömegirtás. De ez ne aggasszon senkit, leesésekor a lapot visszahúzzuk, sebezünk hármat, s azért nem mindig jut erre is leszedés.

CHARA-DIN

A kósz dalnoka (7): Mérsékeltlen jó dobató lény; mind a *Bodom fiai*, mind a *Reménytelenség bajnoka (új)* hatékonyabb nála dobátás terén, de talán még lényként is. Egyedül a második képessége, ami miatt nem verjük a fejünkbe a falba, hogy mi ez az ótvar már megint! Kivégzéseként egész jól működhet xenóba, velük úgyis hamar kiüritjük az ellenfél kezét (vagy kiüriti magának), s akkor már hajgálhatjuk is rá az épp kézre eső *Xenó atkákat*.

Agydöbentő Benő (9): Erősen rezeg a léc, hogy tíz ponttal jutalmazza ezt a lapot, de azért megmaradok a realitás talaján, s nem adom meg neki. Nagyon univerzális lap, mindig van egy képessége, amit tudunk használni, de nyilván a varázspont-termelés a leginkább említésre méltó, körönként akár +4 VP-t is összehozhat nekünk. De dobálni is tud, ráadásul a játékban közel egyedi módon, az ellenfél körében is. Persze ez még nem elég, necces helyzetekben még lényeket is megmenthet. Ha már egyik képességére sincs szükségünk, akkor még ütni is tud, de ez azért nem lesz jellemző. Akár kontrollba, akár lényes pakliba, vagy kombóba alap lapnak bizonyult a tesztelés során. Végszóként megemlíteném, hogy *A mindentudóval* akár végtelen varázspontot is tud termelni, amiből rögtön felhúzzhatjuk a paklinkat is. Csak legyen kinn négy lény.

Előny a semmiből (10): Előreláthatóan a kiegészítő egyik kedvenc lapja lesz. Ingyen (legalábbis varázspont költség nélkül) nem nagyon kaptunk még 2 VP-t és két lapot, de most már ennek is eljött az ideje. Csak vigyázzunk arra, hogy ezen kívül ne használjunk túl sok nekron költségű lapot, különben idő előtt elfogyhat a paklink. Persze az is jó megoldás, ha *A semmi mesterével* játszunk vagy sok lapos paklit rakunk össze.

Fattylárva (7): Fattyas pakliba alap „emberünk” lesz, gyakorlatilag egybe van gyúrva két fattyú, ráadásul, amíg egyikét leszedhető a jövőbeli két lényünk, addig csak 1 VP-t fektettünk bele.

Gohma (8): A tesztelés legvitatottabb lapja volt nagyon sokáig, ugyanis hosszú ideig 2 VP-ért jött, és 0/1-es volt.



Sokak szerint úgy túl erős volt, szerintem csak a kiegészítő egyik csúcscategóriás lapja lett volna, semmiképp sem mondtam volna túl durvának. Így meg aztán végképp nem. Hiába a +1 ÉP, az inflációt alaposan megsínylette szegény *Gohma*. Hatalmas probléma, hogy a második körben még nem tud előlukkolni a két csemetével, így a legkeményebb oldala nem mutatkozhat meg a játékban. Sebak, később is hasznos a képessége, akár védelemként, akár támadásként akarjuk használni (igaz, ekkor már nem olcsó). A jelzőket áldozáshoz is hasznosíthatjuk, *Gépezettel (új)* pl. elég andorító tud lenni. Azért kétsége esni nem kell, mert csak a harmadik körtől jöhet le, jó lap így is, ha hagyományosan nem is, de más versenyeken biztosan gyakran fogunk vele találkozni.

Kifordított varázsdoboz (7): Először nagyon tetszett nekem ez a lap, lelkesen töprengtem, hogy mekkora táp dolgot csinál, mert elsőre olyan, mintha +1 lapot húzna az ember. Aztán jobban belegondolva, nem +1-et húz az ember, hanem permanensen van +1 lap az ember kezében, s ez nekünk egy lapba került. Vagyis második használatakor 2 VP-ért van egy lapelönyünk, ami ugye még nem túl nagy táp. A felső lap ismerete nem csak nekünk előny, hisz így az ellenfél is tudja, hogy mire számíthat. A másik képességével a húzásunkat szűrhetjük meg, megúsztatjuk, hogy negyedik körben *Az erős erejét* és hasonló értelmetlen lapot húzzunk. Akár még kombózzhatjuk is valamivel, mert a gyűjtőbe dobhatunk vele. Ezt a lapot leginkább *Zarnod bőrtónéhez* és *billincséhez* ajánlom, ott bizony jól jön még ez a hitvány lapelöny is, ráadásul xenókkal még a gyűjtőbe dobást is kihasználhatjuk, több lény jön vissza a királynóval.

Koncentrált fattyascapás (6): Moglehetősen speciális lap, csak egy pakliba jó, és oda is csak a közép- és végjátékban, s akkor se feltétlen. A fattyas pakliba pár dara-



DORNODON

A legutolsó csapás (7): Alapvetően hangyányit drága keresés, viszont a játék vége felé valóban igen hatékony lehet, főleg ha tudunk egy kivégzést keresni. Követő leszedés ellen sem rossz megoldás, hisz

bot be lehet rakni, de én jobb szeretem az univerzális lapokat, ezért sokkal inkább használnék helyette *Pajzszúzást* vagy *Megelőző ütest*.

Thargodan (4): Thargodan pakliba akad valami, ami felváltja a *Magzatot*, igaz, ha ingyen rakjuk ki, akkor ez rögtön meg is hal, viszont a későbbiekben tetszőleges méreteket ölthet. Nem egy emlékezetes lap.

Xenó báb (9): Az egyik kedvenc lapom a kiegészítőből. Nem azért, mert nagy xenó rajongó vagyok, hanem mert roppant gonosz a képessége. Gyakorlatilag egy permanens counter, ami akár több lapot is megakadályozhat egyszerre. A manapság leginkább használt varázslatok 0-2 VP-ért jönnek, vagyis minimum két lappal tudja megoldani az ellenfél (mármint két varázslattal), ha a népszerű lapokat használja. Sajnálatosabb eset, ha egy varázslat hatására meghal, de a drágább varázslatok általában erőforrások (*Thu'zad utazása*, *Összeesküvés*), s sosem baj, ha azok nem jönnek létre. Trükkösebb a helyzet, ha valamivel ÉP-t adunk neki; *Idegen létsík*, *Planetáris ördémon (új)*, *Élet burjánzása*, csak hogy a jobbakat említsük. Ha sikerül összehoznunk egy 10-12 ÉP-s *Xenó báb*ot (ebben a *Védekező taktika* elég nagy segítség), akkor az ellenfél a varázslást el is felejtheti.

Xenó mátriárka (8): Drágácska és pici a xenó uralkodónó, viszont vicces szerencsejátékot űzhetünk vele, kis mázlival ingyen (illetve egy lapért, viszont VP-költség nélkül) brutális dolgokra tehetünk szert. Képzeljük el, mekkora idegességet okoz, ha a paklinkat megszegyenítő *Lady Lucitániát* vagy *Ősöreg Dorkát* lenyúljuk, esetleg egy tárgypaklinkat okozhatunk hajhullást, ha át vesszük az *Orzag managömbjét (új)*. Ami esetleg megússza a támadásainkat, azt később *Elbájolt xenóval* is ellophatjuk.

akkor biztosan 1 VP-ért keresünk valami tápot, amivel nyerünk. Szerintem mondjuk érdemesebb inkább olcsóbb, de speciálisabb kereséseket használni, egy lap +3 varázspontért már túl drága szokott lenni, hogy igazán megérje.

A tűz helytartója (6): Miért, miért? Miért kerül 1 VP-be a képessége? Szerintem így meglehetősen gyatra lap lett, pedig ha ingyen használhatná, a legjobb lapok közé emelkedhetett volna. Így már egy *Matilda*, *Asnomad*, sőt még egy *Chosuga* is nagyságrendekkel jobb permanens leszedés (főleg mivel az említettek ténylegesen le is szedik a lapot), s ha úgy adódik, akkor náluk nem kell amiatt aggódni, hogy elfogy a pakli. Egyedül egyszínűn lehet jó, egy direkt sebző pakliba, vagy valami nagyon speciális környezetben, ahol várhatóan sok, drága (nagyon drága) lényel kell szembenéznünk, ellenük már elég erős a játékos sebzés, bár probléma lehet, hogy fennmaradnak a lények, akik képesség nélkül is tudnak ütni.

Asnomad pusztító botja (7): A tárgy paklik soron következő leszedése. Korrekt áron robbantja szét a lapokat és önálló jelzőket, s természetesen neki is van kincse, ahogy a sláger diktálja. A sok kincs miatt mondjuk elgondolkozhatunk olyan paklin is, ami nem kimondottan tárgyra épül, hanem van benne néhány, s a sok kincs miatt ügysem kell amiatt aggódni, hogy hogyan rakjuk ki őket. Na, ilyen pakliba elsők közt raknám be a botot. Tessek kipróbálni!

Diz-oh, a hős (6): Új kiegészítő, új varkaudarok. Szinte döbbenetes, hogy a magával a játékkal egyidős fajnak még nem volt avatárja. Szerencsére felfedeztük ezt a hiányt, s megszületett eme legendás varkaudar, ami várhatóan igen impozáns mérettel fog feszíteni. Kár, hogy ezen kívül csak a kárpótlása van, ami jól hangzik, de nem nagyon nyeri meg nekünk a meccset. Mondjuk a kombó-



sabb varkaudar pakliba nem nagyon tudom jó szívvel ajánlani, de az ütősebb változatba mindenképp installáljunk párat. Az sem nagy butaság, ha a kombós verzió side-jába rakjuk, bilincs ellen.

Életenergia gyűjtés (5): Szigorúan csak lényes pakliba való erőforrás, de sajna nem a legnagyobb táp, mindössze néhány manára és egy kis ÉP-re számíthatunk. Ütő lényekkel nem éri meg használni, csak azokkal, melyeknek vagy csak a kijátszási képessége a lényeges, vagy olyan képessége van, amihez nem kell aktívnak lenni. Ez bizony elég szűk réteg. Én jobb szeretem az ennél biztosabb és univerzálisabb lapokat.

Gigantikus tábortűz (7): Rejtegetni való tömegpusztító fegyver került a tárgy pakli (és egyéb csonttal okoskodó paklik) kezébe. Potom egy csontert és két VP-ért szétrobban minden lény, csak a tűzimmunitás és az élet mentheti meg őket. Igaz, hasonló lap, az *Esszenciakristály (új)* már eddig is létezett, de mégse hódította meg a versenyzatalokat. Nos, ennek sokkal jobb a színe, a kincsről ne is beszéljünk.

Hasogató (5): Drágán nagy repülő lény. Minden valamire való versenyjátékos nagy ívben kerül az ilyeneket, de szerencse, hogy nem mindenki ilyen, s vannak, akik kedvüket lelik abban, hogy böhöm nagy varkaudarakkal verik szét egymás fejét. Mondjuk 4 VP-ért már elég kellemesen hangzik, főleg *Hívó kürt* és *Varkaudar fétis (új)* mellett. Kár, hogy körülményes összehozni a kívánt ÉP intervallumot.

Kisebb áldozat (6): Ez a lap, ami garantáltan nem fog minket lapelőnyhöz juttatni. Ha mi választhatnánk meg, hogy mit szedjen le az ellenfél, akkor egy jó lap lenne, így csak kevés lapot asztalra rakó paklik ellen lehet hasznos. Persze a játék elején még jól jöhet, mikor még csak egy lapot rakott ki az ellenfél, nos a gond csak akkor merülhet fel, ha azt az egy lapot nem szeretnénk leszedni.

Mostoha szín (9): Nagyon gusztustalan lap. Egy jól összerakott pakliban (és jó pillanatban persze) gyakorlatilag négyért leszedünk két lapot és sebünk hatot. A haté-

konyága is megcsappan, ha már három lapot szedünk le, hisz ekkor már le kell mondanunk a sebzésről, viszont az vigasztalhat minket, hogy kiirtottuk a teljes asztalát az ellenfélnek. Ha ennél több lapja is van, akkor kezdődnek a bajok, hisz az ellenfél fogja eldönteni, hogy mi fog fennmaradni, de emiatt ne aggódjunk, ha mindent jól csinálunk, akkor ritkán kell négy lappal szembe néznünk. A lap hatékonysága tehát nem kérdéses, viszont a használatához előre tervezésre van szükség, a paklinkban szükség lesz egy-két nélkülözhető színre, melyekben csak kiegészítő jellegű lapok vannak (fura mód a piros általában pont ilyen szín szokott lenni, ezért játékonként egy *Mostoha színre* számítsunk). Figyelni kell még arra is, hogy csak legalább öt lap semmizése esetén sül ki a képesség, vagyis minimum hat-hét lappal érdemes játszanunk az adott színből (hátha *Ewgbert megszakításával* vagy *Eltöréssel* a Semmibe megy az egyik ilyen lapunk, s igen kellemetlen lenne, ha nem jönne össze az öt lap). Ha játszunk jelentősebb mennyiségű nekron költségű lappal, akkor ez a szám magasabb is lehet. Azért arra is vigyázzunk, nehogy túl sok lap legyen a mellőzhető színből, mert akkor akár a kezünkben is dobní kell egyet (kettőt, többet), s akkor már gyenge a lap. Játszunk sokat a paklival, mielőtt egy megmérettetésre elmegyünk, érdemes kioptimalizálni a megfelelő arányokat.

Perzselés (6): Frissen bontott paklik versenyének egyik sztár leszedése, máshol nem nagyon fogunk vele találkozni. Esetleg még egyszínűn felbukkanhat egy direkt sebzó pakliban, bár én nem ajánlom, vannak nála jobb lapok is.

Quwarg fantom (9): Sokak kedvencei újabb tápot kaptak. Kivételesen nem a kombó vonal erősödik jelentősen, hanem hordásabb, sebezhetősebb vonal. A *Quwarg szellem (új)* miatt eddig is érdemes volt a gyűjtőbe átira-



nyítani néhány quwargocskát, most még inkább megéri. Tesztelésen az áldozós paklit quwargokkal (sima *Quwarg*, örömlány, tojásgondozó, s pár kisebb quwarg) raktam össze, s abban az összeállításban is nagyon erős volt a fantom, vagy az őrszotból takarított el valami zavaró lényt, vagy rögtön az ellenfelet lötte, hogy mihamarabb véget érhesen a meccs.

Rongybaba (7): Trükkös figura ez a *Rongybaba*. Segítségével a sebzés alapú lényirtásainkat átirányíthatjuk az ellenfélbe. Nos, a legtöbb lényt sebzó lap játékosba is lehet, ezért alaposan végig kell kutatnunk a gyűjteményünket, hogy találjunk pár lapot, amivel érdemes trükközni. Az egyik ilyen a *Spontán égés (új)*, vele biztosnak mondható a kilenc sebzés, ráadásul még egy lényt is megégethetünk (vagy két *Rongybabája* is van az ellenfélnek, s 18-at lövünk). Jó lap még a *Jégcsapás* is, vele kettő varázspontért és kilenc életpontért sebezhetünk kilencet, ami annyira nem olcsó mulatság, de direkt sebzó paklink van, ezért ki kell használni a kevés varázspontért jövő lövéseket. Persze nem csak varázslatokkal hasznosíthatjuk, az is vicces, ha egy *Hétfejű* hidra csócsálgatja. Az sem elhanyagolható dolog, hogy helyet foglal az őrszotban, így akár teljesen ellehetetleníthetjük az ellenfelet.

Tolvajkulcs (7): Nagyon olcsó laplopás, igaz kissé speciális, ráadásul önmagában semmire se megyünk vele, hisz rá kell raknunk egy lényre (akár az ellenfelére is mehet). A másik probléma, hogy szükségünk van egy csontra is, ami azért nem terem minden bokorban. Goblinok mellé mondjuk kifejezetten optimális, ott minden problémás kérdést könnyedén megoldhatunk.

Varkaudar manafáklvás (7): A tesztelésen sokan esküdtek erre a lapra, hisz mennyire jó, hogy manát termel és gyógyít. Igen ám, de egyrészt nem fixen adja a varázspontot, hanem feltételhez kötve, s azt is csak a kör végén.

(Akkor meg már kinek kell?) Ha meg úgy adódik, hogy nem sikerül összerükközni, hogy kevesebb varázspontunk legyen, akkor pont olyan erős lap, mint a sima *Varkaudar (új)*. Egyetlen érvert tudok felhozni a lap mellett, a második körben lerakva nagyon gonosz tud lenni, akkor biztosan termeli a cuccot. *Mágikus hármassal* és *Halhatatlanok nagymesterével* amúgy is jó paklit lehet összerakni, abba érdemes kísérletezni vele.

Varkaudar merénylő (9): Az ellenfél már lelkiekben felkészült arra, hogy a körében nyer a furfangos kombó paklijával, countere is van pár, hogy megvédje. De arra nem számít, hogy amikor épp belelendülne, váratlanul és igen nehezen megakadályozhatóan megjelenik a *Varkaudar merénylő*, s tönkreteszi örögi terveit. Mindenféle pakliba ajánlom a használatát, univerzális, ráadásul az sem elhanyagolható, hogy kapunk egy lényt is. Ha csak egyeket ütögetünk vele, akkor nem volt annyira az igazi, de ha beáldozzuk egy *Vyarg cserzőmesternek*, már több mint jól jártunk.

