

ALANORI KRÓNIKA

146. szám
2008.
május-
június

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan itt a nyár, ami jelzi a közelgő Beholder találkozót. Idén megpróbálunk még szélesebb körű programot kínálni nektek, lesz Travian találkozó, Tuan Shop, és bemutatkozok a L.A.R.P. élő szerepjáték. Rendezünk mini HKK versenyeket is. Szóval szeretettel várunk mindenkit, akit érdekel a fantasy, vagy a szerepjáték! A találkozón lesz először kapható az új HKK kiegészítő, az Újjászületés, amiről egy kis beharangozót olvashattok a 29. oldalon. Időközben az Álomfogóhoz is megjelent egy kiegészítő, a Sámánviadal. Sajnos a két havi Krónika miatt erről csak utólag tudunk hírt adni, de a teljes gyakorisági listát megtaláljátok a mostani számunkban. Jó szórakozást az olvasáshoz! Ne felejtsetek el a kupon számát beírni a neten, hogy megkaphassátok az ajándékot! A címlapunkon ezúttal G. G. Asyron: Hősök Kora c. regényének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Dolán

ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 3. (146.) szám (2008. május-június)

– Megjelenik kéthavonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: április 18. **A következő szám lapzárta:** június 13.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KKG), az Álomfogó Kártyajáték (ÁFK) 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

A MEGÚJULT ÓVILÁG 2.

Árnyékeurópa

2

PAKLIK MINDENKINEK 6.

HKK paklileírások

10

ÚJ VERSENYEK

A nyáron

16

VERSENYBESZÁMOLÓK

Tiltott mágia és hagyományos verseny

20

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

26

8. KIADÁS

Gyakorisági lista

28

ÚJJÁSZÜLETÉS

Új HKK kiegészítő

29

ÁLOMFOGÓ PAKLIK

Sámánviadal lapokkal

30

SÁMÁNVIADAL

Gyakorisági lista

33

ÚJKARIÓTA

Az ÓV 19. szintje

34

B TERV

ÓV novella

37

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

40

GHALLA NEWS

A TF hírei

44

VARKAUDAROK

44

OLIMPIAI FÁKLYA

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

A MEGJULT ÓVILÁG 2.

A következőkben Európa, az öreg kontinens, történelmébe tekintünk: Bemutatjuk az Európai Gazdasági Szövetséget, valamint a térség gazdasági hatalmát.

ÚJJAÉPÍTÉS ÉS HELYREÁLLÍTÁS

A negyvenes és ötvenes évek viszonylagos csendben zajlottak az újjáépítés jegyében, elvértve törtek csak ki kisebb helyi botrányok és krízisek. A francia kedélyek végre ismét lenyugodhattak, ahogy a nemesség visszaszerelte hatalmát és befolyását, a La Manche csatorna túlsópartján pedig a zöldek váltották le a brit konzervatívokat. A Német Szövetségi Államok ismét egymás felé kezdtek kacsingatni, majd megalapították a hannoveri székhelyű Szövetségi Kormányt. Ismét programot indítottak a Balti-tenger állapotának feljavításáért. A költséges projektben rengeteg mágiát vetettek be, és egy újonnan felfedezett mikroorganizmust, amit egy stockholmi független laboratórium fejlesztett ki.

Helger helyreállítási tervezete ismét szárnyra kapott, igaz, erősen átírt formában. A tervezet rengeteg támogatót talált, de végül nem indulhatott útjára a poliklubok és nacionalisták agresszív ellenállása miatt.

2051-ben egy egész Európát megrázó botrány lepleződött le. Egy Marseille-i illetőségű, AA kategóriás vállalatról derült ki, hogy titokban természetellenes emberkísérleteket végez. Hála a média ügyködéseinek a Spinrad Industries rémtettei gyorsan kikoptak a köztudatból.

A rovarszellemek tevékenységére 2055 közepén derült fény, nagyjából egy időben Észak-Amerikai lebukásukkal. Az európai reakció sokkal hevesebb volt, mint a tengerentúli, és a közvéleményt is szinte azonnal informálták az eseményekről. A nemzeti hadseregek egy emberként léptek a céges erőkkel, hogy megállítsák a rovarszellem fertőzést, és kifüstöljék a kaptárokat. A Konstantinápolyban, Athénben és Merseyside-ban felfedezett kaptárokat pillanatok alatt felszámolták, és könyörtelenül sterilizálták egész környéküket. Rengeteg önkéntes mágiahasználó segítette a katonák munkáját, nem is beszélve az egyház mágiahasználóinak támogatásáról. Meglepő módon az olyan megacégek, mint az Ares vagy a Saeder

Krupp is önzetlen segítséget ajánlott a rovarszellemek felynyegetésének felszámolására.

A rovarszellemek kipusztítása utáni békés éveket egy hatalmas céges háború bolygatta meg. A Fuchi-Renraku és az Ares-Cross ellentét Európába is átgűrözött leányvállalataiknak hála. Az MCT, Aztechnology és Shiawase sem habozott belépni a helyi csatározásokba, hogy megszerezhesék a háborúskodó felek gyengén őrzött európai kintlevőségeit. A Yamatetsu és MCT is remekül ki tudta használni az alkalmat, hogy a zűrzavar közepette teret nyerjen Kelet- és Nyugat-Európában.

Míg a legtöbben a széteső Fuchi darabjait próbálták megkaparintani, Lofwyr kockázatos játékba kezdett. Nyakatekert tervet eszelt ki és hajtott végre, melynek végeredményeként felvásárolta a Svájci Banktársaságot. Az Ares és a Cross leányvállalatai annyira belehevültek a csatározásba, hogy észre sem vették, ahogy a kisebb vállalatok elkezdték bekebelezni helyi érdekeltségeiket.

AZ AKTUÁLIS HELYZET

Az Üstökös Éve ismét felkorbácsolta az idegen kirekesztő indulatokat Svájcban és Spanyolországban, ahogy egyre többen változtak át megmagyarázhatatlan mágikus kisugárzásától. Anglia partjainál egy kisebb sziget emelkedett ki a habokból, amit azonnal el is zárt a hatóság a külvilág elől. Korábban elképzelhetetlen erejű mágikus csomópontok nyíltak meg olyan ősi városok közelében, mint Athén vagy Róma. Az üstökös visszatérésekor kialakuló orikalkum telérek miatt Ukrainát szinte teljesen felbolygatták és kizsákmányolták.