Zordall (7): Sok kellemetlen meglepetést kerülhetünk el egy jó pillanatban kijátszott *Zordallal*. Egy régóta készülő *Csáp-istenség* vagy *A felhők asszonya* okozta fenyegetést könnyedén megúszhatunk vele. Csak nehogy pórul járjunk, s az ellenfél eldobjon két fürkészt, majd kaján mosollyal rakja ki a *Csáp-istenséget*. Ha anti-mágiával játszunk, akkor rövid idő alatt ügyis szemrevételezhetjük az ellenfél kezét, így tudni fogjuk, mikor kell kiraknunk.

ELENIOS

A hullámok úrnője (8): Mindig előnyös fenntartani egy lényt, mely szép lassan jelentős erőforrás előnyhöz juttat minket. Sajnálatos módon a paklink is igencsak megcsínyli *A hullámok úrnője* közreműködését, ezért inkább nagyobb pakliba berakni, vagy mellőzni más nekronos lapok használatát. Leginkább a *Sírrablóhoz* tudnám hasonlítani, hisz mindkettő körönként egy lapot és egy kis varázspontot biztosít, de mindkettőnek vannak kisebb-nagyobb előnyei és hátrányai egymással szemben. Összességében



én kb. ugyanolyan erősnek érzem a két lapot, s mivel a *Sírrabló* már több versenyen bizonyított, ezért vélhetőleg ebben sem fogunk csalódni.

Amnézia (7): Speciális dobátás. Van, amikor az ellenfél egyszerűen feladja a meccset, mert öt-hat laptól szabadtítottuk meg, máskor csak röhög rajtunk egyet, eldobja *A gyenge erejét*, és megmutatja a kezében felgyűlt négy lényt. Sajnos a kiszámíthatatlansága miatt nem érdemel túlzottan nagy figyelmet, alpból nem használnék egy-kettőnél többet, inkább side-ba raknám be. Külön öröm egyébként, hogy ha megakadályozza az ellenfél, akkor a befektetett lapot, vagy a varázspont egy részét visszakapjuk.

Az ősi hiba (8): Manapság már hemzseg a játékban a sok, jobbnál-jobb counter. Ráadásul túl is léptek az eredeti szerepükön, már nem csak megakadályoznak egy varázslatot (vagy lapot), egyéb gonoszságokat is művelnek. Egy évtizede még táposnak számított, ha négy varázspontért ellenvarázsoltunk, manapság még egy lapot is ellop-hatunk ezért az árért. Megijedni azért nem kell, ez a fegyver rosszul is elsülhet, nem feltétlen mi fogunk lapot lopni, lehet, hogy kénytelenek leszünk átadni az ellenfélnek valaminket, s ez akkor igen kellemetlen, ha nem egy fürkész passzolunk át, hanem egy *Zu'lit sárkányát*.

Bájugár (9): Egy újabb gazemberség, méghozzá a javából. Passzvizálásra lapot lopni nagy szemétség, főleg mert kis ügyeskedéssel azt is kiküszöbölhetjük, hogy a használata korlátozva legyen. Akár *Morgan pálcával (új)* vagy *Megfelelő alkalommal* szedjük le róla a jelzőket, akár plusz EP-t adunk neki, akár életjezőt rakunk rá, mindenképpen jól járunk. De ha nem akarjuk kombózni, akkor úgy is tekinthetünk a lapra, hogy két kör alatt leszed két lapot, de az első lapot a leszedés pillanatáig kölcsönkértük. Mindenképpen figyelemreméltó lap.

Ébren álmodom (6): Szigorúan csak kombóba vagy gyorsan pörgő pakliba ajánlható lap. Nehezen tudok olyan összeállítást elképzelni, amibe ezt raknám be, s nem a *Kockázat árát*. Igaz, mindkét lapnak nagy a hátránya, de sokszor a +1 körrel semmire se megy az ellenfél, főleg

mert *Cselvetéssel* is tudjuk hátráltatni. De ennél a lapnál mindenképpen sebződünk és dobunk lapot (ez utóbbit nyilván csak akkor, ha van mit).

Elmefaló Hurd (7): Idei galetki különítményünk első alakja. A gonosz kis Hurd nem állal az ellenfél varázspontjából csemegézni, ráadásul be is szolgálhatja nekünk, ami tiszta haszon. Ehhez előtte fel kell szerelni néhány testrésszel (mondjuk egy *Kőnéváltoztató csáp* igen optimális ilyenkor), de ez nem hinném, hogy gondot okozhat a galetki pakliba. *Manaadó csáppal* már első körben indulhat az örület, akár az egész kezünket is ki tudjuk pakolni, szerencsés húzás esetén.

Hendiala pillantása (8): Ha nem lenne előnye, akkor kísérteties módon emlékeztetne a réges-rég idejeműlt *Száguldó időre*. Így is emlékeztet, mert mindkét lap kék, és lényegében négyért húzat a kör végén hármat. Szerencsére a *Hendiala pillantása* fel tud mutatni még egy ötös gyógyulást is, s ami sokkal lényegesebb, ha jökor játszunk ki, akkor potom 1 VP-be kerül. Amúgy is kontroll lap, s abban nem lesz túl nehéz összehozni a kívánt EP intervallumot, a lényeink ügyis viszonylag keveset ütnek, így nem kell attól tartani, hogy túlsebezzük ellenfelünket.

Manipuláló csáp (6): Lassacskán fogja csak megteremteni nekünk a szükséges előnyt, de addig is tempóhátrányba kerülünk, mert nem a legolcsóbb testrészek közé tartozik, s nyilván mihamarabb ki szeretnénk rakni, hogy minél dúsabban részesüljünk az áldásaiból. Én nem tartom túl fontosnak az amúgy is 100 laposra duzzadó galetki pakliba.

Mentális felderítő (8): A galetki pakli kapott egy kötelező lapot. Háromért kapunk 5 VP-t, dobattunk és van egy repülő lényünk is. Ennél többet nem kívánhatunk egy laptól, annyi bizonyos, hogy a legjobb manatermelés ebbe a pakliba.



Összeomlás (9): Az eddigi legjobb leszedés, a *Thrax halálcsapás* immáron komoly riválissal kénytelen szembenézni. A játék elején az *Összeomlás* vitathatatlanul jobb lap, a *Thrax* ősmágiája ellenére is. Későbbiekben persze már probléma lehet, hogy 3 VP-ért tudunk csak összeomlászteni, de általában annyit is megéri elkölteni.

Renvel, az álomszaggató (8): Újabb pont a galetkik javára. Kijött a *Vermiteus*, kicsit játszadoztunk vele, s mire észbe kapunk, már le is cserélhetjük egy sokkal jobb – igaz speciálisabb – lapra. Jó, mert olcsón jön, a képessége nem kerül varázspontba, csak egy testrészbe, de ez vélhetőleg nem fog gondot okozni, főleg ha játszunk *Galetki sebésszel*, vagy *Csáp entitással*. Ráadásásképpen nemcsak megakadályoz egy képességet, rögtön le is szedi a lapot. Ilyen srác ez a Renvel.

Szépséges papnő (6): Permanens keresés! Ez jól hangzik! Sajnos mikor kicsit utánaszámolunk a dolgoknak, kiderül, hogy mégsem. Egyrészt picit drágán keresünk, de az még nem nagy gond, hisz minden körben megtehetjük. Sokkal nagyobb baj, hogy fix laphátránnyal tudunk csak keresni, az első lapot 4 VP, 2 ÉP és két lap (egy a papnő és egy, amit dobunk) befektetésével tudjuk előszedni, ami ugyebár baromi drága. A következő lapnál már javul a helyzet, de még mindig kicsit sokallom a befektetést. A harmadik keresésnél úgy érezhetjük, hogy ez még sem volt olyan rossz, csak hirtelen észrevehetjük, hogy a halál kapujában kopogtatunk. És még említést sem tettem a papnő szánalmas méretiről sem, amivel harcban teljesen használhatatlan. Bár kicsit speciálisabb, egy *Ősmágust* nagyságrendekkel jobb lapnak tartok.

Szilmill őrmester (6): Manapság már túlzottan drágának számító hordalény. A játék elején nevetségesnek hat a háromért 3/1-es lény, anti-mágia ide-vagy oda, nem éri

meg. Ha sikerül leszorítanunk az ellenfél ÉP-jét 8-ra, akkor hirtelen megnő a hatékonysága, két lapot húzni már nem rossz buli. Sajnos addig a pillanatig nagyon gyenge lény.

Tehetségtelen szilmill (7): Az *Antilamentumnál* kicsit talán jobb lény. Lényegi funkciója, a kettes anti-mágia a játék elején garantált, később már karcsúbban működik, utána már sehogy. Egy öröm van a dologban, rögtön ütlegelhetünk vele kettőt, amit jó eséllyel meg sem érez az ellenfél.

FAIRLIGHT

A mindentudás kódexe (7): A kiegészítőben rendkívüli módon túlbujrázó tárgyak egy másik példánya. Ha valahogy rá tudjuk bírni az ellenfelet, hogy lapokat játsszon ki, méghozzá olyanokat, amivel nem szedi le a kódexet, akkor csinos kis lapelőnyhöz juthatunk. *Lépéselőnyvel* meglehetősen hamar, az első körben is kirakhatjuk, s ha mi kezdünk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy egyetlen kijátszott lap sem fogja elkerülni a kódexet, s jócskán meggyűlnek majd a jelzők. Csak játsszon is ki valamit az ellenfél...

A mogokok szövetsége (9): Az ocsmányság maximuma ez a lap. Megfelelő pakliban (s ugye miért ne abba használnánk) gyakorlatilag megölhetetlenné tesz minket, ráadásul még egy beépített *Manafamiliáris* is van benne. Nekem leginkább manafonalas pakliban működött, abban ugyanis sok húzás van, illetve a *mindentudó* és *A mogokok törvénye* passzvizálgatása is jól jön. Ráadásul annyira sokat gyógyít a szövetség, hogy egyáltalán nem fogunk meghatódni holmi ütögetéstől. De jól működik még egy sima kontrollban is, mellette a *Hendiala pillantása* meglehetősen hatékonynak tűnik, akár egy varázspontért tizenháromat is gyógyulhatunk, s húzunk háromat. Bűbáj pakliban is meglehetősen hatékony, főleg ha használjuk *A szürkeállomány aktivizálását*, vagy a *Transzformációt*.

Abszolút preventálás (8): Ingyenes lapcounter. Ez eddig nagyon brutálisan hangzik. Szerencsére ehhez mérten



durva a kijátszási feltétele is, ami azért nem csekélység, de nem lehetetlen összehozni, akár egy kontrollba, akár egy *Specializációs* pakliban. Így még nagyon durva lenne a lap, ezért rákerült még egy szingularitás is, ami már nem kicsit korlátozza. E miatt szinte biztos, hogy a saját körünkben nem fogjuk kijátszani, hisz nem játszhatunk ki előtte lapot, s asztalon lévő sem védhetünk meg, a kijátszási feltétele miatt. Vagyis csak az ellenfél körében tudjuk használni, s abban a körben is garantáltan az lesz az egyetlen kijátszott lapunk (hacsak nem alakul ki egy counter csata). Összességében nagyon kemény, amit csinál, de csúnyán pórul is járhatunk miatta, s sajnos csak nagyon kevés pakliba fér bele. Egy párbaj még ráfért volna.

Az Ezüsttorony védőmágusa (8): Körülbelül *Nerub méregsámán* erősségű lap, bár annál szerintem kicsit jobb. Körönként tudunk egyet counterelni potom összegért. Elvileg ha sokszor használjuk, nem fogja megérni a sok nekron miatt, de gyakorlatilag ezt a lapot játékonként egy-kétszer fogjuk csak használni, nem fog az ellenfél minden körben kijátszani egy varázslatot, csak hogy megakadályozhassuk. Sokkal valószínűbb, hogy egy körben fog sok lapot kijátszani, hogy csak egyszer tudjuk használni a védőmágust. Addig is sakkban fogja tartani ellenségünket. Ha kedvünk van, ütögethetünk is vele, csak arra figyeljünk, hogy nem nehéz leharapni az örösztből.

Elmekondicionáló (6): Blokkoló pakli elleni lap. Alapból nyilván értelmetlen használni, hacsak nem kívánjuk *A tiltott könyvvel* párosítani. Side-ból hatékonyan működik Rhatt ocsmányságai ellen.

Izzó energiagömb (4): Töltéklap. Fissen bontotton kívül nem nagyon fogjuk látni.

Templomfosztogatás (9): Újabb tápgyanus leszedés. Az eddigi legjobbak mögött talán pár lépéssel lemarad, ugyanis ez háromba kerül, de ez még nem lenne probléma. A gondot az okozza, hogy nem tud bármit elintézni, leginkább lények és tárgyak ellen fog működni. Ha csak

ennyit tudna a *Templomfosztogatás*, akkor erősen feleltethető lenne, a dobátása viszont kiemeli a sorból, s igen jó lappá teszi. Ha már le tudunk szedni valamit, akkor igen-igen jó eséllyel fogunk még dobni is.

Tiszteletdíj (6): A rengeteg tárgy között bizony akad néhány gyengébb is. Ezzel elvileg szepet lassan jó kis lapelőnyre tehetünk szert, sajnos igen könnyen előfordulhat, hogy körökig semmit se csinál. Engem erősen emlékeztet a *Bo'adhu kincsesládára*, ami sokkal nagyobb eséllyel termeli a tápot, mellesleg reakció képességből csinálja, szóval biztosan megkapjuk. Ennek csak egy érénye van vele szemben, hogy kincs is szerepel rajta.

Zu'lit csapdája (7): Speciális lényirtás, csak támadó, maximum 3 ÉP-s lények ellen jó, de azokat nagyon kicsinálja. *Gakk, Óriás denevér (új), Szibarita váz (új)* ingyen elhullik, csak hogy néhányat említsek a népszerűbbek közül. Ha hagyományos versenyen nem is, de máshol biztosan fogunk vele találkozni.

Zu'lit sárkánya (8): Olcsón nagy repülő lény, ráadásul sárkány, tehát biztos igen népszerű lesz. A trükkösebb srácok *Lépéslőny* mellett *Maedin pálcájával* rakják ki az első körben, s mellé csapnak még egy *Óriás denevért (új)* is, hogy az ellenfélnek semmi esélye se legyen.

Zu'lit védőtekerce (7): A már sokat emlegetett tárgy pakli egy fontos védőlapja. Mivel a legtöbb leszedés azonnali, azért igen nagy biztonságban érezhetjük a kis kincsecskeinket, ráadásul cantrip a tekerce, így az se baj, ha az ellenfélnél igazából nincs is azonnali, laphátrányba nem kerülünk. Valószínűleg alaptól nem olyan fontos berakni, inkább side-ba használjuk.

Baross Ferenc

Reagálhatok-e A sors fintorával (új) a Haragos teknős kijátszáskori képességére?

Nos, a *Haragos teknős* – mint minden teknős – anti-mágiás, vagyis nem lehet rá reakció varázslattal reagálni. Ez azonban csak a lap kijátszására vonatkozik. A *Haragos teknős* azon képessége, hogy sikeres kijátszásakor leszed egy célpont lapot, már egy játékban levő lap képessége. Aktivizálást igénylő képesség, mivel dönthetek arról, hogy használok vagy nem. Tehát adott egy asztalon levő lap aktivizálást igénylő képessége, amire természetesen lehet *A sors fintorával (új)* reagálni.

Mondhatom-e azt kör végén, hogy nem akarok húzni az Összeesküvésre, akkor ha az ellenfelem kijátszásakor A gyík lesújtással reagált rá?

Valóban, az *Összeesküvés* nem kötelező húzni, azonban egy lap kijátszásánál meg kell határozni minden, a lappal kapcsolatos dolgot. Így a lap kijátszásakor, még a reakciók előtt, el kell döntenem, hogy akarok-e húzni vele. Mivel a lapnak ez az egyik alapfunkciója, ezért ha kijátszásakor nem jelentem ki, hogy nem akarok vele húzni, az azt jelenti, hogy akarok húzni vele.

Teknősnek számít-e a Vén Doemon, amikor reakcióként játszom ki?

Természetesen. Itt nem arról van szó, mint a szkritterek vagy a *Dranađani kötő*r esetében, ahol kijátszhatom a lapot varázslatként is, de akkor nem lény. Itt egy olyan teknős lényről van

szó, amit reakcióként tudok kijátszani.

Hogyan működik a páros versenyeken a Vlagyimir ítélete?

Egyszerűen el kell olvasni a lapot és értelmezni. Az ellenfél szó helyett a célpont ellenfelet kell behelyettesíteni, és az egész egyértelmű lesz. Vagyis mindenki választ magának egy ellenfelet, és az ő lapjaitól függően dob a kezéből, illetve áldoz fel lapokat. Természetesen az én választott ellenfelem nem én utánam fog dobálni, hanem ő is választ valakit, aki valószínűleg nem én leszek.

Olcsóbbítja-e a Specializáció A lélek súlyát, és drágítja-e a Purifikációt?