Nyugat-Európa a lengyel konfliktus zajától vált hangossá. Az oroszok által hatalomra emelt bábkormány alkalmatlanná vált feladatára, ám orosz nyomásra megtagadta, hogy lemondjon. Tüntetések indultak meg országszerte, mire a karhatalmi erők erőszakkal avatkoztak közbe. A tüntetések idővel zavargásokká fokozódtak, majd véres polgárháború tört ki, miután a hadsereg mozgósításával vérbe fojtották a történelem egyik legnagyobb tüntetését. A polgárháború napjainkban is tart, és mivel a nyugat nem akar közbeavatkozni, számtalan megacég profitál az elesett ország nyomorából.

A hatvanas évek egyik legnagyobb politikai eseménye kétség kívül a Nemzetközi Europort Gyűlés volt 2062 novemberében. A résztvevő felek idáig sosem tapasztalt egyetértéssel fektették le egy páneurópai szervezet alapjait, mely méltó utódja lehet az Európai Uniónak. Idővel persze ismét mozgolódni kezdtek a radikális, anti-globalista mozgalmak és kormányok, hogy aláássák a tervet, de a szervezet idáig erősnek bizonyult. Az Európai Gazdasági Szövetség ellenzői között egykori német tagállamokat találhatunk, és a nacionalista uralom alá került Ausztriát, aki később mégis beadta a derekát.

AZ EURÓPAI GAZDASÁGI SZÖVETSÉG

34 évnek kellett eltelnie az Európai Unió bukása után, hogy az egykori tagállamok ismét megbizzanak egymásban, és létrehozzák az Európai Gazdasági Szövetséget. A társulást egy cégek közötti megállapodás előzte meg, mely keretein belül Európa 15 legnagyobb vállalata állapodott meg egy közös kereskedelmi szabályozás bevezetéséről. A kormányok persze kapva kaptak az alkalmon, hogy társulhassanak, és teret nyissanak egy mindenki számára előnyös megállapodásnak. A Szövetség alapjait és direktíváit a novemberi Europort gyűlésen fektették le, és fogadták el a résztvevő felek. A kormányok elkeseredett helyzetét jól jelképezi, hogy míg normál esetben évtizedek, vagy legalábbis nagyon hosszú évek kellenének egy ilyen kaliberű társulás megalapítására, kielemezésére és elfogadására, a tíz alapító tagállam mindössze négy hónap leforgása alatt döntésre jutott.

A társulás megalakulása utáni hónapokban kölcsönös cserekereskedelmi megállapodások tucatjai születtek olyan országok között, akik azelőtt még kényszer hatása alatt sem ültek volna egy asztalhoz. Cégek és kormányok tárgyaltak egymással, és nem volt olyan nap, mikor ne született volna valami lényeges megállapodás vagy egyezmény.

Nagy meglepetésre még a minden globális dolog ellen lázadó nacionalista frakciók is meglátták a társulás előnyét. A tagállamok végre ismét élvezhették a szabad kereskedelem, és a kölcsönös segítségnyújtás előnyeit, míg csak annyit kellett tenniük, hogy megnyitják határaikat, és feladják teljesen független gazdaságukat. A három évtizednyi mosolygúzet és ismétlődő szükségállapotok után a legtöbben örömmel tették meg ezeket a lépéseket.

Az ellenvéleményezők tábora jelentéktelenül kicsi volt, statisztikailag szinte nem is létezett. Az ellenérvelők egyetlen indoka kimerült annyiban, hogy egy ilyen társulás *eredendően rossz*, így pillanatok alatt el is nyomták őket a többség akarata.



CÉLOK

Az Európai Gazdasági Szövetség a régi Unió célokat kívánja folytatni, vagyis elsődleges célja a pénz, munkaerő és termékek szabad áramlásának biztosítása (beleértve a megacégek közötti kereskedelmet is). Annak érdekében, hogy megerősítsék a helyi felvásárló piacot, a szövetség jelentősen megkönnyítette a tagállamok közötti kereskedelmet, utazás és költözést, ám ugyanekkor szorosabbra húzta a határait, hogy megnehezítse a szövetségen kívüli országok és cégek dolgát.

Ennek legelső lépéseként létrehozták a Közös Európai Elektronikus Regisztrációs Rendszert (KEERR), ami nagy vonalakban ugyanazt takarja, mint a korábban már az UCAS-ban és Németországban is bevezetett RASZ.

A KEERR bevezetése hihetetlenül megkönnyítette a tagállamok közti utazást, ami idáig kész kinszenvedés volt a különböző beutazási kérelmek, regulációk és diplomáciai tiltások miatt.

A szövetség közös természetvédelmi programot is folytat, mivel az utóbbi évtizedek környezeti katasztrófái hatalmas károkat okoztak, és mindenki számára világossá vált, hogy a helyzet csak fokozódni fog. Közegészségügyi programjaikkal egy olyan hálózatot igyekeznek kiépíteni, mellyel könnyedén kezelhetnék a helyzetet, ha ismét egy VITAS-hoz hasonló járvány törne ki. Elkezdtek továbbá lefektetni egy közös haderő alapjait is, mely a NATO szerepkörét tölthetné be a jövőben. A szövetségen belül nagy figyelmet fektetnek a professzionális munkaerő-képzésnek, így hatalmas összeget fordítanak oktatási célokra.



TAGÁLLAMAI:

Ausztria
 Csehország
 Egyesült Hollandia
 Franciaország
 Nagy Britannia
 Német Szövetségi Államok
 Olasz Föderáció
 Portugália
 Skandináv Unió
 Spanyolország

A TIZENÖT ALAPÍTÓ CÉG:

AG Chemie
 Erika
 Esprit
 ESUS
 Frankfurter Bankenverein
 HKB
 Lusiada
 Maersk
 Meridional
 Proteus AG
 Renault-Fiat
 Saeder-Krupp
 Sol Media
 Transys Neuronet
 Zeta-ImpChem

FÜGGŐ TAGSÁGI KÉRELEM:

Görögország
 Magyarország
 Tir na nÓg

KÖZÖS SZERVEZETEK**EuroForce**

Az EuroForce tölti be a szerepkört, amire a NATO alkalmatlanná vált, mielőtt végleg feloszlott volna. Bár egyes tagállamok kételkedve fogadták a szervezet megalakulásának hírért, többek között a tétlen NATO miatt hatalmas veszteségeket szenvedő egykori német tagállamok, Ausztria és Görögország is, mindenki támogatta az ötletet. Az EuroForce nem csak nemzeti és céges hadseregekből áll, hanem olyan szervezeteket is magába foglal, akik normál esetben semmiképpen sem lennének érdekeltek a szervezet működésében. Ilyen például a MET2000 vagy a 10000 Daggers.

Az EuroForce négy nagyobb hadosztályból áll, melyek különböző helyeken állomásoznak. Az északi hadosztály

a Skandináv Unióban állomásozik, a központi haderő Franciaországban, a déli Spanyolországban, a keleti pedig megosztva Ausztriában és Csehországban. A hadosztályok mindegyikében található pánceles, légi, tüzérségi és mágikus alakulatokat. Az EuroForce kiterjedt flottával is rendelkezik az Atlanti- és a Mediterrán-tengeren, melyek elsődlegesen a kalóztevékenység visszaszorításáért felelnek.

EuroPol

Az EuroPol az Interpol utódja, és gyakorlatilag ugyanazt a tevékenységet űzi, mint elődje. Félíg független szervezetként nem csak a tagállamok és cégek területén rendelkezik nyomozati jogkörrel, hanem területükön kívül is. Az EuroPolra nem vonatkoznak a helyi jogszabályok, munkatársaik pedig kívül esnek a helyi hatóságok és céges biztonsági erők felelősségi körén. Ettől függetlenül az EuroPol munkatársai általában szorosan együttműködnek a helyi hatóságokkal, hogy jó viszonyt építhessenek ki velük.

Az EuroPol ügynökök kivételesen képzettek és ultramodern felszerelésekkel dolgoznak. Nem meglepő módon általában a titkosszolgálatok és céges biztonsági alakulatok legjobbjai állnak EuroPol ügynököknek.

EURÓPAI NAGYVÁLLALATOK**Ares Macrotechnology**

Helyi iroda: Ares Europe. Dánia, Koppenhága.

Elnök: Soren Johansson

Nagyobb leányvállalatok: Ares Global Entertainment, Ares Integrated Solutions, Ares Makrotech, Mitchell Holding.

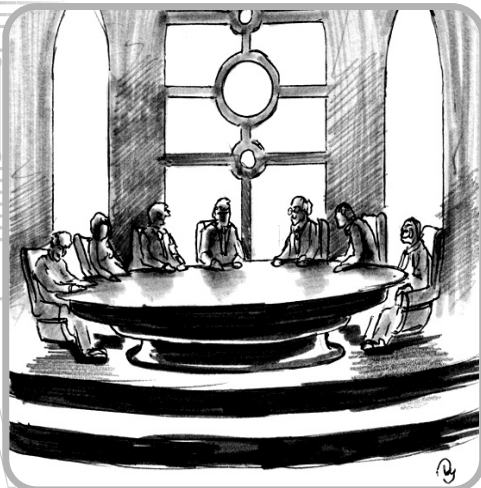
Az Ares Europe hatalmas befolyással bír az északi régióban, ám nyugaton csak nehezen tudja tartani a lépést a többi multinacionális vállalattal. A nehéziparttól kezdve az üzleti folyamatokig mindenben benne van a kezük. Anyavállalatukhoz hűen rengeteg biztonságtechnikai befektetésük van, beleértve a MET2000 és az Integrated Weapon Systems PLC részvényeiket is.

Az Ares Global Entertainment felelős a vállalat egész világra kiterjedő média kommunikációjáért. A párizsi iroda hatalmas profitot termel, szinte konkurencia nélkül.

A Kinght Errant félelmetesen aktív az északi régióban. Bár még mindig túl sok törvényi szabályozásnak kell engedelmesskednie, már elkezdte a terjeszkedést a Skandináv Unióban, a német tagállamokban és az Olasz Föderációban.

Aztechnology

Helyi iroda: Aztechnology Europe. Barcelona, Spanyolország.



Elnök: Vittorio Cascorele

Nagyobb leányvállalatok: Dassault, Hawker-Siddeley, HBDML, Lider, Marine Technologies.

Az Aztechnology szinte minden piaci szegmensben képviselteti magát kiterjedt vállalkozásainak és kereskedelmi hálózatának hála. Az Aztechnology termékei sokkal gyakrabban landolnak a vásárlók kosaraiban, mint bármelyik másik felvásárló piacon, hála annak, hogy többnyire populárisabb márkákat használnak fel termékeik terjesztésére. A cég egyenrangú versenytársnak nőtte ki magát a szórakoztató elektronikák terén is a helyi óriásokkal.

A Dassault és a Hawker-Siddeley bár másodrangú hadiipari beszállítók és biztonságtechnikai cégek, mégis hathatós haderőt jelentenek az Aztechnology kezében.

Cross Applied Technologies

Helyi iroda: Cross European Development. Párizs, Franciaország.

Elnök: Katrina Showski

A Cross jelentősebb európai felemelkedése 2060-ra datálható, amikor William Briggs, az Ares Global Entertainment vezérigazgatója elhagyta cégét a Cross sokkal kedvezőbb ajánlatáért. Négy hónappal később, mikor a híradások a Cross és az Ares észak-amerikai csatározásaitól voltak hangosak, a Cross ki is használta új erőforrását, hogy felvásárolja és kisajátítsa az Ares nyugat-európai erőforrásainak nagy részét. A Cross azóta is terjeszkedik, és egyelőre nem talált olyan vetélytársat, aki hathatósan felléphetne tevékenysége ellen.

Mitsuhama Computer Technologies

Helyi iroda: MCT Western and Eastern Europe. Vaduz, Svájc.

Elnök: David Herbert

Nagyobb leányvállalatok: Brookes Thaumaturgy, Dolmen Data Systems, DSA, Esprit Electronics, Medaism.

Az MCT rengeteg piaci szegmensbe szivárgott be az elmúlt évek során. Nyugaton a média, az elektronikai piac és a taumaturgikus szolgáltatások felé terjeszkedett, míg keleten továbbra is a robotikai és a számítástechnikai ágát fejleszti. A leányvállalatok tevékenységeit monumentális svájci telephelyükről tartják figyelemmel. Az MCT figyelemre méltó fejlesztéseket hajtott végre a nyugati régióban különféle gyártási folyamatok automatizálásával és folyamatfejlesztésekkel, így hírneve erősen él a köztudatban.