Ahhoz, hogy megállapítsuk, hogy a *Specializáció* milyen lapokat módosít, egyszerűen el kell olvasni a lapok szövegét. Ha szerepel benne a „célpont lap”, „célpont lény” stb. kifejezés, akár ragozott alakban is, akkor hat rá. *A lélek súlyában* a „célpont lény” szerepel, így olcsóbbítja. A *Purifikáció* szövegében viszont nem szerepel a „célpont lap”, pontosabban a célpont és lap szó között egyéb szavak is vannak, így nem drágítja. Sőt, a *Specializáció* akkor is módosítja a lapot, ha azt több módon játszhatom ki, de szerepel a szövegében az ominózus részlet. Pl. az *Energiacsóva* akkor is olcsóbb, ha nem célpont lényre, hanem célpont nem lény lapra játszom ki. A *Megvadult természetet* ugyan kijátszásakor nem módosítja a *Specializáció*, de ha már haszná-

lom a képességét a célpont lap leszedésére, azt már drágítja a *Specializáció*.

Húzhatok-e lapot a Dornodon küldetésével, ha egy varázslattal kilencet sebeztem az ellenfelemben?

A *Dornodon küldetésén* ugyan a hatás szó szerepel, ez azonban ugye még egy első kiadáson levő szó a forrással lehet helyettesíteni.

Leszedi-e a Thrax halálcsapás azt a kétszínű lapot, aminek az egyik színe Raia?

Nem, mivel a kétszínű lapok egyszerűen mindkét színűnek számítanak, és a *Thrax halálcsapás* nem hat Raia lapokra.

Egy Éfaon drágíthat maximum 3 VP-vel, vagy az összes játékban levő?

Az összes, hiszen a lap szövege is azt mondja, hogy az ilyen jelzők maximum hárommal drágítanak. Ez független attól, hogy hány *Éfanon* vannak.

Kap-e izmot vagy életet az Animált tűzbestia, ha használok a direkt sebző képességét?

A bestia akkor kap jelzőt, ha valaki tűz alapú forrást használ. A harci képesség nem forrás, vagyis a bestia nem kap izmot.

Reagálhatok-e Diána kívánságával egy lapra, ha az ellenfelem lényre nem jönne létre a Thu'zad hazaérkezése jelzője miatt?

Igen, csak nincs sok értelme. Itt a sorrendnek nincs szerepe, mivel mindegy, hogy előtte lopom el, és azután nem jön létre, vagy fordítva. A sorrend pl. az *Esszenciakapocs* esetén lehet fontos, ahol, ha előbb másolok aztán nem jön létre az eredeti, akkor lesz másolatom, míg ha előbb nem jön létre az eredeti, azután másolnám, akkor nem lesz másolatom. Az automatikus hatások pedig mindig elsőként történnek meg a lap kijátszása után, és én csak utána reagálhatok a más reakcióval. Mivel a reakciók fordított sorrendben jönnek létre, ezért pl. *Esszenciakapocs* esetén kapok másolatot, majd a Thu'zad jelző megakadályozza a lényt.

Megakadályozhatom-e *Khrak behemót*tal *Matilda* kijátszását?

A *Khrak behemót* vagy a max. 6 VP, vagy a 3 egyéb idézési költségű lapokra hat. *Matilda* idézési költsége 4 VP és egy nekron, vagyis vegyes idézési költségű lap, tehát az egyéb kategóriába esik. Mivel összesen 5 az idézési költsége, így a behemót nem hat rá.

Kijátszhatom-e 1 nekronért és 0 VP-ért a *Bamba barátot*, ha leve-szek hozzá két jelzőt *Melák*, az *óriásról*?

Melák szövege szerint annyiszor két varázsponttal olcsóbb az óriás, ahány jelzőt használok hozzá, de minimum egy. Ez az egy nincs definiálva, de mivel előtte is varázspontról beszéltünk, így értelemszerűen itt is ezt kell érteni alatta, vagyis a válasz: nem.

Az első körben helyettesítem a *Morgan pálcája (új)* idézési költségét két lap eldobásával. Kijátszhatok-e egy *Börtjauk tréfáját* abban a körben?

A nekron szabálya szerint az első három körben maximum egy olyan lapot játszhatok ki, melynek idézési költsége csak Semmizést tartalmaz.



Mivel a *Morgan pálcájának (új)* idézési költsége nem tartalmaz nekron, ezért játszhatok ki mellette más nekronos lapot is.

Mi történik akkor, ha nálam is és az ellenfélnél is van *Mumifikáló szolga* játékban, és egy lény a gyűjtőbe kerül? Ki semmizheti ki a szolgálja képességével?

Az a játékos, akin a cselekvés sora van. Tehát ha valaki leelőtte a lényt, akkor a másik játékos, ha pl. harci fázisban ütök le, akkor az, akinek a köre van.

Gyógyít-e *A mogokok szövetsége*, saját kijátszása után, vagy az érte húzott lap után?

Nem gyógyít. A húzás egyrészt a lap első hatása, az még azelőtt létrejön, hogy a lap játékba kerülne. Majd ezután játékba kerül a lap, és érvényesek lesznek a képességei. Ekkor természetesen már visszamenőleg nem fog gyógyítani sem a húzásért, sem a kijátszásáért.

Mi történik akkor, ha az ellenfelem ellopja az izomjelzős *Zekhartaxomat*?

Természetesen kislül az izom, és én húzok rá. Azonban *Zekhartax* ekkor már az ellenfélnél van, így az én húzásom után újabb izmokat kap. Ter-

mészetesen, ha az izomért én inkább a varázspontot választom, akkor nem történik semmi.

ZU'LIT KINCSE LAPOK PONTOSÍTÁSA

- ☒ **Hangosan motyogó:** Max. két motyogót rak vissza. Tehát egyet is vissza lehet hozni vele.
- ☒ **Az ősi hiba:** Ha lényt vesz el, az passzívan a tartalékba kerül.
- ☒ **Jégmágus:** Az 1 VP-ért lövő képessége is jégsebzés.
- ☒ **Rongybaba:** Ha nincs hely az ellenfél orosztijában, akkor nem lehet kijátszani.
- ☒ **Sangin yeti:** Ha sebzéssel ölik meg, és a gyűjtőbe kerül, a képessége akkor is csak egyszer sül ki, csak egyszer sebez.
- ☒ **Xenó báb:** Nem kerülhet rá életjelző sem. Hátránynál az életjelző sem élvez megkülönböztetést.
- ☒ **Felfelé a lejtőn:** Ha gazdát cserél, akkor előlről indul a számláló.
- ☒ **Isteni kegy és Összeomlás:** A két lapon az előny másképpen van jelölve (18- és 18+), de ugyanazt jelenti. Az előny mindkettőnél akkor lép érvénybe, ha az ellenfél 18 EP-ben vagy az felett van. A jövőben a 18+ jelölést fogjuk használni.

VERSENYBESZÁMOLÓK

PÁROS VERSENY

Györki Dávid győztes paklija:

Szabálylap: Lassan járj

- 3 A mytokronitok átka
- 2 Tleikan áruló
- 3 Összeesküvés
- 3 Manakulacs
- 3 Tudatfaló (új)
- 2 Melkon
- 3 A felhők asszonya
- 3 Eldüeni vándor
- 2 Chosuga
- 3 Matilda
- 3 Speciális védelem
- 3 Eltörlés
- 1 Azt mondtam, nem (új)
- 3 Diána kívánsága
- 3 Mentális enyészet
- 3 Owooti trükk
- 3 Mindentudó plazmagömbök

Magyar Attila győztes paklija:

- 2 Mardakor böles
- 3 Összeesküvés
- 4 Erőnyerő
- 2 Ewgbert, a mágus
- 2 Bűvös tigris
- 3 A felhők asszonya
- 2 Corlan
- 4 Diána kívánsága
- 3 Szkritter esélyleső
- 3 Eltörlés
- 3 Ellenvarázslat (új)
- 2 Aktív manatermelés
- 3 Manakulacs
- 3 Ewgbert megszakítása
- 2 Matilda
- 2 Tleikan áruló
- 3 Tudatfaló (új)
- 1 Az élet illúziója

Baross Ferenc paklija:

Szabálylap: Lépéselőny

- 3 Nemesi párbaj
- 3 Az erős ereje
- 3 Villámhárító
- 3 A gyenge ereje
- 3 Orzag managömbje
- 3 Apró kincs
- 3 Rundhal
- 1 A sors könyve
- 3 Zafir fókuszkrisztály
- 3 Gyémánt fókuszkrisztály
- 3 Smaragd fókuszkrisztály
- 2 Rubin fókuszkrisztály
- 3 Eltörlés
- 3 Egyet mondok
- 3 Földanya gyümölcsei
- 3 Owooti trükk
- 2 Arany gugyola

Panyik Zoltán paklija:

- 3 Nemesi párbaj
- 3 Az erős ereje
- 3 Villámhárító
- 3 A gyenge ereje
- 3 Orzag managömbje
- 3 Apró kincs
- 3 Rundhal
- 1 A sors könyve
- 3 Zafir fókuszkrisztály
- 3 Gyémánt fókuszkrisztály
- 3 Smaragd fókuszkrisztály
- 2 Rubin fókuszkrisztály
- 3 Eltörlés
- 3 Egyet mondok
- 3 Földanya gyümölcsei
- 3 Owooti trükk
- 1 Arany gugyola

A Beholder Kft. legutóbbi páros versenyt május 19-én rendeztük, és örömmel tapasztaltuk, hogy 42 páros, vagyis 84 játékos nevezett. Mivel ilyen népszerű ez a versenyforma és egészen különleges hangulata van, továbbra is rendszeresen fogunk ilyet tartani.

Érdekes koncepciókat láthattunk, bizonyos lapok a páros versenyen felértékelődnek, így láthattunk a profik között víziókat + *A fájdalom szépségét, Lassan járjot, Zarknod bilincset, Lépéselőnyt* + fókuszkrisztályokat, galetki paklit, valamint egy érdekes kombóra, a *Hatodik napon* + *Megfelelő alkalomra* (is) építőt. A profik küzdelmében Györki Dávid és Magyar Attila diadalmaszkodott, a második Baross Ferenc és Panyik Zoltán, a harmadik pedig Nagy Gergő és Szenczi Attila lett. Az első három profi és az amatőr győztes pár pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknél Nagy Sándor és Prókaj Dávid nyert, a második helyre Czirkus László és Karai Ákos *Ósi rúna, Manafonál* kontrollal, a harmadikra pedig Bálint Zsolt és Varga Lajos futott be érdekes *A halhatatlanok nagymesterével* és teknőssökkel.

Makó Balázs

FRISSEN BONTVA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét, a Zu'lit kincse kiegészítő megjelenés előtt frissen bontottját június 10-én rendeztük, a nagy meleg dacára 98 versenyző részvételével.

Az új szabályok, a kincs és az Előny, könnyen érthetőnek bizonyultak, alig jött kérdés kérdés velük kapcsolatban. A hosszú küzdelemben, de remek hangulatban lezajlott versenyen a legkedveltebb lapok talán az *Univerzális katapultállomás*, *Thargodan*, *Tolvajkulcs*, *A mindentudás kódexe*, *Az élet burjánzása*, *Jeges nyílzápor*, *Így döntöttem*, *Hasogató* voltak.

A csatát végül Kövér Attila nyerte, ganüidokkal, morfokkal, *Legfelső papokkal* operálól paklijával, a második Szabó Csaba, a harmadik Panyik Zoltán, a negyedik pedig Kereszturszki János lett.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeken, júliustól már Junior kategóriával is!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Erdős Viktor a *Rongybaba* + *Gigantikus táborúz* + *Napozó yeti* kombóval 19-et sebzett.



Nagy Gergő paklija:

Szabálylap: Lassan járj

Követő: A halhatatlanok nagymestere

- 3 Manakulacs
- 3 Vén Doemon
- 3 Eldüeni vándor
- 3 Khirr, a barbár
- 3 Szőke Martin
- 3 Malfunkcionálás
- 2 Kétszer kettő
- 3 Felnövekvő nemzedék
- 3 Khebron
- 3 Szkritter esélyeső
- 3 Flo
- 3 Zarándok
- 3 Királyi őrgárdista
- 3 Raia szent lovagja (új)
- 2 Démonölő
- 2 Raia keresztlovagja (új)

Szenczi Attila paklija:

- 2 Nyugodt pentadron
- 3 Szkritter esélyeső
- 3 Vlagyimir ítélete
- 3 Manakulacs
- 3 Összeesküvés
- 2 Chosuga
- 3 Hendiala intrikája
- 2 Manasajtolás
- 3 Felnövekvő nemzedék
- 3 Eltörlés
- 3 A felhők asszonya
- 2 Matilda

- 3 Böles látomás
- 2 A rend hírnöke (új)
- 2 Királyi őrgárdista
- 3 Malfunkcionálás
- 2 Kétszer kettő
- 3 Szőke Martin

Nagy Sándor győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 A sors könyve
- 2 Matilda
- 3 Eltörlés
- 3 A rend ereje
- 2 Arany gugyola
- 2 Jég bogolya
- 2 Rhatt papja
- 2 A felhők asszonya
- 2 Mágikus óra
- 3 A gyenge gyengéje
- 3 Owooti trükk
- 3 Idegméreg
- 3 Békés izoláció
- 3 Majd legközelebb
- 2 Manakorong
- 3 A mytokronitok átka
- 3 Thrax halálcsapás
- 1 Motyogó rítus
- 1 Mandulanektár (új)

Prókaj Dávid

győztes paklija:

- 3 Solisar aurája
- 2 Manakorong
- 3 Leah hatalma
- 3 Örögi mentor
- 1 Az alvilág bővítése
- 3 Lidércharcos
- 2 Lélekgyűjtő
- 2 Nekromantanonc
- 2 El Miacchi
- 3 Óriás patkány
- 1 Fekete patkány
- 3 Nuk uszorája
- 3 A pokol szeme
- 3 Az erős ereje
- 3 Varázslónő
- 3 Akmal
- 3 Lidércszellem
- 2 Nekromanta ítélet
- 1 A tizennegyedik

Junior™



Gyakorisági lista

A béke megszakítása	d	n	Éjpek	c	r	Kétszer kettő	t	r
A felhők asszonya	a	r	Elenios csodája	e	g	Kézrátétel	r	g
A gyalázat lemosása	s	n	Elf gyógyító	s	n	Kifejlett xenomorf	c	n
A gyengék összefogása	f	g	Ellenvarázslat	f	r	Kincskereső madár	t	r
A közösség ereje	r	n	Élőholt mágus	l	r	Kontármunka	d	n
A mágia tobzódása	f	n	Energiaital	e	g	Kragoru sárkánya	f	n
A moák mesterkedése	t	r	Energiakigyó	e	n	Kronoteus	e	r
A mogokok törvénye	f	r	Energiapréseles	f	g	Kürtszó	t	g
A nyugalom pillanata	a	g	Értelmetlen rombolás	d	g	Kvazársörényű pegazus	c	n
A sebek beforrnak	r	n	Ervdő	s	r	Kyorg agyfaagyasztó	e	n
A szerelem hatalma	e	n	Ewgbert, a mágus	f	r	Kyorg tudás	f	n
A szírének éneke	e	r	Ewgbert megszakítása	f	r	Lady Olivia	e	r
A természet haragja	s	g	Fairlight trükkje	f	r	Lady Olivia éneke	e	n
A tudat ellensége	a	g	Falkavezér	s	r	Lávasárkány	d	r
A végítélet hasonái	d	n	Fanatikus harcos	t	g	Légelementál	e	n
A vizsály vége	s	r	Fekete patkány	l	g	Lestinoh, a tekóns legenda	s	r
Agyfűrkészés	e	g	Fertőzött ent	s	g	Lidérc	l	g
Agytaposás	t	r	Figyelő szemek	c	g	Lidércarcos	l	g
Akmal	d	g	Fizetett tehetség	f	r	Lord Fezmin	e	r
Alku a sorssal	t	n	Fojtogató kód	t	n	Óriás denevér	l	g
Antimagustanonc	d	g	Földanya bölcsessége	s	n	Lukrativ praglonc	e	g
Aranyforrás	r	n	Galargamoth	s	g	Lyx-daik-i boszorkány	d	n
Asnomad	d	r	Gázelementál	r	n	Magh-goth párdúc	c	r
Asztrális elmemarcangoló	e	n	Gitonga	s	g	Maigner Lopotomos	c	n
Az ébredés fájdalma	c	n	Goblin berzerker	t	g	Malkori ijázmester	r	n
Az erő áldása	r	g	Goblin logisztikus	t	g	Második esély	d	r
Az örült oldal álma	c	n	Gombapók	s	g	Matoyishi	r	g
Az ósmágus	f	r	Gyűlés	l	r	Médeni Berta	b	g
Az ünnep nyugalma	r	n	Gyónás Raiának	r	n	Megelőző ütés	t	g
Azbesztsörényű pegazus	f	n	Gyorskező Trix	f	r	Méniach, a zöld	a	g
Árnyékrajja	c	g	Haarkon dühe	l	r	Mentális hullám	e	n
Árulás	d	n	Hadiállapot	t	n	Méonech megsemmisítő	f	n
Balliszta	r	n	Halászat	f	g	Méregfelhő	d	g
Békegalamb	s	g	Halvány reménysugár	r	r	Mérges csipés	s	g
Békés izoláció	s	r	Harcias darázs	s	n	Minotaurusz berzerker	t	g
Béklyóba verve	e	r	Harcias manó	t	g	Minotaurusz csatasámán	t	r
Bíbor anguaxin	f	g	Hártyás dermesztő	s	g	Minotaurusz herceg	t	g
Bűvös tavacska	f	g	Hegymélyi kúra	t	g	Mocsárláz	f	n
Bűzgombóc	s	n	Hendiala intrikája	e	n	Mokku	r	r
Bölcs látomás	a	r	Héteoszix, a sógólem	f	n	Momfordi csapás	l	g
Boldog béke	s	g	Heves vérmérséklet	d	g	Morgan sóhaja	l	n
Börtjauk tréfája	t	r	Huraggin	d	n	Mosthar	r	n
Bosszuálló	t	n	Időugrás	f	r	Műltidézó	r	n
Chara-din lesújt	c	g	Igaz Barát	r	n	Napkirály ajándéka	r	n
Chara-din csele	c	r	Illian hagyatéka	s	r	Nerub kőskorpió	s	g
Chara-din fattya	c	g	Iszonykeltő	c	r	Nerub mérégmámán	s	r
Chosuga kedvese	e	r	Jégfál	l	n	Nómenklatúra	l	n
Cibáló magzim	s	g	Jóságos manó	r	g	Öreg vazallus	t	g
Direkt kontaktus	e	r	Kardfogú fülemüle	e	n	Orgling haszonállat	c	n
Dögbüzös liliom	s	g	Katakliзма	l	r	Oroszlánüvöltés	r	n
Dombi óriás	t	g	Kegyetlen gyökérszellem	t	n	Ösztön	s	r
Dornodon visszavág	d	r	Kémsárkány	e	r	Owooti cselészövé	s	r
Dranadáni kötőrő	t	n	Keresetlen szavak	a	r	Owooti trükk	s	r
Ében munkafelügyelő	c	g	Kerge darázs	s	r	Ósi búvőlet	f	r
Ébredés	r	g	Kétfejű kötröll	t	r	Ósi létezés	f	r

Ősi praktika	c	n	Sáskajárás	s	g	Tollaskigyó	s	n
Ősöreg Dorka	f	n	Sebzett vérfarkas	l	g	Tolvajszem	d	n
Ősöreg mammut	t	n	Sheran lázadása	s	g	Tomboló vihar	s	r
Ősöreg vérfarkas	l	n	Sivador, a dagadt vámpír	l	r	Tornádó	s	g
Ósvillám	f	r	Smaragdvámpír	l	n	Továbbfejlesztett technika	t	r
Paralizátor	r	n	Sog	r	g	Tudattaló	e	r
Perzselő homok	f	n	Sóhajtó dorony	r	n	Tündérsárkány	a	r
Protectus	r	n	Sörényes ubuk	f	g	Tüskés harcra gromak	t	g
Proteinpöffeteg	s	n	Sötét kor	l	n	Tüskés ktoraid	c	n
Proteinsólyom	s	g	Sötét motyogó	l	r	Tyrxacotl	c	g
Pszi elementál	e	r	Szárnyas sztahura	a	g	Vadászasas	s	n
Pukk	t	g	Színés dözmöng	r	g	Varázslatlopás	e	n
Purifikáció	a	r	Szkritter esélylő	r	r	Varázsmező	f	r
Ragadozó	t	r	Szörtelen tarantula	s	n	Varkaudar íjász	d	g
Rájanyék	f	g	Takaída hívása	s	n	Vén Aríma	a	g
Raska	c	n	Taurus	s	g	Vesztett vérfarkas	l	r
Rhatt forgószele	a	r	Tébolyult tűzmágus	d	n	Vészkiárat	d	r
Rhatt pillantása	a	g	Techiánflux	e	r	Vidám manó	e	g
Roham	t	g	Teknős páncélfoltozó	s	r	Viharidézó	f	n
Romboló	t	g	Teknős renegát	s	n	Villámgyors tanulás	s	r
Róvth, a renegát	a	g	Tleikan főbira	r	r	Vlagyimir ítélete	-	r
Rundhal, a gyűjtőgető	f	r	Tleikan rémeh	c	g	Wyvern lady	r	g
Ryuku átokvarázs	d	r	Tűzeső	d	n	X 1, a xenomorf	c	r
Sárkánybébi	e	n	Tűzmanó sámán	d	n	Xenó élősködő	c	r
Sárkánymágia	d	r	Tökéletes csend	e	g	Zinthurg	d	r

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

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka



HKK JUNIOR – FRISSEN BONTVA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!
3 gyűjtődoboz Junior az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíját!

Időpont: szeptember 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Amatőröknél frissen bontott paklik versenye 2 csomag HKK juniorból. A profiknál válogatós verseny.

Nevezési díj: 3300 Ft (tagoknak 3200 Ft).

Díjak: HKK junior 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 összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a bemutatató 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.

VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.
GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROSZMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,
Negyvennyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvapark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékolt, Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Café, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírpilaza, Camelot,
Szegefű u. 75.
ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar
szerepjátékolt
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,
Kossuth u. 23.
SZEGED – Café Renezsánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAÜJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,
1091. Üllői út 89/a.
VÁC – Elysium. Földvári tér 2-3.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
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.

ÚJ VERSENYEK

JÚLIUS, AUGUSZTUS ÉS SZEPTEMBER HÓNAPOKBAN

FRISSEN BONTVA

Időpont: július 14., 10 óra.
Helyszín: Debrecen - McDonalds.
Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Zu'lit kincseiből.
Nevezési díj: 2800 Ft.
Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 14., 11 óra, nevezés 10-től.
Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.
Szabályok: Isteni szövetség. Már lehet használni a Zu'lit kincse lapjait is.
Nevezési díj: Profiknak 700 Ft, amatőröknek 100 Ft.
Díjak: Zu'lit kincse pakli, ultraritka lap. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, dhokakra@freemail.hu, 20-591-8404.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 15., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. Már lehet használni a Zu'lit kincse lapjait is. Tiltott A sokszínűség jutalma lap.
Nevezési díj: 400 Ft (16 év alatt 300 Ft, lányoknak ingyenes).
Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovaltidisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 15., 10 óra.
Helyszín: Ósi.
Szabályok: Isteni szövetség. Már lehet használni a Zu'lit kincse lapjait is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 15., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.
Helyszín: Szőreg.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

JUNIOR

Időpont: július 28., 10.30, nevezés 10-től.
Helyszín: Ezüstsólyom Fantasy.
Szabályok: Junior.
Nevezési díj: 1000 Ft.
Díjak: Junior paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Vass Attila (Ezüstsólyom Fantasy), hkk@ezustsolyom.hu, 291-0932.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 28., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft (14 éven aluliaknak ingyenes). Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.
Díjak: Sárkánymágia paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 28., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 28., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár,
06-36-321-966.

PÁROS VERSENY

Időpont: július 28., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Vác.

Szabályok: Páros verseny.

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

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNYI JEGYÉBEN

Időpont: július 28., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 29., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetrovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNYI JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 4., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas 2.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNYI JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 4., 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.

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

ISTENI SZÖVETSÉG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a színtelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anyaga, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Asztrális behemót, Bahn 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 leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettő nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párnban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabállyal kell játszania. A szabálylap mindenkiére hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktiválása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Transzformáció.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. Az *Életenergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

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

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

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

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

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

A MÁGIA MELTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idezési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idezési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idezési költségű lapokat, amiknek az idezési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségénél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idezési 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 zsinésítő szöveget), vagy ilyen altípusú lényt. A paklinak min. 45, max. 48 laposnak kell lennie. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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



Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, ferenc.muri@gmail.com, 70-298-1175.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 4., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

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

Díjak: Zu'lit paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: augusztus 5., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Zulit kincse pakli, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Farkas István, pitt-ti@freemail.hu, 30-485-3160.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 11., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: augusztus 12., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

Helyszín: Szőreg.

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, alergia@freemail.hu, 70-626-0845.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 12., 10 óra.

Helyszín: Ósi.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltottak azok a lapok, amik a Nemzetin is tiltottak.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 18., 10 óra.

Helyszín: Nyiregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: augusztus 18., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse és Sárkánymágia paklik.

Érdeklődni lehet: Veres István, istintk15@vipmail.hu, 30-598-3567.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: augusztus 18., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Vác.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: szeptember 1., 11 óra.

Helyszín: Nyírbátor.

Szabályok: Isteni szövetség.

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

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, ferenc.muri@gmail.com, 70-298-1175.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: szeptember 2., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Zulit kincse pakli, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 15., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, emaileim@freemail.hu, 70-524-2389.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. augusztus 17.



Májusi feladványunk nem bizonyult túl nehéznek. Íme a megoldás:

1. Lejön a *Goblin pengevirtuóz*, kapok két szörnykomponenst és *Dobótört*. *Éaon* kap egy jelzőt. (-4 = 16 VP)
2. *Goblin harci kiállással* megakadályozom, ha az ellenfél thraxozik. Az idézési költséget helyettesítem két komponenssel. (-1 ÉP = 12 ÉP)
3. A két *Dobótörrel* lelövöm *Éaont*.
4. *Heves vérmérséklet* a virtuózra, aki kap +6/+6-ot mivel még 12 az ÉP-m. (-2 = 14 VP)
5. Kirakok két *Tharr bűbáját*. Az ellenfél eldobja a varázslatait, én nem tudok nekik dobni, mivel a *Heves vérmérséklet* már nincs a kezemben. (-2 -1 = 11 VP)
6. Lehozom *Háborúmentest*, a *Ragadozó (új)* (áldozok neki = ÉP-t), *Khirr*, a *barbárt* és a *Fanatikus harcost* (dobom *A semmi hívását*). Mindegyik kettővel olcsóbb volt a bűbájok miatt, de nem ment egy alá. (-1 -3 -2 -1 = 4 VP)
7. *Háborúmentest* ad két sebzést mindenkinek. (-1 = 3 VP)
8. *Megelőző ütést* lövök az ellenfélbe, aki sebződik 16-ot a *Ragadozó (új)* miatt. (+5 alap, +2 *Háborúmentest*, +2 *Fanatikus harcos*, +6 *Khirr*) (-1 = 2 VP)
9. A lényeim beülnek a *Ghallai falóba* (*Goblin pengevirtuóz* a *Heves vérmérséklettel* 7 sebzés, *Háborúmentest* 1 sebzés, *Ragadozó (új)* 5 sebzés, *Khirr* 2 sebzés, *Fanatikus harcos* 1 sebzés, *Háborúmentest* plusz sebzés 10, *Fanatikus harcos* plusz sebzés 10, *Khirr*, a *barbár* plusz sebzés 24). A faló ló 60-at. Győztem! (-1 = 1 VP)

A megfejtésbe belefért egy kis változtatás, *Khirrt* ki lehet hozni még a bűbájok előtt, és ha ő kapja a *Heves vérmérsékletet*, még többet lehet sebezni. A varázspont is pont elég volt rá. Iga-

zából csak egy dologra kellett figyelni, hogy a *Heves vérmérsékletet* még a *Tharr bűbájok* előtt kijátsszuk, különben el kell dobni nekik. Ezenkívül még a saját életpontunkat kellett számon tartani.

Szerencsés nyerteseink: Muri Ferenc Nyiregyházáról, Tóth Dániel Gyagvendégyiről, Benczik Attila Miskolcraól Nyereményük egy-egy csomag Zu'lit kincse. Gratulálunk!

Új feladványunk: Érdekes meccset játszottok a barátoddal. Kibontottatok jópár Zu'lit kincse paklit, és ezekből rakatok össze egy-egy paklit. Neked 2 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 17 életpontja és 9 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a 10. köröd, még nem kaptál varázspontot. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

Beküldési határidő:
2007. augusztus 17.

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

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

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

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

ASZTALON LEVŐ LAPOD:

- Az élet burjánzása (S)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- A legutolsó csapás (D)
- Gohma (C)
- Kisebb áldozat (D)
- Pajzsuzás (T)

A PAKLID FELÜLRŐL SORRENDENBEN:

- Morgan rúnája (L)
- Hasogató (D)
- Surusha bogár (Rh)
- Az ősi hiba (E)
- Bájgunár (E)
- Gigantikus tábortűz (D)
- Zu'lit sárkánya (F)
- Rongybaba (D)
- Így döntöttem (R)

Nincs lapod a gyűjtőben, az egy darab kijátszott lapod aktív.

ELLENFELED KIJÁT SZOTT LAPJAI:

- Védelmező morf (-)
- Masszaszövő (Rh)
- Magmaköpő (Rh)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Zu'lit csapdája (F)
- Koncentrált fattyacsapás (C)
- Repülő motyogó (L)
- Gigantikus megarobbanás (R)
- Életenergia gyűjtés (D)

ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- 2 db Fattylárva (C)

Nincs lap a paklijában. A lényei az őrszobában vannak. A *Védelmező morf* ganüid altípúsú.

Ellenfeled kezben levő lapjai



Ellenfeled gyűjtőben levő lapjai



**Ellenfeled
örpöszija**



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 17 ÉP, 9 VP, 0 SZK

Kijátszott lapod



7.

1. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

2. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

3. Karakter: TF	ÖV
Karakterszám:	

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

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

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



KRÓNIKA

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

KRÓNIKA

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



XI. HKK Nemzeti Bajnokság

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

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

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

Minden érdeklődőt és nézőt szeretettel várunk!

A VERSENY FORMÁTUMA:

1. nap (augusztus 24.): Hagyományos verseny. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Mana-familiáris, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

2. nap (augusztus 25.): Tiltott mágia.

Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A forrás érintése, A Gépezet (új), A gyenge ereje, A harag manifestációja (új), A hatalom szava, A kockázat ára, A káosz hangjai (új), A lélek súlya, A mágia létsíkja, A mytokronikok átka, **A mogokok szövetsége**, A mogokok törvénye, A múlt tükre, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A semmi hívása, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végítélet harsonái, Akmal, Aktiv manatermelés, Apró kívánság, Augur, Az akarat ereje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Az örület dala, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgálja, Björtjauk tréfája, Bölcs látomás, Bundás yeti, Bűvös forrás, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáp-istenség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dornodon bűbája, Duplikátum, Elbájolt xenomorf, **Előny a semmiből**, Eltörlés, Energiakigyó, Esszenciakapocs, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Gakk az észak ura, Ghallai faló, Hatalomvágy, Hegymélyi drakón, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hiei ellentámadása, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Idegméreg, Illúziócsáp, **Isteni kegy**, Kamdemu, Kiegyensúlyozás, Kisebb zan, Kyorg tudás, Különleges élvezet, Lélekszivacs, Lidércszellem, Magányos küklopsz, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manakorong, Manakulacs, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Megelőző útás, Melkon, Mentális enyészet, Méonech fűrkész, Morgan pálcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Nekromantanonc, Númak királynő, Orgling hasonlalat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Óriás denéver (új), Ördögi mentor, Öreg vazallus, Örgjögő szilmill, Ősi béklyó, Összeesküvés, **Összeomlás**, Panatán csillapítás, Plazmacsóva, Pszi szakértelem, Quwarg szellem, Robbanó birkák, Rothadó borzalom, Rundhal a gyűtőgető, Sirrabló, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Speciális védelem, Szellemi bűbáj, Szikrázó manahal, Sziürena, Szkrítter esélyeső, Szkrítter nekromantá, Szmoggyer, Taumaturgia, **Templofosztogatás**, Teológia, Terc, Thrax halálcsapás, Thu'zad hazaérkezése, Thu'zad utazása, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Vadászsarok, Vészkijárat, Villámhárító, Xenomorf keltefészkek, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

3. nap (augusztus 26.): az első két nap összesítéséből a legjobb 16 mérkőzik egy speciális frissen bontott paklik versenyén (Válogatáson).

**200 000 Ft
összdíjazás!**

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

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. AUGUSZTUS 31-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden 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 meg tudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!
FIGYELEM! 5000 Ft alatti rendelésnél, ha előre fizetsz, 500 Ft postaköltség is van!

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

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

HATALOM KÁRTYÁI

Junior	16	160	1590
Rhätt fénykora	11	110	1090
Régmúlt	11	110	1090
Legendák Völgye	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Zu'lit kincse	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI

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

Zén 2. expedíciója: Thargodanak földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokalipszis lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Éfaon meséje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Dicső múlt	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
M. A. Stackpole: Farkastörvény	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét ármány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszer szövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja *	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: Hósi nagyság	23	230	2180	1950
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszülött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: 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
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI				
Vér a véremből	20	200	1900	1700
A neuralgikus ponty	18	180	1710	1530
Kaméleon	22	220	2090	1870

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK				
Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Rémálom városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papirtigris	20	200	1900	1700
Farkasestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjféli	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odom: A múlt csapdjában	15	150	1420	1270
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csíkos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Mérgek könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette: Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárpótás	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne: Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270

Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Ányékmagyarország	12	120	1100	1000
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberber	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI				
Elshaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVEI				
A farkas útja	25	250	2370	2120
BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a mester (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe I. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe II. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könnye *	20	200	1900	1700
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
A Résháború legendája				
Nagyrabcsújt ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sébes Jimmy	20	200	1900	1700
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsúlyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszolyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A beholder lovagjai	12	120	1140	1000

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Keserű emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jósolat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350
BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVEI				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafír róza	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	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVEI				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogó sorozat)	25	250	2380	2130
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 *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

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

XXVII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

2007. június 16.