Az MCT évek óta próbál már betörni a skandináv piacra, ám egyelőre nem tudja felvenni a versenyt a helyi elektronikai és számítástechnikai vállalatokkal azok szer-



vezett ellenállása miatt. Mágikus fejlesztésekkel és szolgáltatásokkal foglalkozó leányvállalatuk, a Brookes Thaumaturgy, viszont hatalmas sikereket könyvelhetett el az elmúlt években Angliában és Franciaországban, így szinte megállíthatatlan terjeszkedésbe kezdett.

Novatech Incorporated

Helyi iroda: Novatech Europe. London, Egyesült Királyság.

Elnök: Nigel Winthrop

A Novatech Europe gyakorlatilag nem zárt még sikertelen évet 2059-es megalakulása óta. Monumentális befektetések és fáradozásaik, hogy megkaparintsák a szét-esett Fuchi egykori európai befektetéseit igencsak kifizetődték. A Novatech könnyedén megtalálta a helyét a helyi szoftver- és dekkpiacon. Bár számítástechnikai téren jelentős sikereket értek el, más szolgáltatásokkal és piacokkal egyelőre nem boldogulnak.

Renraku Computer Systems

Helyi iroda: Renraku Europa. München, Németország.

Elnök: Karl Stadt

Nagyobb leányvállalatok: Blohm und Voss, Eurosoft, Gaz-Niki, Izom Armaments, Securitech International, Tetradyne Matrix Systems.

A cég évtizedek óta jelen van az európai piacon, ám terjeszkedés helyett lassan leépülnek helyi befektetései. Helyi érdekleteiket előd vállalatuknak, a Keruba International Consortiumnak köszönhetik, így gyakorlatilag



helyi leányvállalataik idősebbek, mint maga az anyacég. Napjainkban egyedül az Izom Armaments mutat jelentős fejlődést a biztonságtechnikai iparág területén. Bár a cég jelentős részesedést tudhat magának a számítástechnikai piacon, messze nem termelnek annyi profitot, mint más kontinenseken.

Saeder-Krupp

Főhadiszállás: Essen, Németország.

Vezérgazgató: Lofwyr

Nagyobb leányvállalatok: Arianespace, ATT, Barytech, BMW, Commerbank, Dresdner Bank, GIAT Industries, Hermes Eurocom, KP-W, Messerschmidt-Kawasaki, Morgen-Tek GmbH, Ruhr Nuclear, Siemens-Nixdorf, Svájci Bankársaság.

A Saeder-Krupp továbbra is a világ legnagyobb vállalkozása. Európában leginkább a nehéziparban érdekelt. Az energiapiacra elért hatalmas sikerei mellett újrahasznosításban, járműiparban és ipari nanotechnikában is páratlan eredményeket sikerült elérniük. A S-K a legnagyobb vegyipari és mágiikus vállalkozásokat tudhatja leányvállalatai körében, a bankszektorban pedig félelmetes befolyással rendelkezik, mellyel könnyedén megkeresheti riválisai életét.

A S-K könnyedén manipulálja az európai gazdaságot, és meg is teszi, ha szüksége van rá. A sárkány kiszámíthatatlan és gyakran érthetetlen lépései bizonytalanságban tartják a pénzügyi elemzőket, így gyakorlatilag senki sem tudja, hogy mekkora valójában a S-K befolyása és birodalma.

Erika

Főhadiszállás: Espoo, Finnország.

Vezérgazgató: Anders Malmstein.

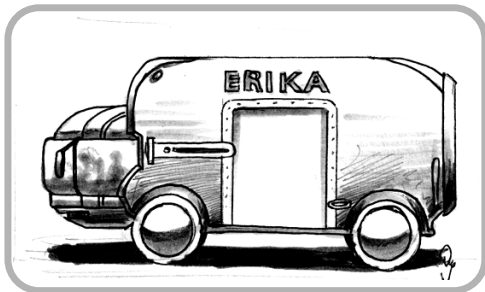
Az Ericsson és Nokia összeolvadásával született cég piacvezető pozícióban tudhatja magát a skandináv régióban, de Nyugat- és Kelet-Európában is jól ismert a neve. Bár a Renraku és az Eurotronics folyamatosan próbálja kitűrni a piacról, a cég sziklaszilárdan tartja magát.

A cég elsősorban páratlan kutatási eredményei miatt tartja piaci pozícióját, így skandináv kutatás/fejlesztési telephelyeiket egyedülálló védelemmel ruházták fel. A februárban indított Vezetéknélküli Matrix programban meglepő módon a Transys Neuronet mellé álltak a sokkal esélyesebbnek látott Saeder-Krupp ellenében. A híradások szerint a társulás már a következő év elején elindítja az éles teszteket.

ESUS

Főhadiszállás: Párizs, Franciaország.

Vezérgazgató: Peter Osborne



Nagyobb leányvállalatok: Alstom, EuroAir, Chargeur, SNCF.

Az ESUS szinte monopol helyzetbe került Franciaországban hála kiterjedt logisztikai hátterének. A földi, vízi, légi és szuborbitális úton is szállító vállalat hatalmas profitot termelt az elmúlt években, így más iparágakban is terjeszkedni kezdett. Mint minden igazi francia illetőségű vállalat, az ESUS is elsősorban a franciák nemzettudatosságából profitál, az országon kívül azonban nehezen tudnak csak terjeszkedni.

Lusiada

Főhadiszállás: Lisszabon, Portugália.

Vezérgazgató: Emmanuel Salles

Nagyobb leányvállalatok: CNI, Lusiada Foreign Operations, LT, LusoAgronomica, Lusiada Técnica, LusoServices, Petrogas.

A 2030-as évek gazdasági recessziójának idején szűttetett meg a vállalat, mely egybefoglalja a portugál gazdaság minden egyes szegmensét, és megelőzte a portugál gazdaság összeomlását. A vállalat gyorsan elérte a dupla-A minősítést, ám teljesítménye messze alulmarad a státuszához viszonyított elvárásoktól. A Lusiada csak az elmúlt években kezdett külföldi terjeszkedésbe, ám eredményeit tekintve igen sikeresen halad előre.

Maersk Incorporated

Főhadiszállás: Koppenhága, Dánia.

Vezérgazgató: Peter Frödin

Nagyobb leányvállalatok: Danske Bank, Kvaerner-Maersk, Maersk-Sealand, Maersk Oil, Maersk Medical, Maersk Matrix.