Júniusban megrendezésre került a XXVII. Beholder Találkozó. Bizonyára vannak köztek, akiknek ez már a huszonhetedik, nekem azonban csak az első volt. A kinti kánikula a művházban hőségge változott, így a legnagyobb forgalmú helyszín minden bizonnyal a büfé volt. De ezt a programot nem részletezném, inkább a Beholderhez jobban köthetőkkel foglalkozom.

Kincsvadászat

A játék, amely a nyitással együtt azonnal elkezdődött. Akár aranyláz idején az aranyásók, úgy kutatták át a kincsekre éhes felfedezők a művelődési ház területét. Egymással versengve keresték a színes borítékokat, amelyekbe a kincseket rejtettük. Azonban a borítékok is el lettek rejtve, hallottam is néhány panaszkodó kutatót, aki a keresés mellett amiatt sópánkodott, hogy idén nagyon nehéz dolga van.

Csokiszökökút

Nagyszámú érdeklődőt vonzott a 15. születésnapra rendelt édes meglepetés, de egyes feltételezésekkel ellentétben nem a csinos hostess hölgy volt az, hanem a csokoládét keringető gépezet, melyet ő kezelte. A csokiba pálcikára szúrt gyümölcsöket lehetett mártogatni, és úgy fogyasztani. Ez korosztálytól függetlenül vonzotta az érdeklődőket.

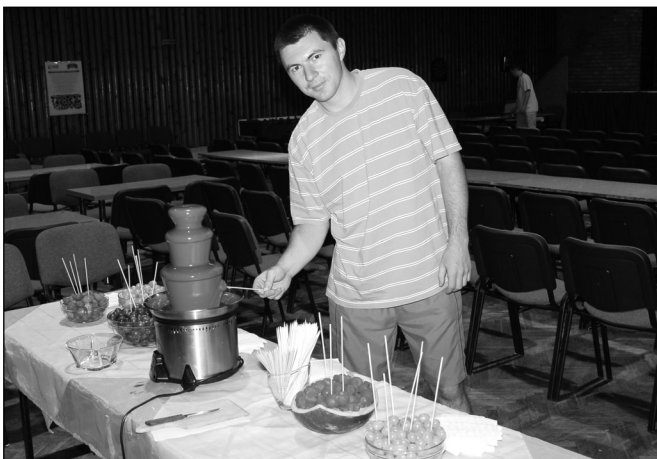
Csocsóbajnokság

Jónéhány négyfős csapat nevezett a nyolc személyes asztalon vívható bajnokságra. A meccsek öt gólig, vagy három percig tartottak, a hangulat és a nézőszám a hazai fut-

ballmérkőzéseket is felülmúlta. A bajnokságot végül a Jégmágusok nevű csapat nyerte meg.

Haditorna bemutató

A Zrínyi Miklós Nemzetvédelmi Egyetem Végvári Haditorna Szakosztálya tartott egy kis bemutatót a történelmi fegyverek használatából a közönségnek, akik a szerepjátékos harcot, és annak elméletét bizonyára jól ismerik, ezért műértő szemmel nézték végig a gyakorlatokat. Szerencsére a ház gondoka nem volt a nézők között, mert bizonyára szívéhez kapott volna a színpadon repdeső nyilak láttán. Bár aggodalomra nem lett volna oka, minden nyílvessző célba talált, nem keletkeztek új rések a függönyökön. Ezt a bemutatót belülről, résztvevőként élvezhettem, meg kellett állapítanom, hogy csizmában, fegyverkabátban, sisakban és félvérzetben, egy harmincöt Celsius-fokos színpadon ugrálva nagyon sok folyadékot veszít az emberi test. A bemutató után néhány bátor érdeklődő közelebből is megszemlélte a fegyvereket, sőt néhányan még pár perces képzést is kaptak vívásból.





TF csataszimulátor

A találkozók szinte állandó programja a Túlélők Földje tesztcsataszimulátor, melyben kockázat nélkül megmérkőzhettek az olimpián indult karakterek a játékban rájuk leleselkedő legtöbb szörnyvel, illetve más játékosok karaktereivel.

Túlélők Földje és Ősök Városa pályázatok

Mindkét játékkal kapcsolatban kaptunk jó néhány pályázati ötletet, amelyek igen eltérő kidolgozottsági szintet képviselnek. Volt, aki néhány mondatban leírta a többszemélyes kaland leírását, akadt azonban olyan is, aki több oldalon részletezte azt. A pályaművek elbí-

TF-ÖV vetélkedő

A vetélkedőn mindkét játék játékosainak leg-
rátermettebbjei vettek részt. A két csapat egymással versengett a pontokért, melyeket különböző próbatételek során szerezhettek. Volt gyűjtőgetős feladat, kvízkérdések a játékról, bulvár, és általános műveltségi témában, kellett barkochbáznai és activityben mutogatni. Az ügyességi feladat abból állt, hogy egy-egy csapat három tagjának maga alatt kellett hajtogatni egy papírdarabot. Itt igen érdekes artista formációkat csodálhattunk meg. A vetélkedőt végül szoros küzdelemben a TF csapata nyerte meg, jutalmuk +5% tapasztalati pont két hónapra keresztül.

Henna festés

Sok jelentkező kívánta, hogy bőrét sárkány, gyík, kínai írásjel, vagy nonfiguratív forma díszítse. Lányok, fiúk, felnőttek és gyerekek egyaránt dolgoztatták a festőpárost, akik művészi mintákat rajzoltak, festettek a jelentkezőkre.

Emlékfotózás

Aki ahhoz érzett kedvet, az a Démonkirály dűhe I. (2. kiadás), az Összeesküvés I., vagy A mágia királynője című könyvek borítójáról készített plakátokra is rákerülhetett.

rálását lapzártáig (a találkozó utáni első munkanap) még nem kezdtük meg, de a következő krónikában majd már olvashatjátok az eredményeket.



TITANIT DUKÁT AUKCIÓ

tétel	kikiáltási ár	vásárlási ár (dukát)
lélekkő	1	11
tetszőlegesen választott manó familiáris	1	26
titanitbányászat varázslat	2	21
gárdista övcsat	2	12
+5 TNO	3	21
+50 max. ÉP	3	30
egy tetszőlegesen választott ritka kalózkincs	3	20
+10 TNO	5	34
+100 max. ÉP	5	47
3 tetszőleges avatár kulcsa	7	64
smaragd dragnit	10	48
csodakarkötő	10	39

Titanitdukát aukció

Idén is volt a ryuku szigetek kalandozói számára egy speciális aukció, melyen a kalandozásaik során megszerzett értékes fizetőeszközöt cserélhették a királyi udvarban különféle tárgyakra és szolgáltatásokra. A tizenkét meghirdetett tétel mindegyike elkelt, volt amelynél a kikiáltási ár kilencszeresét fizette ki a dukátban dúskáló kalandozó.

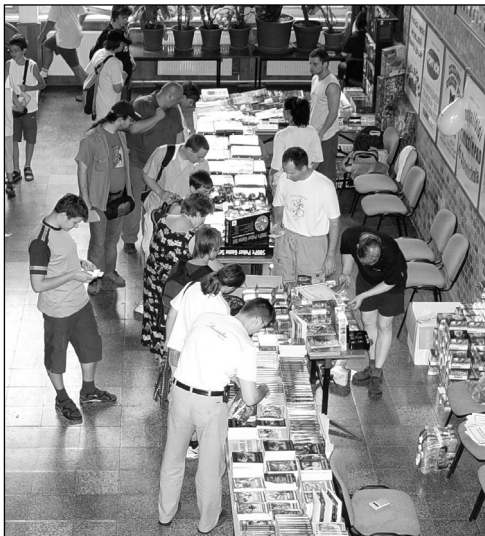
Tombola

A tombola, szokás szerint (persze nekem nincs összehasonlítási alapon, így csak hallomásból tudom, mi a szokás), kedélyes és zajos volt. A nyeremények közt voltak TF-es, ÓV-s tárgyak, ingyenfordulók, valamint megannyi Beholder termék mellett társasjáték és nyári túlélőfelszerelés is. A fődíj szerepét ezúttal egy Warcraft társasjáték töltötte be.

Beholder kód III.

Ez a többlépcsős kódfejtő játék most is nagy népszerűségnek örvendett, de a nehezebb feladatok miatt ezúttal kevesebb jó megfejtést kaptunk, mint az előző találkozón.

Az első feladathoz szintén Marcus Meadow egyik novellája adta az alapot. A szövegben



külön megjelölt betűket kellett megkeresni, amelyeket összeolvasva derült ki, mi is az első teendő. Ezek után két évszámot kellett kitalálnotok, melyek megfejtésén a legkülönbözőbb módszerekkel próbálkoztatok, pedig csupán a római számok ismerete valamint egy kis huncyorítás szükségeltetett hozzá.

Ezután két feladatot kaptatok még, egy verset, melyet Kati írt a versengéshez, ebből a 15-ös számra lehetett következtetni, valamint egy anagrammát mely így nézett ki: „BULIN ESTE PIZZA MENÜ + LJ”, megfejtése pedig: „ÜNNEPELJ BULIZZ MA TE IS!”



TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)	NÉV	ELKELT (ARANY)
A karakter áthelyezése bármelyik 140-nél kisebb nem tenger mezőre (csak nyugaton).	1500	Egy tetszőleges tárgy, ami már legalább 3 karakter birtokában volt pénteken. (Szamuráj vértet választott).	50000
A játékos által választott egyedi kinézet (ne legyen anakronisztikus), amely ezentúl a rendes kinézet helyett fog megjelenni. (Ha már a KT képesség miatt a kinézet ügysem látszik, akkor erre nem volt értelme licitálni.)	6000	Esszenciámágnes (5 fordulónként tud 1 neves szörnyet idézni).	65000
+1 minden, 0-nál nagyobb fegyver szakértelmére (csak nyugaton).	15000	Isteni küldetés (csak nyugaton).	71000
(Ezt a tételt ketten vehették meg.)	15000	A praglonc érintése: Két alaptulajdonság megcserélődik. (Zsákbamacska volt.)	75000
Füst öv (nem foglal slotot, +1 minden tulajdonságra).	15000	Egy fókuszkristály, ami +10-et ad egy általad választott alaptulajdonságra, és a karakterről nevezzük el.	75000
Örökkévalóság upgrade	18000	(10 szerencsét választott.)	75000
A karakter minden tartóját feltöltjük, de egyféle tárgyból max. annyit kap, ahányadik szintű.	20000	Fekete karvédő: +28 véd, +180 max. ÉP, +100 max. VP, +20 támadás kalandozók ellen, -1 szerencse, 25-tel csökkenti az elszenvedett sebést.	100000
A karakter egy tárgyának nevesítése, azaz a karakterről lesz elnevezve.		4 extra fordulót. (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	120000 és 100000
Pl. bronzhegyű lándzsa helyett Clod Onar lándzsája. (Csak olyan licitálhatott, akinek a neve nem extrém hosszú.)	30000	A Háború itala: szint*2 + max. ÉP permanensen.	110000
+3 MXTU és még egy tételre licitálhat.	50000	A következő szinthez szükséges tapasztalati pont.	150000
(Ez a tétel zsákbamacska volt.)	50000	Egytel több fülbevalót hordhatsz ezentúl. (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	170000
Tetszőlegesen választható faji vagy ősi páncéldarab (min. 50 szintűnek).	50000	A licit végeztével kiválaszthat egy tetszőleges másik tételt és a tárgyat féláron megkapja.	320000
(Ezt a tételt ketten vehették meg.)	50000	(Sárkányamulettet választott.)	320000

A megfejtők a TF-en jutalomaranyban részesültek, a HKK-s résztvevők pedig a legújabb kiegészítő, a Zu'lit kincse paklikat kaptak.

Pókerasztal

Az Onlinepoker.hu biztosított egy professzionális játékasztalt, osztóval és bíróval, melynél nagyon sokan próbára tették magukat, hogy mennyire szerencsések, és milyen pókerarcokat képesek imitálni. Három forduló is volt, és minden forduló első három helyezettje beholderes vásárlási utalványt kapott.

HKK partik

A HKK játékosok Makó Balázssal is összemérhették tudásukat és paklijukat. Azon vállalkozó kedvű fiatalok, akik le tudták őt győzni, Zu'lit kincse paklit nyertek. Balázs csak amatőrökkel játszott, viszont mindig az ellenfele kezdhetett. Tizenhárom kártyacsomagot vittek így el Balázstól.



ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)	NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
Egy varázslat megtanulása egyből 10. szintüként, amit legkésőbb a következő szinten meg tudna tanulni.	nem kelt el	Megvesztegetés: ezentúl az AD 10 parancsra dupla aranydukátot kap.	150
10 fordulón át mindig jön a dukátkereskedő és ez nem kerül TVP-be.	10	Nyomkeresés specializáció. Megnevezhet egy szörnyet, amit tudna amúgy is nyomkeresni, erre ezentúl 100% esélye lesz. Megválaszthatja, hogy jöjjön-e esetleg a neves verzió.	200
Töröljük a karakter összes épületes kalandját, újracsinálhatja őket.	15	A licit után megmaradó aranydukátjai megduplázódnak. (575 dukátot kapott.)	200
Nagyobb transzformáció (két tetszőleges harci, egyéb vagy végtag képessége, amely akadémián is tanulható, megcserélődik).	20	Örökkévalóság drágakő upgrade.	280
(Vezetőképességet a tuskés bõrrel cserélte meg.)	20	Tetszőleges szolgál, ami a szinten engedélyezett. (Ezt a tételt ketten vehették meg. Monozoidot és kék-vörös atyát választottak.)	350
Egy tetszőleges nem eldobható kaland eldobása. (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	30	Hercegi pecsétgyűrű (+6 vezetőképeség és meggyőzés, +20 méret, +2 minden tulajdonságra, kivéve a gyorsaságot, -4 álcázás, császári dekrétumnak számít).	350
Egy általa választott szolgálja lép 5 szintet, de nem lesz magasabb szintű mint a lakószintje. (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	50	Egy tetszőleges felszíni varázstárgy, amit FTK során találni lehet. (Fekete csuhát választott.)	400
1 db. teleporter a karakternek, 1 teleporter egy másik, általa választott karakternek. (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	60	Maelfaron ija (6d6 sebzés, -25% támadás, 3 roncsolás, 2 gránitbőr)	600
Arany relikviformázó (max. 6-os randomtárgyat, vagy max. 4-es relikviát tud formázni, de ősmágust vagy armageddont nem). (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	80	Az Univerzum gyűrűje (+7 minden lehetet, +2 varázslat szint, +2 végtag méret, szakértelem, speciális képességek, +3 löfegyver, +3 gyorsaság, +1 pszi támadás, pszi energia, minden pszi képességre, -8 álcázás)	750
Egy új végtagot növeszthet, viszont legmagasabb képessége lecsökken kettővel. (17. szinten nem lehetett megvenni.)	150	Klánváltás. (Annál a rangnál lesz váltás után is, amiben az előzőnél volt, ha van klán specifikus tárgy, azt is megkapja a másik klánnál).	965
Kőtörő karkötő (roncsolja a roncsolhatatlant, -8 vastagbőr, -8 tuskésbőr). (Ezt a tételt ketten vehették meg.)	150	(Katonáról váltott Halhatatlanra.)	

HKK zsákbamacska

A HKK zsákbamacska során három Hatalom Kártyái kártyalap büszke tulajdonosává válhatnak a résztvevők. A lapok között nagy eséllyel ritka lapokat vagy nehézkesen beszerezhető tápokot, illetve kisebb eséllyel akár egy-egy ultraritka lapot is találhattak a szerencsések. Délre el is fogyott a kihozott mennyiség, és sokan ultraritkák boldog tulajdonosaként távozhattak.

TF/ŐV aukció

A levelezős játékok szerelmeseinek szemében a találkozó talán legnépszerűbb programja ismét a Túlélők Földje és Ősök Városa aukció volt. A TF-esek aranyból, az ŐV-sek pedig aranydukátból licitálhattak a felajánlott tárgyra.

Örökkévalóság drágakövének beszerzése

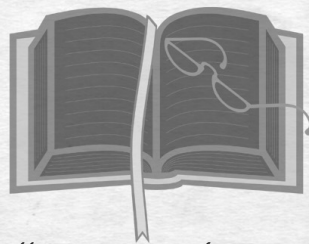
Az örökkévalóság drágakövek a levelezős játékainkban normál módon be nem szerezhető tárgyak. A találkozón megjelent játékosok viszont valamelyik karakterüknek választhattak egyet (vagy ha már volt a karakternek, akkor egy eggyel jobb verziót). Új, erősebb kiadás-hoz lehetett hozzájutni, az örökkévalóság igazgyöngyéhez.

Kati köszöni minden kedves ajándékozó játékosnak a csokit. Minden kedves TF-es, ŐV-s, HKK-s játékosnak és kísérőiknek a Beholder köszöni a részvételt, remélve hogy kellemesen szórakoztatok. Újabb találkozót novemberben!

Vadász Szilárd

Leanthil naplója

43.