Az elsődlegesen tengeri szállítmányozásban és kőolaj kitermelésben érdekelt vállalat már a kezdetek óta sikeres. Az elemzők szerint a Maersk volt az első olyan cég, amelynek esélye lett volna elérni a megacég státuszt. Ebben egyedül leányvállalatai tagoltsága akadályozta meg, mely még napjainkban is megkeresheti a cég működését. A Maersk rengeteg iparágban érdekelt, a gyógyszerészettől kezdve a Matrixtechnikákon át a hajógyártásig.

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2008. JÚLIUS 31-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

Ehhez nem kell mást tenni, mint az UL hátulján feltüntetni, hogy mit szeretnél vásárolni. (Természetesen e-mailben is megírhatsz 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 árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazják a postaköltséget is. Kérjük, hogy számold 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 megrendelő 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 leadhatsz 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	Bolti
-------------	------------	-----	-------

ÁLOMFÓGÓ KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	16	160	1590
Sámánviadal	11	110	1090

HATALOM KÁRTYÁI

8.kiadás	16	160	1590
Junior	16	160	1590
Rhatt fénykora	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Zu'lit kincse	11	110	1090
Misztikus erők	11	110	1090
Kezdőcsomag	6	30	600

HATALOM KÁRTYÁI

Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	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: Thargodanok földje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Effeledett 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 óshangya 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
Zén 2. expedíciója: A férgék háborúja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nitaraj szentélye	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Ósvadon	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Zén esküvője	3	32	320

KÁOSZ GALARTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT

A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtóvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II. (2. kiadás)	30	300	2840	2540
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: Vesztélyes 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: Kényszerzövetség	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: Hősi 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: Szabadszüllött	20	200	1900	1700
Robert Thurston:				
A Solyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmezők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman:				
A győzelem illúziója	23	230	2180	1950
Loren L. Coleman: Gyulladáspont	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

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

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papirtigris	20	200	1900	1700
Farkastestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjjél	22	220	2090	1870
A szélhámos és a varázsló (2. átdolgozott kiadás)	25	250	2370	2130

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikós vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki űzi a vadászot?	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: Mérék könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Jason M. Hardy: A romlás cseppjei	23	230	2180	1950

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárptítás	19	190	1810	1620

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

Fekete madonna	15	150	1420	1270
Véres utcák	15	150	1420	1270
Nosferatu	15	150	1420	1270

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

Árnyékmagyarország	12	120	1100	1000
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550
Mágia az Árnyakban	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejdadász	17	170	1620	1450

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban (Ft)	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv
BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI				
Elshaan III. – Kalózkodás	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVE				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	25	250	2120	2370
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				
Ezüstövös (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
Törött korona (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könyve	20	200	1900	1700
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgáloja I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszólyom rópte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Késérő emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban (Ft)	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv
BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játsz mája	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
A bolhedor lovagjai (Álomfogó sorozat)	30	300	2840	2540
BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jég hideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000
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

Akciókról, új könyv megjelenésekről érdeklődj a 06/1-297-3660-as telefonszámon.

KOMBÓK

PAKLIK MINDENKINEK 6. RÉSZ

Ismét jelentkezik a jó öreg cikksorozat, amelyben különféle HKK paklikat mutatok be. Ezúttal olyan koncepciókat ismertetek, melyek versenyen már bizonyítottak. Ha ezeket összerakjátok, akkor a siker nem marad el.

1. ZARKNOD BÖRTÖNE

Elsőként egy régi kedvencemet, a jó öreg börtönt ismertetném. A legtöbb pakli ellen rendkívül veszélyes, hisz a húzás leltitása hatalmas érvágás szinte minden koncepciónak. Igaz, keresni még mindig lehet, de a játék jelenlegi állása szerint sokkal több olyan lapot használnak, amivel húzni lehet, mint keresni; ráadásul ezt a kiskaput mi is ki fogjuk használni. Gondolom, sokakban felmerül a kérdés, hogy miért a börtönt érdemes használni, s nem a bilincset. Egyrészt ugye a lap keresést mi ki tudjuk használni, az ellenfél vélhetőleg kevésbé, de alapvetően nem zárkoznék el attól, hogy keresések nélkül kelljen játszani. Sokkal jelentősebb érv a börtön mellett, hogy a játék elején kettővel kevesebbet húznak a játékosok, vagyis a nagyon gyors paklik emiatt jelentős hátrányba kerülnek. Mivel a lapjaink jelentős része igen univerzális és esetleg drágácska, mire az ellenfél igazán bele tudna lendülni a kiépülésében, mi már ki tudunk játszani lapokat. Persze egy *Ósi rúna* komoly problémákat okozhat, hisz a lapjaink jó része neveltségessé válik.

A pakli összeállítása szerintem sokak számára meglepőnek fog tűnni, hisz sok olyan lapot is használok, amit többen gyengének tartanak, illetve biztos hiányolni fognak pár lapot. Az általam bevalogatott lapoknál nagyon fontos kritérium volt az univerzalitás és a stabilitás. Persze akad egy-két kivétel, ezeket akár ki is hagyhatjuk, ha kedvünk tartja. A paklit 60 laposra állítottam össze, egyrészt mert rendkívül nehéz szelektálni (valószínűleg annyira nem is fontos), másrészt meg fogunk használni pár lapot, melyek jelentős nekrón költséggel bírnak. Sokan döbbenetesnek fogják tartani, hogy szinte nem játszom dobásokkal, mert majdhogynem fölöslegesek. Manapság már annyira gyors ütemben ki lehet játszani a lapokat, hogy amit el tudunk dobni, az a legtöbb esetben hulladék, vagy per pillanat lényegtelen lap, s nem igazán éri meg arra tékoználni az erőforrásainkat, hogy fölösleges lapokat dobassunk, ha tudunk egyáltalán dobni. Emiatt inkább a leszedéseket preferálok, hisz ezekkel biztos, hogy a valóban zavaró dolgokat tudjuk megoldani. Azért még így is befért kettő dobítás: a *Kártékony élősködő* és a *Tom, a villámkezü*. Mindkét lapnak megvan azaz előnye, hogy körönként dobatnak, tehát hosszú távon is zavaróak (nem úgy mint egy xenó). Az élősködő nyeresnek sem utolsó, Tom pedig adott esetben lapelőnyt is biztosíthat nekünk. Részben miattuk már nyilvánvalóvá is vált két színünk. A legfontosabb szín a fekete lesz, csaknem a pakli felét ilyen lapok adják. Mellé ideális a kék és a piros, hisz

alig pár lapot használunk belőlük. Végül, de nem utolsósorban lilát választottam negyedik színnek, de nem a régi „börtön, tehát dobatunk, vagyis lila a kötelező szín” beidegződés miatt, hanem elsősorban a *Tiltott könyv* és *Lady Lucitania* miatt. Persze nyugodtan kísérletezhetünk más színekkel is, mindegyikben találni fogunk erős lapokat.