Te ott a jövőben, aki ezt a naplót már jó régóta olvasod (hacsak addig meg nem semmisült, és most a senkit szólítgatom), történelemként ismered azokat a dolgokat, amikről nekem még sejtésem sincs. Azonban bízom benne, hogy a kiemelt történelmi események között az én nevem is gyakran előfordul, de ha nem is gyakran, legalább egyszer biztosan. Ha pedig így van, akkor most van az az egy alkalom. A könyvek talán úgy emlegetik az esetet, hogy „Leanthil megtér”. A körülményeket nyilván ismered, a következményeit is, meg úgy általában az egészet, de szeretném, ha a személyes motivációimat is megismernéd a tényeken felül.

Az egész anyyi volt egyébként, hogy a központi csarnok hirdetőfalára kiírtam egy rövid szöveget, miszerint megbántam mindent, amit eddig tettem (a tárgyirtást értve ez alatt), letranszformálom a végtagjainról az ártó képességeket, felszólítom erre a szövetségi társaimat is, és mostantól átlagos galetkiként élem az életemet. A transzformálást meg is tettem, ahogy Ka-Boom barátom is, bár szegény tágra nyílt szemekkel vette tudomásul a parancsomat, hogy el kell küldenie a pusztító szójereit és, hogy amíg pedig ezt meg nem teszi, tartózkodnia kell a galetkik elleni harctól. Tudom, mit érez, hiszen mielőtt a döntésemet meghoztam, lélekben én is végimentem ezen. Olyan, mintha egy darabot kitépnének belőlem, ami ugyan fizikai fájdalommal nem jár, de mérhetetlen üresség marad utána. A hivatalos verzió szerint azért tettem mindezt, mert amióta közösségbe járok, sok szimpatikus galetkít ismertem meg, és azóta nem visz rá a lélek, hogy tárgypusztító képességemmel veszélyeztessen az életüket vagy, hogy akár csak bosszúsá-

got okozzak nekik. Talán egy egészen kicsit valóban így van, hiszen akár Egon vagy akár a(z) egyébként gyűlölt nő, Piro-maca önzetlen segítése rendkívüli jellemről tesz tanúbizonyságot, de a többiek miatt nem változtattam volna több éves gyakorlatomon. Kit érdekel a sok tudatlan kis nyomorult? Éntőlem az összes megpusztulhatna az első sarkon, úgyis újra meg újra megszületik, amíg a lelke Menytek Országába nem jut a fényhozó angyalok által. De ez csak akkor következik be, ha én, a Proféta véghez nem viszem isteni küldetésemet. Nem adom fel tehát a dolgot, de kénytelen vagyok változtatni a módszereimen. Évek óta tö-rünk, éheztetünk, lopunk, de mindhiába. Ezek a mameluk-agyri nyavalyások képtelenek arra, hogy figyeljenek ránk, és meg-



hallgassanak, így az eltelt hét év olyan, mint ha mindvégig egy kijárat nélküli barlangban ordibáltunk volna. Néhányan azért így is megértették a tanainkat, na de az mire elég? Nekünk a császár hatalmát kell megdönteni, amihez az egész nép is kevés lenne, nehogy néhány, a puhány szintről éppen csak felköltözött kisgyerek. Módszert kell hát váltani. A szövetségünk arca kezdetektől fogva én vagyok, ami nem is csoda, hiszen én alapítottam, engem utálnak a legjobban, és nekem van a legnagyobb szám is. A többiek mostanában egyre gyakrabban „pihennek”, de eddig is maximum a háttérből figyeltek, és csendben építkeztek, legfeljebb hosszabb-rövidebb időre sorakoztak fel mellém. Az eddigiék során tehát éppen elég hírhedt lettem ahhoz, hogy egy ilyen megtéréssel ismét milgandfénybe kerüljek, és ezzel pontosan azt értem el, amit évek óta szerettem volna: most rám figyelnek. Ki kell tehát használnom a lehetőséget, hogy közelebb kerüljek a célomhoz.



Ráadásul engem mindenki gonosznak tart, holott én éppen a népem, a fajom javát akarom. Az istenek parancsát követve tettem mindazt, amit eddig tettem, de mivel a tudatlanság ezt gonoszságként aposztrofálta, ellenem fordultak. A nagy többség emiatt ellenségként kezelte, tehát kénytelen voltam én is így tekinteni rájuk, és mivel ellenségek, minden megengedett ellenük, nem igaz? Öröki körbe kerültem, miközben minden lakósinten egyre távolabb kellett költöznom a többségtől. Egyre jobban elszigetelődtem, egyre több időt töltöttem a barlangom magányában, és ezzel éppen ohyanná váltam, mint sok intelligens torzszülött, akik a sötét csatormaszinten állandóan a galetkik elpusztításán agyalnak, vagy mint a renegátok, akik folyamatosan csak a bosszún járatták az agyukat. Bár eleinte nem voltam olyan, amilyenek tartottak, az évek során pontosan ohyanná váltam. Gonosz lettem, és már nem is tiltakoztam ellene, inkább elfogadtam ezt a szerepet. Ennek következtében fel sem merült bennem, hogy lehet ezt máshogy is csinálni... egészen eddig. Mostantól minden másként lesz. Szitkok helyett szép szavak, pusztítás helyett segítőkészség, a szövetség pedig hanyatlás helyett bővülni fog (persze a hanyatlást is úgy kell érteni, hogy többen adják fel a küzdelmes életet, mint ahányan beállnak közénk). Ha a szeretetnek akkora ereje van, ami még az én egyre sötétebb jellememet is ki tudta fehértetni, akkor ezt az erőt a szent cél érdekében kell állítani. Mivel a Magiszterek nevezetű ex-szövetség szószólója nemrég bejelentette, hogy a társaság feloszlatta önmagát, és a tagjai új szövetséget keresnek, meg is fogom őket keresni, és felajánlom nekik az együttműködés lehetőségét. Aljanak be mindannyian közénk, és újítsuk meg együtt a Fény Apostolait. Ha először nem állnának rá a dologra, számtalan alkupozíció létezik még. Állítólag az olimpián hoznak végleges döntést, úgyhogy ott majd személyesen is folytathatunk tárgyalásokat. Szóval minden szép és jó lesz, és így már a Felszín is csak egy csapnyújtásnyira van. Erről egyelőre ennyit.

Na, de a nagy dolgok kedvéért ne menjünk el az apróságok mellett, hiszen a naplóm első sorban az én mindennapjaimról szól, és csak részben a Hegy történelméről. Legutóbb nem is igen tudtam mással foglalkozni, mint a manapoid interruptor páros legyőzésének viszontagságaival. Jelentem: helyreállt a becsü-



letem, még hozzá olyannyira, hogy miután a tudósok döglött tetemeiket kipucolták, és a vért feltörölték, mancsaikat tördelve álltak elém, hogy volna egy újabb problémájuk. Miután ez a Zurbulum gyerek igen aktívan szokott kísérletezni, sikerült is neki a legendás Zuveghar professzor egy újabb lényét kifejleszteni, ami persze ismét csak elszabadult. Ezúttal azt kellett megfékezni. Egy közeli helyiséget barikádoztak el, ebben tombolt ez az úgynevezett „kék-vörös száiami”, ami egy lehelős galetkinek minden bizonnyal komoly kihívást jelentet volna, nekem azonban szinte csak egy pöccintés volt. Miután legyőztem, a tudósok hálás szemmel néztek rám, de láttam rajtuk, hogy még mindig akarnak valamit, csak nem merik elmondani. Hangos sóhajással nyugodtam bele a sorsomba, és vártam,

mi következik most. Szabadkozva mondták, hogy tudják, mennyire nevelésesen hangzik, de egy harmadik teremtménnyel is el kellene báni. Közöltek azt is, hogy amíg itt beszélgetünk, könnyen lehet, hogy ez a harmadik lény addig negyedik, vagy ötödik lesz, miután osztódással szaporodik, úgyhogy siessék, ha lehet. Egy újabb helyiségbe vezettek, amiben az ominózus, multizoid névre hallgató teremtmény lebegett. Amint meglátott, élesen felvisított, majd hirtelen kettévált, mire nyomban két multizoiddal néztem farkasszemet. Amikor a szolgálaimmal együtt nekiestem, olyan forgatag kerekedett, hogy egy külső szemlélő sem tudná elmesélni, pontosan mi történt, nemhogy én, de az biztos, hogy egyik monozoidot a másik után terítettem le. Amikor már a kifolyt levektől csuszamlós padlón alig bírtam megállni, a számtalan döglött tetemet kerülgetve kirohantam a helyiségből, hogy egy kicsit pihenhessek. Visszanézve láttam, hogy a hulláhegyek tetején egy teljesen ép példány trónol, következőképp az eltelt időben semmivel sem sikerült előrébb jutni az ügy megoldása érdekében. Szóltam a tudósoknak, hogy ne zargassák a lényt, mert megfigyeltem, hogy csak akkor osztódik, ha fenyegetve érzi magát. Hazamentem, hogy pihenjek egy kicsit, majd felvértezve magam a leghatásosabbnak gondolt nyílvevesszőimmel visszatértem, és könnyedén lenyilaztam a nyavalyás torzszülöttet. A tudósok ismét kifejezték hálájukat, és biztosítottak róla, hogy több kiirtandó kísérlet-eredmény nincs (legalábbis nem tudnak róla, hogy lenne).

Mivel más dolgom már nem volt a szinten, tegnap összeszedtem a motyómat, és felköltöztem ide, a galetkik szintjére. Első nekifutásra elég érdekesek itt a dolgok, mivel a mágustornyon kívül minden épület be van zárva, a mágikus erőm pedig folyamatosan regenerálódik ha kell, ha nem. Egyebet nem tudok mondani.

Legközelebb minden tisztább lesz.

Leanthil



Feszülten ébredtem. Korán volt, odakint a szint-takarítói sem végeztek még a munkájukkal. De feszültségem nagyon is indokolt volt. Nem is lehetett ez másként, hiszen hatalmas dologra készültem ma, hatalmas vadászatra.

Megmosakodtam egy kötélből, amibe még előző este készítettem vizet. A hús víz felfrissített, és már sokkal bizakodóbban néztem a jövő elé. Átmozgattam testemet, fegyvert ragadtam, majd elsétáltam a szövetségi épületeinkhez. Itt aztán jöhetett egy alapos gyakorlás. Előbb a végtagjaimmal gyakoroltam, de két-három lendítés után abba is hagytam. Nem ment túl jól a dolog, de nem keseredtem el. Inkább vettem egy nagy levegőt, és egy hatalmas mérgezgáz felhőt fújtam az erre a célra kijelölt teremben. Erre a lehetetre már igazán büszke lehettem, mert – legalább is a szintemhez, a Katonák szintjéhez mérten – hatalmas volt.

A gyakorlás végeztével megreggeliztem, feltöltöttem a napi készletemet is, majd elhagytam az épületkomplexust. Visszamentem a barlangomba, és átgondoltam, mit is vigyek magammal a mai lehetetlennek tűnő harcra. Eleget megtudtam a torzszülöttről, így valami mérgeg ellen védő varázstárgyat próbáltam meg magamra aggatni. Ellenőriztem a nyakamban lógó amuletteket, számba vettem gyűrűimet, karpereceimet. Sajnos egy mérgeg ellen védő tárgyam sem volt. Sebaj! – gondoltam. Annál nagyobb lesz a kihívás.

Kiléptem a barlangomból, és a csatornaszint felé irányoztam lépteimet. A lejárát után csendesebb mozgásra váltottam, bár lépteim még itt-ott visszhangot vertek a gödrökben meggyült csatornavíztől. Jócskán eltávolodtam a szokásos vadászterületektől. Itt már a milglandomat sem mertem használni, nehogy árulómá legyen a fény. Inkább infralátásomra hagyatkoztam.

Különös vadra pályáztam ma. Egy rendkívüli. Ilyet még soha nem ejtettek el ezen a szinten. Még csak nem is harcolt hasonló félelmetes ellenféllel senki. Riasztott kicsit a dolog, de a kalandvágyam mindennél erősebb volt. Biztam erőmben, ügyességemben, de legfőképpen, lehetem erejében.

A remete és a helytartó is adott némi útbaigazítást, a szörny fellelhetőségét illetően, valamint több galetki társam véleményét is kikértem az elmúlt napokban. A legtöbben persze csupán kinevettek, és biztosítottak róla, hogy nincs egy szemernyi esélyem sem. De páran, vadászataik során talán látni vélték ilyen torzszülött nyomokat a csatornában. Biznom kellett tehát szerencsémbe, hogy ráakadok a vadra. Szinte teljesen ismeretlen helyen jártam már. Nagyon messze az eddig bebarangolt csatorna részeitől. Több torzszülöttet is láttam. Észre sem vettem. Nem lepleztem le magam, hiszen most nem ők voltak kiszemelve zsákmányként. Csendesesen osontam hát tovább.

És egyszerre észrevettem a teremtményt. Ott volt előttem, teljes életnagyságban. A szemem kikerekedett, és olyan izgalom lett úrrá rajtam, amit maximum legendás csaták előtt éreztem eddig.

Csak most el ne szúrjam – fohászokdtam. Csak most ne!

Kiléptem a lény elé, és vettem egy hatalmas levegőt. Lehelésre készültem. A szörny mégis megelőzött – hiába, a gyorsaságomat fejlesztenem kellene. Egyszerre mérgezgáz felhőben találtam magam.

Immunitásom azonban segített. Még a szememet sem csipte a gáz. Szinte nevetséges volt ez a támadás a lénytől. Nem is erőltettem meg magam a visszavágással, egy picinyke lehelet elég volt, hogy a torzszülött kimúljon, és a hátára forduljon.

– Igeeeeeen! – kiáltottam teli torokból. – Siikerüüült!

A nagy vad előttem volt, kiterítve. Közel léptem hozzá, és a hátsó fertályából kivágtam a zöldes színű gumóját, és visszaindultam a felszínre.

– Egy frissen kivágott nohnetár gumó – mondta az Akadémia alkímista csoportjának vezetője hitetlenkedve. – Itt a Katonák szintjén. Ez hihetetlen. Biztos voltam benne, hogy nem él itt ilyen torzszülött. Hiszen ezek a lények a lárvaszintek „ragadozói”.

Én csak mosolyogva álltam a galetki előtt. Majd a kezemet nyújtottam.

– A fogadás, az fogadás.

ŐSÖK VÁROSA

Ősök Városa – UL írás

Szeretnék egy kis támpontot adni azoknak a kezdő(bb) játékosoknak, akiknek még nincs meg az UL írási „stratégiájuk”. Én sokáig jártam a hegyet különösebb szisztéma nélkül, de idővel kialakult a saját kis mechanizmusom, ami nagyban segít a nagyhatalmú galetkivé válásban.

Nem tudom, ki hogy van vele, de én szeretem megtervezni a következő fordulót rögtön azután, miután elolvastam az aktuálisat. Tulajdonképp akkor van bennem a „hév”, és akkor van a legkevesebb esély, hogy elfelejtsek dolgokat. A forduló tervezgetése mindig papíron kezdődik nálam. A parancsok sorrendje, meg úgy egyáltalában a parancsok is annyit változnak egymás függvényében, hogy nem győznéd UL-lel, ha rögtön arra vezetnéd fel.

A legelső parancsok az esetemben általában a TVP-t nélkülöző, vagy csak nagyon kevés TVP-t igénylő parancsok szoktak lenni. Ilyenkor költöm el a KNO-kat, cserélgetek felszerelést, állítgatom a HP-kat, ha esetleg olyan csatára készülök a fordulóm további részében, ami külön taktikát igényel. Ilyenkor szokás ellátogatni a szövetségi barlangunkba, hogy az esetleges épületek általi bónuszokat a forduló élménydúsabb részeiben már magunkon tudhassuk, valamint a teljes fordulóra kiterjedő védekező varázslatokat is érdemes itt elsűtni, vagy esetleg olyan parancsokat hajtatunk végre, ami a forduló többi részére valami extrával ruház fel.

Ha friss húsok vagyunk a szinten, akkor érdemes ilyenkor feltérképezni a csarnokot előre az ősökkel való kontaktus segítségével. Rengeteg fordulót megtakaríthatunk így, mivel nem vakon kell tapogatóznunk. Az akadályok leküzdése még így is a mi feladatunk marad, viszont nem botlunk bele egy gondolkodtató feladatba (ld. később) a tudunkon kívül, és nem szakítja meg további két csarnokos sor menetét. (Ez természetesen csak akkor áll fent, ha legalább nyolcas szintűre fejlesztük a kontaktust. Ezt megéri megtenni, mert meg fog

térülni rövid időn belül.) Ezenkívül ilyenkor érdemes ellátogatni az épületekbe, fincsi kis kalandokért, hátha olyan jutalomhoz juttatnak, ami igencsak hasznos lesz a játék további menetét illetően.

A következő mozzanat egy eset kivételével mindig a csarnokozást jelenti számomra. Az az egy eset az, amikor egy kalandnál egy olyan ellenféllel vagy netán ellenfelekkel kerülök szembe, aki ellen csak akkor van esélyem, amikor max. életponttal kezdem a csatát. Ilyenkor érdemes előbb azt letudni, hiszen a csarnokban a szint „átlagos” ellenfelei biztosan nem fognak akkora fejtrést okozni esetlegesen egy kis gyógyítás után.

Szóval a csarnokozás. A szörnyeket valószínűleg még alacsony szinten mindenképp le tudjuk győzni, esetleg egy kis taktikai kiegészítés (HP az adott lény elleni technikával a forduló elején) szükségeltetik. Később lehetnek problémák, mivel bejönnek azok a lények, akik komoly immunitással rendelkeznek a támadási formánkkal szemben, de másodlagos támadásokkal nagyon nehéz legyőzni. Ezekre a lényekre találták ki az ötletes készítő a dimenziókaput. Szóval, ha nem megy egy szörny, nosza használjuk a dimenziókapunkat, ug-ráljuk át a delikvenst, és mindjárt mehetünk is tovább, mintha mise történt volna. Az esetleges eseményekről azt hiszem, nem szükséges szót ejtenem, hisz azok tőlünk függetlenek. A tulajdonság próbákkal az alacsonyabb szinteken nem volt soha problémám, esetleg egy kis HO pont költés, és minden megoldódik. Később pedig egyszerű megoldás a sokszor emlegetett, ám még mindig remekül használható módszer, miszerint szed-jünk össze más galetkiktől, esetleg boltból a bizonyos tulajdonságot növelő varázstárgyakat, és aggassuk magunkra annak rendje és módja szerint. Ha kisebb költségvetésből gazdálkodunk, és értünk a varázssítalok kotyvasztásához, akkor az is egy remek megoldás – fel-téve, ha van olyan ital, ami megnöveli a szükséges tulaj-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

donságunkat –, miszerint felöntünk egy megfelelő itóka-
val a garatra, és máris megvan a szükséges küszöb. Így
túl jutunk minden akadályokon, kivéve a gondolkodó fel-
adatokat. Ha nagyon nincs kedvünk hozzá, hogy mateka-
tanárokat megszegyenítő gondossággal törjük a felada-
tokon a fejünket (és néha az asztal lapját), használjuk a
nehezen összeharcsolt lélekenergiánkat, és veszteges-
sük meg a korrupt kis szellemet. Ám ha megvan hozzá
az ambíció, érdemes megoldani a feladatokat. Ha
még iskolapadot koptatunk, legalább bebizonyíthatjuk az
esetlegesen nem ŐV-szimpatizáns szülőknak, hogy
igenis hasznos az ŐV, hisz magunktól úgysem ülnénk le
gyakorolni a matekot. (Természetesen tisztelt a kivétel-
nek!) És még azért is hasznos, mert nemhogy lélekener-
giát költünk, hanem még szerzünk is!

Ha átlagos fordulókban gondolkodunk, ami a szintek
közti haladással és a fejlődéssel is egyaránt foglalkozik,
akkor ugye a csarnokozás után jönnek fontossági sor-
rendben az épületes kalandok és a klán küldetések,
hogy haladjunk a ranglétrán is, és a már említett jutal-
mak is megérik a más játékokban questként aposztro-
fált küldetések teljesítéséért felvállalt kockázatot és
TVP-t. Ezeknél a küldetéseknél nagyon nagy segítséget
tud jelenteni a hyper, hiszen sok TVP-t spórolhat meg
az, aki előre tudja, hogy milyen próbákkal és szörnyete-
gekkel áll szemben a későbbiekben és úgy öltözkö-
dik/KNO-zik. Az előbbiekben leírtam, mi a teendő egy
nehezebb próbánál, viszont a kalandok során a ször-
nyeket „felett” nem pattoghatunk át szabadon... Kény-
telenek vagyunk HP-kat generálni a lény ellen, egy-két
olyan tulajdonságunk növelése, ami esetleg egy gyen-
ge pontját tárja fel az adott szörnyecskének, varázsita-
lok felhőrpintése, vagy simán várni addig, még izmoso-
dunk. Természetesen az utolsóval csak vicceltem... A
mai rohanó világban melyik szorgos kis galetkinek van
ideje ilyesmikre? Hát még a nagyoknak! Szóval hasz-
náljunk képességpontot, igyunk meg főzeteket, írjunk
bőszen HP-kat, és egy kis szerencse közbeiktatásával
úgyis a miénk lesz a hön áhitott lény trófeája.

A véletlenszerű kalandoknál más a helyzet. Ott nem
nézhetjük ki sehonnán, hogy mi vár ránk, ott minden-
képp ki kell tapasztalni. Egy támpontot nyújthat a kaland
TVP költsége. Ha nagyon alacsony, akkor nem kell fél-

nünk, hogy torzszülöttek hordáit uszítják ránk. Ellenben
magas TVP számnál már megeshet, hogy akár számos
torzszülött is közénk és a jutalom közé állhat, a próbák
tömkelegét nem is említve. De ezek mellett is érdemes
a megkapásukat követő fordulóban nekifutni egy-egy
véletlenszerű kalandnak. Legfeljebb nem sikerül elsőre.
Idővel mindenképp meglesz, és a jutalomért mindig ér-
demes szenvedni.

A forduló végére szoktam hagyni azokat a parancso-
kat, amik nem életfontosságúak, csak akkor használjuk
őket, ha esetleg van még TVP-nk a forduló vége felé.
Ilyen lehet a felszíni tárgyak kutatása, régészkedni, ze-
nélni, meglátogatni a Legendák Völgyét. Én ezekben a
végső parancsokban szoktam még VaDászni kompo-
nensért a „questekhez” is. Portyázni is mindig érdemes
egy kis baráti versengésre, átokszórásra, esetleg egy
kis átmozgató küzdelemre, de beszélgetni is biztosan
megéri. Szóval 1-2 esetleg 3 P parancsot is előlőhetünk
teljes nyugalommal, ha van miből.

Legvégül az építkezést szeretném megemlíteni, de
ennek a parancsoknak a helye teljesen szubjektív és ese-
ményfüggő. Ha épp befejezünk egy épületet és haszná-
lni is akarjuk már abban a fordulóban az általa adott bó-
nuszokat, akkor érdemes a forduló elején építkezni. Ha
nem, attól függ az építkezés, hogy marad-e TVP-nk a
parancssor végére, akkor szintén karaktertől függ, az
UL melyik sorába kerül a parancs. Ha viszont nem va-
gyunk annyira aktív tagjai a szövetségünknek, hogy
minden körben beleépítsük az épp aktuális épületbe a
75 TVP-nket, akkor adjuk ki nyugodtan az utolsó paran-
csok közt, hisz ha marad TVP-nk, végrehajtodik és
mégis csak haladunk valamennyit, ha pedig nem ma-
rad, akkor sem veszítettünk semmit.

Soraimat azzal zárnam, hogy ezen instrukciók termé-
szetesen csak irányt adnak egy forduló megírásához. El-
lenben szeretném azt hinni, hogy segítséget nyújtottam
eme kis írással az új játékosoknak, hogy eredményeseb-
ben tervezzék meg az elkövetkezendő lépéseiket, és egy
kis könnyed olvasást a „nagy öregeknek”, akik már rég
megtanulták, hogy csak a saját fejük az, ami után igazán
élvezetes menni, hiába nem mindig az a célravezető.

Laczkovszki Ádám

Olimpiai pillanatkép...

...azaz hogyan győzte le Lord Khalel, a legfelső szint győztese Szarkaagyú Sirakát, a második helyezettet.

Jelenleg a 2. helyen állsz. A porondra kísérek. Következő ellenfeled **Szarkaagyú Siraka**, egy fekete bőrű, zöld szemű, kopasz, alattomos kinézetű, enyveskezű, tolvaj férfi. [aura: 6-os sz.áll.roncsolása, csapdaészlelés: 27.] A Tudósok klánjának császári bölcs rangú tagja. A Tudás Őrzői szövetségbe tartozik. Kalandor rangja tapasztalt kalandor. A következőket látod nála: Epikus tudósnnyaklánc, klinoch gyűrű, Itraes karkötője, a regenerálódás fattyúkardja, Tyrex aranyozott fülbevalója, a Pusztítás Karkötője, a regenerálódás arany fülbevalója, a királynő karkötője, Armageddon lovagi pajzsa, gyémánt mágusöv, a Becsület gyűrűje, aréna holdkő érme, Firandi kesztyűje, Dubié amulettje, Crouveaux gyűrűje, szkritter karvédő, xenomorf csuklópánt, Armageddon malachit fülbevalója, az Őrzők ében karkötője, a bűz ezüstgyűrűje, patkánybőr csizma, a teknős árnyéktőre, Hel jádegyűrűje, Tyrex jádegyűrűje, a villám tünde láncinge, Tyrex ébenfa lándzsája, manókirály korona, manapoid gömb, gyantakés, sünrája tör, Héteoszix nyaklánc, lidérc karvédő, xenóbőr karkötő, az Ősök Szent Kardja, topáz melltű, Armageddon fattyúkardja, császári kitüntetés, ezüst bajnökköpeny, Sárkánytűz, Noxoth karkötője.

*** 1. KÖR *** Elmondasz egy méonech fókuszlás varázslatot. (-33 vp.) Összegyűjtve a bened rejllő mágikus energiákat, elvarázsolsz egy a forrás érintését. (-7 vp.) Az 1. manapoid figyelő mágikus ereje felhasználásával előidéz egy megszakítást. Az 1. manapoid figyelő ellő egy a forrás érintése varázslatot. A monozoid rúnákat rajzol a

levegőbe, mire létrejön egy fűrgülés. A monozoid öregedett 1 évet. A monozoid a mágia különös nyelvén mormol. Létrejött egy féreg érintése! A 2. manapoid figyelő ellő egy megszakítás varázslatot. Heves kézmozdulatok közepette a 2. manapoid figyelő elmormol egy a forrás érintését. Szarkaagyú Siraka elindul a xenomorf bébi felé. A xenomorf bébi megközelíti Szarkaagyú Sirakát. Neo Szarkaagyú Siraka felé mozog. Szarkaagyú Siraka és a xenomorf bébi egymással harcolnak. A xenomorf bébi kileheli lelkét. Neo és Szarkaagyú Siraka egymással harcolnak.

*** 2. KÖR *** Mormolsz a mágia különös nyelvén. Létrejött egy gázrobbanás! *Szarkaagyú Siraka sebződik 571 ép-t. (-23 vp.)* Az 1. manapoid figyelő rúnákat rajzol a levegőbe, mire létrejön egy parancs. Szarkaagyú Siraka megdermed. Összegyűjtve mágikus energiáit, a 2. manapoid figyelő elvarázsol egy parancsot. Szarkaagyú Siraka ellenállt a varázslatnak. A monozoid Szarkaagyú Siraka irányába megy. A monozoid Szarkaagyú Sirakát támadja. Szarkaagyú Siraka ledermed. Neo és Szarkaagyú Siraka egymással harcolnak.

*** 3. KÖR *** Varázshatalmad segítségével elmondasz egy gázrobbanást. *Szarkaagyú Siraka 580 sebzést kap. (-23 vp.)* Szarkaagyú Siraka ezer sebből vérezve, elveszti eszméletét.

[A csatában összesen 1015 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál. Szolgáid ill. szövetségeseid által okozott/kapott sebzés: Neo: 2/8, az 1. manapoid figyelő: 0/0, a monozoid: 2/27, a 2. manapoid figyelő: 0/0, a xenomorf bébi: 0/279.] Ezt a csatát te nyerted!

Ghalla News

163

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. július-augusztus



A közelmúltban Alanorban és a csatorna keleti oldalán álló yaurr városokban nagy port kavart néhány esemény, ennek próbáltam utánajárni. Igyekszem tárgyilagos lenni a tisztelt érdeklődők irányába, ám lehet, hogy személyes beállítottságaim némileg torzítanak a tényeken, de azt hiszem, ezt nem nagyon szokta a krónikások szemére vetni az utókor.

Az egyik esemény, amelynek igyekeztem utánajárni, az az olimpián feltűnt idegen figura, egy varkaudarnak látszó jövevény, valamint az attrakció gyanánt elének tárt vízió összefüggése. Mondanom sem kell, hogy a királyi levéltár titkosított irataihoz nem tudtam hozzáférni, ám az udvarban találtam néhány gyarló személyt, kiktől megpróbáltam értekezni.

Annyit sikerült megtudnom, hogy az idegen nem alakváltó, szóval varkaudar, és a városi pletykák is helyesek, miszerint Trugt Ogarnak hívják. Ez még elég kevés információ, mivel pedig a cél szentesíti az eszközt, hát nagy áldozatot hoztam. Közlebbi kapcsolatba kerültem egy az udvarban élő pletykás fehérszeméllyel, akitől megtudtam, hogy ez az alak már több mint egy hónappal ezelőtt érkezett, és sokat tanácskozik, nem csak Boraxszal, de a hadvezérekkel is, köztük Harris Krapulix varkaudarügyi és Tyrion Zaks, invázióügyi miniszterekkel.

Végül elegendő lett a találgatásokból, egyenesen a miniszterekhez fordultam, de ők fogadni sem akartak. Gondoltam hát egy nagyot, és felkerestem Trugt Ogart. Közöltem vele, hogy krónikásként szeretnék feltenni néhány kérdést neki.

– Kérdezz hát, krónikás – mondta erre.

– Nem tudom, itt az udvarban mennyire értesülsz az alanori szóbeszédekről, ezért elmondanám, hogy sok találgatás lehet hallani a személyedről. Megtudhatnánk, ki is vagy voltaképpen?

– Trugt Ogar vagyok. Varkaudar és harcos.

– Meglehetősen szokatlan, főleg a varkaudar háború óta, hogy az udvarban a fajod valamely képviselőjével találkozunk. Elárulnád, mi járatban vagy itt?

– Ezt egyelőre nem tehetem meg, ígéretet tettem rá Boraxnak.

– Azért valamennyit biztosan elmondhatsz. Legalább itt tartózkodásod jellegét illetően.

– Tárgyalásokat folytatok mindkettőnk népének érdekében.

Több használható információt sajnos nem tudtam kiszéni a szűkszavú harcosból.

A másik, érdeklődésre számot tartó esemény egy párharc, mégpedig egy legenda és egy feltörekvő kalandozócsillag között. Megpróbáltam elérni a híres Toborzásgátló Vlagyimirt, de személyesen egyelőre nem tudtam találkozni vele. Egy üzenetet azonban eljuttattam hozzá:

– A túlélők és kalandozók dicsőségét hirdető csillag vajon lezuhant Ghalla egéről? (Na lehet hogy ez erős kezdet volt, de már nincs mit tenni, elküldtem az üzenetet.) Hogy lehet az, hogy az eddig magát legyőzhetetlennek hirdető és mindenki által hitt Vlagyimir, akinek övén majd száz kalandozóskalp figyeg, ezúttal rosszul jött ki egy küzdelemből? Vagyis nem is jött ki belőle, hanem a DEM repítette el onnan? A hír hallatán sokan hittek még a hirnévnek, és azt hitték, hogy az öreg tigroszlán tud még harapni, eljön az olimpiára és lemossa a nevére került foltot. Miért nem történt ez meg?

Egy elég rövidke választ kaptam:

– Legyőzhetetlen kalandozók nincsenek. A kicsinyes bosszú nem kenyerem, de a kihívásoktól továbbra sem rettenek vissza.

Egyelőre ennyi. Remélem sikerült némi hasznos, vagy legalább érdekes ismerettel szolgálnom az olvasóknak.

névtelen krónikás

Olimpiai pillanatkép

azaz hogyan győzte le Lexendorin, a legfelső kategória győztese Killert, a harmadik helyezettet

A kijelölt helyre kísérnek. Szemrevételezed ellenfeledet: barna, rövid hajú, barna szemű, bajuszos kobudera férfi. Fekete a bőre. Bemutatkoztok egymásnak. Az ő neve Killer. Raia lényének egy jelentős része. Tagja az Igaz Barátok Rendjének. Egy árnykarkötőt, egy árnyszóttest, egy bozontfonatot, egy Doemon kőkarkötőt, egy dr'thanox gyűrűt, egy drag'kór fülkarkötőt, egy draken oszímát, egy drakolder gyűrűt, egy értépo sarkantyút, egy Fagyor övszáját, egy hűbéresi gyűrűt, egy Hulcarhud övét, egy Istenek Talizmánját, egy jade ékszert, egy Khór maszkját, egy kreiton palástot, egy kyorg övcsatot, egy moa nyakláncot, egy nap szimbólumot, egy Notermanthi amulettet, egy n'lagod karkötőt, egy örökkéval.tűzopálját, egy Rettegés Köpenyét, egy rizspapír-vértet, egy rogalhal csuklópántot, egy rubin fülbevalót, egy ryuku csataszoknyát, egy ryuku hüvelykgyűrűt, egy ryuku kalózkendőt, egy ryuku ökölgolyocsot, egy Sárkány Amulettjét, egy szamurájvértet, egy Teremtő koronáját, egy teriád klipset, egy tűzhaj diadémet, egy varka-udar szimbólumot, egy Vlagyimir gyűrűjét, egy yiang kesztyűt, egy yiang nadrágot, egy yiang sapkát, egy yiang vállvédőt és egy Zarknod fülbevalóját visel. Ruházatát egy Szakamó trófea, egy ódon vízköpő trófea és egy Genyuku trófea ékesíti. Valamilyen szövetség tagja, jelvénye: egy halványan vibráló nyunyónyűvő vikócmajom. Övén 1 kalandozóskalp fityeg! Bal kezében egy Ting Ro Ce pajzsát tart. Lőfegyvere egy jégpasztilla.