Egy fontos szempontom a pakliépítés-kor a győzelemorientáltság. Ez egy börtön esetén fokozottan igaz, hisz mihamarabb szeretném kihasználni a szabálylapom nyújtotta előnyt, s nem örülnék, ha egy kis szerencsével az ellenfél elhúzza az időt, s nyer. Hosszú távon ugyanis nem feltétlen vagyunk annyira esélyesek (főleg side



után). Épp ezért a paklinak csaknem a fele alkalmas az ellenfél ÉP-jének legyűrésére.

Szintén érdekes, hogy csupán kilenc counterert raktam a pakliba, ezek általában csak közvetve segítik elő a győzelmünket. A side azért roskadozni fog tőlük. Nekem a *Morgan irtóztató ereje*, *A hatalom szava* és az *Árnylélek befogása* fért be, az első kettő az olcsósága miatt, míg a harmadik a termelt lény miatt, ami ráadásul jelző, így annyira nem is egyszerű megoldani. Hajszál híján, de nem fér be a *Majd legközelebb* és a *Diána kívánsága*. Az előbbivel biztosan játszának, ha csak egy kicsit is több dobátás lenne a pakliban, de így gyakran nem sok mindenre jó. A Diána pedig tapasztalatom szerint túlságosan ÉP költséges, így is gyakran leszünk veszélyben, ráadásul sok lapunk kerül egy-két életpontba.

Feketéből az egyik kedvencünk, a legendás spoiler, a *Bundás yeti*. Ezt a lapot talán kár magyarázni. A másik, rendkívül fontos kártyánk az *Élőholt kéme*, az egyetlen erőforrás, ami börtön mellett is működik. Külön jó, ha yetivel jön ki. Nagyon jó a *Posh tekerése*, furcsa, hogy senki nem használja. Szinte ingyen sebezget és gyógyít minket (ez rendkívül fontos, ezen kívül csak kevés lappal tudunk gyógyulni, s azokkal sem ilyen hatékonyan). Ráadásul a másodlagos képessége is igencsak hasznos tud lenni, igaz, általában csak végső esetben fogjuk bevetni. *Szomgyer* ezek után majdhogynem nevetségesnek tűnik, de persze még így is csúcscategóriás spoiler ebben a pakliban. Ingyen keresni mindig jó lesz. Szintén fontos keresés *Rolf*, vele igen olcsón tudunk előszedni 18 féle lapot. Sajnálatos módon kicsit ÉP költséges, de hát semmi sem tökéletes. *Thrax halálcsapás* és *Repülő motyogó* szimplán csak tápos leszedések. Végül, de nem utolsó sorban *Rothadó mágussal* fogunk terrorizálni, bármennyire meglepőnek is tűnik. Mivel a lapjaink fele lény, ráadásul az ellenféltől is hozhat zombikat, ezért nem lesz hiány alapanyagban. Elsőre gyöngécskének tűnik, de ebben a pakliban van elég idő arra, hogy megmutassa a teljes erejét. Külön öröm, hogy jelző lényeket csinál, így azokat nehéz lesz megoldani.

Kékből a már említett *Kártékony élősködő* mellett *Mágikus seprű* használnék, rendkívül erős leszedés, hihetetlen durva, amikor kicsit meggyűlik az ember manája.

Pirosból sem kell sok lap Tom mellé. *Asnomad* kissé már ósdi lap, de itt mégis jól tud működni, hisz annyira nem drága, ráadásul sokszor teljesen ellehetetleníti az ellenfelet, miatta már nem is rak ki semmit, mert nem érdemes. *Gornathion bosszújáról* be kell vallanom, hogy sokáig nem tartottam jó lapnak, viszont egy versenyen kipróbáltam, s kiderült, hogy igen jó kártya. Egyrészt kivégzésnek kiváló, alkalom adtán lényt is lecsiphetünk vele, de ami nagyon lényeges, hogy az ellenfél a következő körben nem húz lapot. Ez nagyon sokszor majdhogynem egyenértékű azzal, hogy



plusz egy kört kapunk! *Hegymélyi drakón* és a *Nekronsárkány* nagyon ideillő lapnak tűnik, de én valamiért egy hajszálnyival gyengébbnek tartom őket, mint hogy használni akarjam. A drakón egy icpicit drága, a *Nekronsárkány* meg „csak” sebezni jó. Ráadásul mindkettő zabálja a paklit, s azért nélkülik is elfogyhatunk. Ha már mindenképp játszani akarunk valamelyikkel, akkor a *Nekronsárkányt* válasszuk. Kísérletező kedvűek *Huraggint* is kipróbálhatják, ha pár körig fennmarad, akkor annyira meg tudja szűrni az ellenfél pakliját, hogy ne legyen sok esélye.

Végül, de nem utolsó sorban a lila szín. *Lady Lucitania* az egyik legfontosabb lapja a színnek, lények ellen döbbenetesen hatékony, gyógyulásnak és nyérésnek is igen ideális. Ne feledjük, hogy galetki, a megölt *Nekronsárkányokból* és *Hétfejű hidrákból* rakosgassuk szépen rá a csontokat. Bár nagyon durva keresés *A tiltott könyv* is, annyira ne ragadtassuk el magunkat tőle, hisz kevés lila lappal játszunk. Azért két darab még így is befér. *Ősellenség* az egyik kedvenc leszedésem, nehéz megakadályozni, repülve üt, igaz picit drágácska. De ha megtápoljuk *Metamorfozissal*, akkor már lesz nemulass. *Az Energiakoncentráció* szintén nem egy élvonalbeli lap, viszont egyedülálló a képessége: egy VP-ért ló ötöt. Ehhez persze szükségünk lesz egy csontra, ami előbb-utóbb csak kiesik egy lényből vagy egy *Élőholt kéme*kéből. Külön jó, hogy párbajozik, így szükség esetén elhasználhatjuk, akár sebzésre, akár arra, hogy az irhánkat mentjük. Ha kedvünk van, bepréselhetjük *Karimon döntését* is, nekem sosem működött elég jól, hogy használni akarjam. Még csapjunk az egészszhez egy-két *Sötét földet (új)* és készen is vagyunk.