Néhány mozdulattal teszel, mormolsz, és a következő másodpercben már fizikai pajzs vibrál körülötted. Az ősi mágia oltalmazón körbeöleli testedet. Morgan szilánkja gyógyít **(+4 életpont)**. A mészárlásra kiszemelt áldozat számodra ismeretlen védekező varázst lök magára. Hatalmadat demonstrálandó, mormolni kezdesz. Létrejött egy elnyelés. Gyógyulsz **(+4 életpont)**. **[+1% tau]** A mészárlásra kiszemelt áldozat láthatatlan védekező varázst lök magára. Az elnyelés kiolt minden védekező varázslatot. Üdvözlésképpen egy isteni átok varázslatot eresztesz meg ellenfeled irányába. **Ellenfeled -25 szerencsét kap a harc időtartamára.** A szilánk működik **(+4 életpont)**. Távorról őstűz varázslatot lök rád a másik. **197 életpontot veszítettél.** Támadó varázslatot alkalmazol: ellenfeledre istenítélet varázslatot lösz. A támadásnak sajnos semmi eredménye sem volt. **Gyógyulsz (+4 életpont)**. **[+1% teo]** Mélyen koncentrálvá, ellenfeled megidéz egy ryuku átokvarázs varázslatot, majd rád küldi. (A ryuku vállvédő védett meg.) Teli erőből kábító nyilacsokát dobsz az ellenfeledre. Elrepül 7 kábító nyilacska. Ellenfeled könnyedén félreüti! Jégpasztillát markolva becélöz ellenfeled. Feléd repül 11 jégpasztilla. Nem találta el. Azt üvöltöd: „Üsd, vágd, nem apád!” Vad csatakiáltással, felemelve az Aurgir lándzsáját ellenfeledre rohansz. Távorról ősi hurrikán varázslatot lösz a másikra. **360 életpontot sebezted.** Ezt a támadást elhibáztad! Mg'thorath kövének szellempárduca is beszáll a küzdelembe. **(39 sebzést okozott az ellenfélnek.)** Killer alaposan melléd tráfált. Váratlanul egy szellempárduc bukkan elő az oldalán, hogy aztán rád rontson! **(34 ép-t sebezett rajtad.)** Ellenfeledre ősi hurrikán varázslatot lösz. **163 életpontot sebezted.** Férge ellenfeled elegánsan elkerülte támadásodat. Hirtelen elősuhan a hátad mögül egy szellempárduc, és karmaival az ellenfélnek esik. **(50 sebzést okozott.)** Killer gyenge támadását könnyedén elkerülöd. Ellenfeled a kísértetek ura, oldalán egy szellempárduc küzd! **(44 ép-t sebezett rajtad.)** Egy ősi hurrikán varázslattal köszöntöd a másikat. **306 életpontot sebezted.** Támadásodat elkerülte ellenfeled. Mg'thorath kövének szellempárduca ellenfeledre ront. **(43 sebzést okozott.)** Killer csapása melletted suhan el. Hirtelen megjelenik egy kísértetpárduc, és rád ront túlvilági karmaival! **(37 ép-t sebezett rajtad.)** Üdvözlésképpen egy ősi hurrikán varázslatot eresztesz meg ellenfeled irányába. **156 életpontot sebezted.** Nem találta el! Mg'thorath kövének szellempárduca is beszáll a küzdelembe. **(51 sebzést okozott az ellenfélnek.)** Killer nem találta el! Váratlanul egy szellempárduc bukkan elő az oldalán, hogy aztán rád rontson! **(55 ép-t sebezett rajtad.)** Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 7 kábító nyilacsokát találsz meg, amelyet még használni tudsz. Elmúlt az áldomás hatása.

{Csatastatisztika; sebzés: 1167, sebződés: 417, gyógyulás: 16, összesen: -401 ÉP}

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 sor-

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

Miután eldöntötted, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár. Ezúttal a lőfegyverekről és a lövedékekről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
Lőfegyverek		
kődíj	NÁ, 50-es szint	KF: ködvessző használható hozzá
teriád íj	40	KF: teriád vessző használható vele
troglodita fúvócsó	30-as szint	KF: +25 támadás (ezt használva)
kentaurusz íj	25-ös szint	KF: +2 támadás (ezt használva), helyettesíti a hosszú íjat, de eggyel több nyílveszű lőhető ki vele
ryuku tűvető	20	KF: precíziós vetőtű lőhető vele
tünde íj	12-es szint	KF: +6 támadás (ezt használva), csak elf használhatja
gnóm nyílpuska	8-as szint	KF: +4 támadás (ezt használva), csak gnóm használhatja
bo'adhun nyílpuska		KF: csillaglővedéket lő
moa stuki		KF: +8 támadás (ezt használva)
hosszú íj		KF: +2 támadás (ezt használva)
fúvócsó		KF: +2 támadás (ezt használva)
rövid íj		
parittyá		KF: kerek kő lőhető vele
Lövedékek		
ezüsttöltény	NÁ	KF: 6D10+15 ezüst sebzés
ködvessző		KF: 4D8+25 mágikus sebzés, élőholtak ellen +20 sebzés
ében nyílveszű		KF: 6D6+6 mágikus sebzés, +10 támadás (ezt használva)
titanit nyílveszű	NÁ	KF: 7D8+3 sebzés, csak elf használhatja
mérg. teriád nyíl		KF: 3D11+12 mágikus sebzés, +3 támadás (ezt használva)
gránátlövedék		KF: 8D6+4 sebzés
acéltűz nyílveszű	NÁ	KF: 4D6+18 sebzés
mérg. mihlanil nyíl	NÁ	KF: 5D6+10 mágikus sebzés
csillaglővedék	NÁ	KF: 4D3+12 mágikus sebzés, +6 támadás (ezt használva)
teriád nyílveszű		KF: 3D11+8 mágikus sebzés
ezüsttollú nyíl		KF: 5D4+4 mágikus sebzés, +8 támadás (ezt használva)
mérg. nyíl.p.lövedék		KF: 4D6+6 sebzés, csak gnóm használhatja
mérgezett vasnyíl		KF: 3D6+7 sebzés
szent nyíl.p.lövedék	NÁ	KF: 4D6+4 mágikus sebzés, csak gnóm használhatja
mihlanil nyíl	NÁ	KF: 5D6 mágikus sebzés
nyílpuska lövedék		KF: 4D6 sebzés, csak gnóm használhatja
robbanó golyóbis		KF: 4D6 sebzés, az ellenfél védekezése és támadása találatonként 3-mal csökken

Név	Követelmény	Tulajdonság
tünde nyíl		KF: 3D6 sebzés, +2 támadás (ezt használva), csak elf használhatja
bronzhegyű nyíl		KF: 2D6+4 sebzés
sallank nyíl		KF: 2D8+2 sebzés
vashegyű nyíl		KF: 3D6+1 sebzés
stukilővedék		KF: 2D6+3 sebzés
troglodita túske	NÁ	KF: 2D8 sebzés, némi eséllyel tönkremegy
mérg. ubuk túske		KF: 1D8+4 sebzés
ezüsthegyű nyíl		KF: 2D5+2 ezüst sebzés
rézgolyó		KF: 2D6 sebzés
mérgezett túske		KF: 1D3+4 sebzés
nyílvesző		KF: 1D8+2 sebzés
ubuk túske		KF: 1D8 sebzés
kerek kő		KF: 1D4 sebzés
túske		KF: 1D3 sebzés
precíziós vetőtű		KF: ismeretlen harci értékek
Kaldor varázspora		KF: találatonként 3-mal csökkenti az ellenfél támadását és védekezését



14.

Miután legyőztem Ughert Klaudot, az ősmágust, istenem megjutalmazott egy új varázslattal, amellyel egy valódi planetáris őrdémon lehet megidézni. Biztosan te is hallottál már róla, hisz ez egy közkedvelt formula, én mindenesetre nagyon büszke voltam újonnan szerzett tudásomra, és mind a mai napig lelkesen használom azt.

Talán emlékszel rá, hogy miféle ribilliót csapott Gróf a táborvédő kakukkom első megidézésekor. Érdekes módon, semmi hasonló nem történt azon az este, mikor a kakukk helyett áttértem a sokkal éberebb, idegen őrszem szólítására. Az őrdémon – meg kell hagyni – igen fenséges látványt nyújt, és sok tulajdonságában merőben eltér a többi Thargodantól. Például, teljesen hiányzik belőle a fajtársai csillapíthatatlan élet-gyűlölete, legalábbis még sosem próbált megölni sem engem, sem az elfogott szörnyecskéimet. Meg-

jelenése méltóságot, és büszkeséget sugároz, emellett pedig méla undorral szemléli a mi kis halandó és törékeny világunkat.

Megidézet démonom eddig még sosem méltatott beszédre engem, pedig már hosszú évek óta, minden éjszakán mellettem virraszt, és becsülettel őrizi a holmimat, ennek ellenére elneveztem őt. Csillagórzőnek hívom, mivel igen sokat bámulja az éjszakai égboltot, és a sziporkázó csillagokat. Bár sajnos nem reagál rá, én mégis kitarok a neve mellett, és csak azért is beszélek hozzá. Eleinte zavart a jelenléte, hisz jóval magasabb nálam, talán nehezebb is, bőrtelen, groteszk testén pedig vastok izomkötegek húzódnak, nem is beszélve a baljóslatúan hegyes, és igen hosszú karmairól. Néhány hét alatt azonban elült a gyanakvás bennem, és mostanában már nem markolászom álmomban a fegyverem markolatát.

Mindezt csupán azért hoztam szóba, mert velem ugyan sosem váltott egyetlen szót sem

Csillagórző, Gróffal azonban egész éjszakákat diskuráltak át morgásokból, zümmögésből, sóhajokból, és más efféle, megfajthetetlen neszekből felépülő, titkos nyelvükön. Irigyletem apró famulusomat, aki már az első pillanattól kezdve megértette magát az idegen világ démonával, nekem meg – bárhogyan igyekszem is –, ez nem sikerült.

A sorban negyedik olyan Olimpia, amelyre Gróf is elkísért, szokás szerint eseménytelenül telt el. Familiárisom szokás szerint elcsavargott, én szokás szerint megfenyítettem, és szokás szerint a sokadik helyen végeztem a pankráció-sorozatban. Egyetlen esemény volt ekkor, ami megzavarta a megszokott rendet. A Stadionba való megérkezésünk után, még a versengés megkezdése előtt, Királyunk kérésére, szabályos seregszemlére került sor. Még soha nem történt efféle esemény, ezért mindenki feszélyezett volt egy kicsit. Senki nem tudta, mi következik. Miután mindannyian felsorakoztunk, Királyunk szőlt hozzánk, és egy hivatalnok végiglépett a sorfalunk előtt, mindannyiunk ruhájára feltűzve egy-egy apró, de mágiától duzzadó rubindarabkát.

Elainte nem értettünk semmit, aztán persze megköszöntük a kedves ajándékot, és büszkén viseljük azóta is. Az Örökkévalóság Drágaköveinek több változata is ismert Ghallaszerte, de ez volt az első eset, hogy kalandozók is hozzájuthattak ehhez az értékes csecsebecséhez.

Égészen biztos, hogy nem beszéltem még távoli rokonomról, Teo bácsiról (az istenek nyugosztalják). Alanor egyik leghetetősebb „porárusa” nem oly régen egy nyugati, sáfrányszerző körútján otthagya a fogát a Nagy Sós Sivatagban. Gottherdet is ismertem, az expedíció egyetlen túlélőjét, bár az egy másik történet... Mindegy, nem ezért hoztam szóba Teo bácsit, hanem a lánya miatt. Döccinke ugyanis egy igen szemrevaló troll menyecske, és ha nem fűznének hozzá rokoni szálak, talán minden másképp alakul. Engem azonban Döccinke csak mint erős, és rettenthetetlen nagybácsit ölelgetett találkozásunkkor,



nem pedig... eh, hagyjuk! Rövidebbre fogom, mert még sok mindent szeretnék ma elmesélni. Teo bácsival a Nagyteplomban futottunk össze, ahová minden magára valamit is adó sáfránykufár hetente legalább egyszer betér megvallani a (többnyire jelentős) bűneit. Teo bácsi (aki, királyunk akarata szerint a nevét kicsit kibővítette Teodor Principal Eugen Dömötörré) meghívott a házába, és megvendégelte engem. Ekkor találkoztam először Döccinkével. Nem is tudtam, hogy van egy unokahúgom. A találkozás komoly problémákat szült, mert az éjszakába nyúló élménybeszámolómmal a szende szűz nem tudott betelni, és reggelre végleg eldöntötte, hogy velem tart a „vadonba” úgymond: „kalandozni”. Hiába próbáltam lebeszélni erről, ő nem tágitott. Az apja bezáratta, és őva intett, nehogy segítsék lánya örült tervében. Csak jóval később, két nappal a távozásom után tudtam meg, hogy az apai tiltás ellenére Döccinke valahogy mégis meglépett otthonról. Ekkor ért be ugyanis engem, nem messze az erdei bölcs nyomorúságos viskójától.

Épp tudati gyűlésre készültem, és – hallgatva egy ostoba sugallatra –, vesztetrem, magammal vittem a kissé buja, és kissé éretlen kuzinommat is. Na, gondolom, mondanom sem kell, a sok kiéhezett troll bika Döccinke csábos hurkácskáitól, és gyöngyöző, gurgu-

lázó kuncogásától teljesen megvadult, és a gyűlésből semmi sem lett! Úgy véltem, hogy ha már ennyire lelkesednek a hugicáért a büszke kalandozókból félkegyelmű hímekké degradálódott tesók, valahogy csak ki kéne használni ezt az állapotot. Míg a kandúrok egész éjjel hiába duruzsoltak a városi puhánynak egyáltalán nem nevezhető Döccinke fülébe, én kiagyaltam, hogyan lehetne a helyzetből igazi, közösségkovácsoló eseményt eszékabálni.

Másnap reggel előálltam az ötletemmel, hogy döntsük el egy komoly, mindenféle jártasságot egyaránt letesztelő versennyel, ki legyen méltó az unokahúgi kegyeire. Ezt aztán közfelbőgéssel meg is szavazták a trollok, és máris kezdetét vette az általam csak „Kalandvagy”-nak elkeresztelt vetélkedő sorozat.

Még nem szóltam Xorxyról, aki a gyűlésen jelenlévő egyetlen troll ladyként igencsak ferde szemmel nézte a semmiből felbukkanó konkurenciát. Természetesen ő is részt vett a versengésen, csak hogy megmutathassa, mindenben jobb férfitársaimnál.

Nem részletezem a versengést, mert egy egész hét telt el vele, de mindenki alaposan kitétt magáért. A lényeg, hogy épp mire véget ért, és sort keríthettünk volna az eredményhirdetésre, Teo bácsi fogdmegjei ránk bukkantak, és egy-kettő hazatoloncolták a hevesen tiltakozó tini-troll szökevényt. (Csak hathatós közbelépésemnek köszönhető, hogy a felbő-

szült Sziklák nem taposták laposra az egész bandát, és végül beletörődtek a megváltoztathatatlanba.) A koronát az tette fel az eseményre, hogy minden versenyszámban Xorxy bizonyult a legjobbnak, így a csalódott bikák legalább ismét okkal hódolhattak be örökös úrhölgységnek.

Nem sokkal ezután történt, hogy néhány Közös Tudattal elhatároztuk, szövetségre lépünk egymással. Az ötlet nagyon jónak tűnt elsőre, de mikor kiterjesztettük a közvélemény kutatást, kiderült, hogy a többi Tudat tagsága akarja is, meg nem is ezt a kohéziót. A „nem is”-szekció elsősorban Otoaak-ra mutatott (de csak messziről, és a háta mögött), azt hangoztatva, hogy a *káosz* egy ennyire elkötelezett híve nem vet jó fényt sem a Kvazársziklákra, sem a majdani szövetségünkre. Egy szó, mint száz, kiderült, hogy a szövetségnek egyetlen akadálya van: Otoaak. Amíg ő a vezér, az egyesülés nem jöhet létre.

Otoaak rendkívüli gyűlést hívott össze, és felajánlotta a lemondását, mi többiek pedig elfogadtuk azt. Igen ám, de ha Otoaak lemond, ki lesz helyette az új vezér? – merült fel azonnal a kérdés, a gyűlés pedig elhúzódtott. A tagság engem akart vezérnek, de én nem akartam vezér lenni, így sorra kerültek nagyjaink, akik ugyanilyen sorrendben vissza is utasították az ajánlatot. Volt, aki lelkiismereti megfontolásból, volt, aki lustaságból nem vállalta, és volt olyan is, akit a tagság nem akart a KT élén látni. Végül a fiatalokból álló, frissen belépettek kerültek górcső alá, és az „öregek” kijelöltek közülük egyet: Koppány Agát. Neki volt a legnagyobb szája mind között, és a nagy száj egyben hatalmas „beszélőkét” is takart. Szó, mi szó, Aga képes volt kibeszélni a griff-fiókat a tojásából, és ez a tulajdonság tökéletesen alkalmassá tette őt erre a posztra. Végül meg se kérdeztük, vállalja-e, megszavaztuk, ő lett a vezér, és kész. Két héttel később pedig létrejött a Szövetség, amelyet a mai napig Erdauin Testvériség néven fél, és tisztel egész Ghalla.