Side-ból kizárólag egy másik börtön és a rúna ellen kell készülnünk. Börtön ellen *Vérnász* és *Tömegtatók* használata javallott. Rúna ellen countereket (*Örök dilemma*, *Majd legközelebb*), dobátásokat (*Káosz hangjai*, *Amnézia*) használjunk.

A paklilistánál *-gal megjelöltem a legfontosabb lapokat, a többi akár le is cserélhetjük más lapokra, érdemes kísérletezgetni.

Zarknod börtöne

- 3 Bundás yeti*
- 3 Repülő motyogó*
- 3 Árnylek befogása*
- 3 Posh tekercs*
- 3 Élőholt kémek*
- 3 Szmoggyer*
- 3 Thrax halálcsapás*
- 3 Morgan irtoztató ereje*
- 3 Rothadó mágus
- 3 Rolf
- 3 Kártékony élőködő*
- 3 Mágikus seprű*
- 3 Tom, a villámkező*
- 3 Gormathion bosszúja*
- 2 Asnomad
- 3 Lady Lucitania*
- 3 Hatalom szava*
- 3 Ósellenség
- 2 Tiltott könyv*
- 3 Metamorfózis
- 2 Energiakoncentráció
- 1 Sötét Föld

2. ÁLDOZÓS PAKLI

Mostanában újra fénykorát éli az áldozós pakli. (Legutóbb ez '98-ban volt... *Ósquwarg*, *Zombi mester*, *Ködmangó*, meg hasonlók voltak benne a tápok. Ah, a régi szép idők!) Köszönhető ez annak a rengeteg tápnek, ami mostanság

megjelent. Az áldozós lapoknak ugye a legnagyobb hátránya, hogy kettő lapért kapunk egyet (egyet áldozunk, egyet lerakunk), ami döbbenetesen gyengévé kéne, hogy tegye a koncepciót. Szerencsére megjelent az *Áldozó rakshalion*, ami egyáltalán az egész elképzelést életképesé teszi. Vele körönként húzhatunk két lapot (kis szerencsével), így rövid úton lefaraghatjuk a hátrányunkat, ráadásul sebezni is lehet vele. Hatalmas probléma lehet, ha egy börtönnel összefutunk, ezért érdemes lehet *Ósi rúnát* is használni, hogy biztos megverjük, viszont komoly bajok érhetnek minket, ha kicsit is gyengén húzunk.

Legerősebb lapunk az *Aranytojás*, vele lapelőnnel rakhatunk ki lapokat, őt látjuk a legszívesebben az első körben. Ha mázlink van, a *Gépezetet (új)* is húzunk mellé, ez a két lap együtt négy lapot termel és sebez hatot az ellenfélén, ráadásul teljesen ingyen. Ezzel rá is találtunk a legfontosabb színünkre, pirosra. A *Gépezet (új)* mellett pirosban találhatóak a legfontosabb áldozós lapok, a *Szihton vérfókusz* és a *Tirranda batyuja*. Az elsővel igen szép erőforrás előnyre tehetünk szert, röpké pár kör alatt, de ami sokkal lényegesebb, megpörgeti a paklit annyira, hogy minél hamarabb tudjunk nyerni. Ritkán, de úgy alakul, hogy egy lényt fogunk leszedni vele. Ha kis szerencsénk van, akkor első körben, *Manakorong* vagy *A pokol szeme* mellett már rögtön tudjuk is használni. *Tirranda batyuja* rendkívül gusztustalan lap, az ellenfél ezt fogja leginkább utálni. Az első két körben lényegében ingyen lap counter, később pedig a pakli stabilizálására fog jó szolgálatot tenni. Hiába szevedetik le vagy counterelik le lapjainkat, ha mi szépen visszavesszük őket, de természetesen az általunk elhasznált cuccokat is újrahasznosíthatjuk. Ezekhez képest jócskán gyengébb a *Szerencsétlen manó*, használata nem is kötelező, a pontos összeállításon múlik, hogy mennyire hasznos. Nyilván nem annyira kemény dolog kettőket ütogetni, inkább az a fő kérdés, hogy hányféle lappal tudjuk leszedni a saját manókat, illetve, hogy játszunk-e *A fekete kos rituáléjával* (aminek használata a lényeink számától is függ).

A *Kisebb Zan* sok helyzetben meg tudja menteni az irhánkat, nagyon sok lapunkkal jó, ha lemásoljuk. Külön öröm, hogy csontból is le tudjuk hozni, olykor szerzünk, s akkor tudunk spórolni a feláldozandó lapjainkon. Az egyik legjobb kombó a *Gépezettel (új)* alkotja, ekkor gyakorlatilag kétszer annyit tudunk sebezni, mint ahány lapot feláldozunk. Áldozandó lapok közül a *A fekete kos rituáléját* és a *Hydront* érdemes beraknunk, mindkettővel lapelőnyre tehetünk szert. Azért a *Hydronnal* vigyázzunk, nehogy pórul járjunk vele.

A pakli váza lényegében kész is van, már csak a további három szín a kérdéses. És itt nehéz helyzetbe kerülünk, hisz igen sok lehetőségünk van. Talán a legígéretesebb a sárga, hisz nagyon jó ölés belőle a *Villámhárító* (főleg mert *Kisebb zannal* is játszunk), ráadá-



sul még a béklyót is meg tudjuk vele oldani. *Rundhal*, a *gyűjtögető* hatalmas táp, biztosan fogunk tudni vele keresni, annyira sok az asztalon maradó lapunk. A *Méonech fürkész* ideális áldozható lap, azon kívül, hogy lapleszedés. Ráadásul sokszor igen kellemetlen dolgoktól menthetjük meg magunkat, hogy belekukkantunk az ellenfél kezébe. Esetleg *Megfelelő alkalommal* is játszhatunk, laphátrány nélkül kapunk egy áldozandó dolgot, ráadásul a kos rituáléval is összedolgozik (a lapelőnyt termelő áldozandó cuccokkal mindenképp érdemes játszsanunk, ha rúnázunk, mert valahogy mindenképp le kell fagnunk a három lapos kezdés okozta hátrányt). Sárgából ráadásul jófélé counterekre is számíthatunk, *A gyenge erejére* (ez később jó lehet manót ölni) és a *Zu'lit kísérletére*.

Chara-din igazából az *Agykéreggyalu* miatt kerül egyáltalán szóba, hihetetlen durva képessége van, ráadásul jó eséllyel minket egy csöppet sem hátráltat, hisz mi kiszórtuk a kezünket. Megfelelően hamar kirakva teljesen lebéníthatjuk az ellenfelet. *A Gépezettel (új)* és *Kisebb zannal* igazán kellemes. Ne feledjük el a másodlagos képességét sem, nem egy yetit fogunk vele leszedni. *A tiltott könyvet* feláldozni jó, de természetesen *Agykéreggyalut* is tudunk keresni, ha épp szükség van rá. *A hatalom szava* csúcscategóriás counter, innen se felejtjük ki.

Lila helyett játszhatunk barnával, elsősorban *Naso-tin nagyúr* miatt. Az *Agykéreggyaluhoz* hasonlóan ezzel is meg tudjuk bénítani az ellenfelünket, viszont a kettő együtt nem túl hatékony, hisz pont egymás ellen dolgoznak (ha nincs mana, akkor sok a lap, ha nincs lap, akkor sok a mana). Ha sárgát választottuk színnek, akkor *Megfelelő alkalommal* még le is takaríthatjuk róla a jelzőt. *A Malfunkcionálás* az egyik legjobb counter, semmi esetre se hagyjuk ki. Persze, nem muszáj ragaszkodnunk a varázslatok használatához. Ez esetben a *Moa ékszer (új)* használata kötelező, ráadásul pár bűbájt benn hagyhatunk, azokat nem hajgáljuk el. Ha egyáltalán nem akarunk varázslatokat használni, akkor *Mágikus pulzans* és *Fintor* használatán is elgondolkodhatunk, bár ezeket inkább csak a side-ba raknám be, de nem rossz döntés alából játszani velük.

Fekete már abszolút kiegészítő színnek számít, leglényegesebb lapja a *Bundás yeti*, követő leszedés ellen igen ideális, amúgy csak döbbenetesen nagy spoiler. A színből még *Léleksárkány*, ami illik a koncepcióba, nagyon durva tud lenni, főleg a játék legelején. Rúna mellett szerintem már kicsit drágácska, amúgy érdemes használni. Counterek terén *Morgan irtóztató erejére* számíthatunk.

Rhätt szintén csak kiegészítő szín, semmi igazán fontos nincs benne. Az *Arany gugyola* nagyon jó áldozandó lap, counterként és lapelőny biztosítására is jó lehet. Arra figyeljünk, hogy ha barnával játszunk, akkor sok esetben nem dolgozik együtt a *Malfunkcionálással* az első három körben csak egy nekronos lap szabály miatt. Counterek terén is számíthatunk rá, *A rend ereje* a játék elején nagyon jó. Esetleg *Eltörlesztel* is játszhatunk, gyors paklik vagy béklyó ellen remek lesz. Ha kevésnek érezzük az áldozandó lapot, akkor *A sors könyvét* is betesztehetjük, véleményem szerint már fölösleges.

Áldozó rakshalion

- 3 Aranytojás
- 3 Manakorong
- 3 Hydron
- 3 A fekete kos rituáléja
- 3 A Gépezet (új)
- 3 Szithon vérfókusz
- 3 Tirranda batyuja
- 2 Szerencsétlen manó
- 3 Kisebb zan
- 3 Bundás yeti
- 3 A pokol szeme
- 3 Méonech fürkész
- 3 Moa ékszer (új)
- 3 Villámhárító
- 1 Rundhal, a gyűjtögető
- 2 Léleksárkány
- 3 Naso-tin nagyúr
- 2 Repülő motyogó

Áldozó rakshalion

- 3 Aranytojás
- 3 Manakorong
- 3 Hydron
- 2 A fekete kos rituáléja
- 3 A Gépezet (új)
- 3 Szithon vérfókusz
- 3 Tirranda batyuja
- 2 Szerencsétlen manó
- 3 Kisebb zan
- 3 Bundás yeti
- 3 A pokol szeme
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Agykéreggyalu
- 3 A tiltott könyv
- 3 Arany gugyola
- 3 A rend ereje
- 3 A hatalom szava

Mint láthatjuk rengeteg lehetőségünk van, érdemes sokat kísérletezgetni a lapokkal, hiszen elég bonyolult összefüggésben vannak, de remélhetőleg mindenki megtalálja a számára legmegfelelőbb verziót. Épp ezért két paklilistát is írok, de ezekkel természetesen messze nem merítem ki a lehetőségeket.

3. FÉM PAKLI

Mostanság kevés újdonság szivárog a HKK palettájára, de az alábbi pakli bizonyítja, hogy léteznek még rejtőzködő, tápos paklik, csak keresni kell őket. Az alábbi koncepciót Magyar Attila találta ki, s fejlesztgette szorgosan, s igen szép eredményeket ért el vele. Ötletes, nagyon gyors pakli, nagyon sok formátumon működőképes.

A pakli alappillére *A fémek mestere*, ami enyhén szólva irreális lap. Kijátszási feltételét nem nehéz teljesíteni, hiszen rengeteg fémtárggyal játszunk. A képessége pedig igen brutális, hiszen minden fémtárgyra húzhatunk egy lapot teljesen ingyen, esetleg kaphatunk egy csontot, de erre ritkán lesz szükség. Figyeljünk arra, hogy ez a képesség az ellenfél lapjai után is működik! Az esetlegesen játékból kikerülő tárgyak után is húzhatunk lapot, ehhez már egy csontot is kell fizetnünk. Ráadásul ezek a képességek egy nagyon olcsó, éleletes lényre kerültek. Ahhoz, hogy a lap jól működjön, szükségünk lesz sok olcsó fémtárgyra

Legerősebb fémtárgyunk a *Bénító gyűrű*, egy olyan *Ősi béklyó*, ami csak az ellenfélre hat. Igaz, nekünk ez csontba fog kerülni, de ez általában nem lesz gond, vagy ha az lenne, akkor elkinccsezhetjük. Legnagyobb problémája, hogy egy lényre kell rakni, de ezt könnyűszerrel megoldhatjuk. Ráadásképpen, ha leszednék, akkor adhatunk egy életet és egy izmot a lényünknek, mindezt reakcióból. Rendkívül undorító lap, ellenfeleink garantáltan rühelni fogják.

Hasonlóan gusztustalan az *Aranymosó serpenyő*, ami egy csontért két lapot ad nekünk, ráadásul az egyik lapunkat kikerési (ez jó eséllyel egy *Bénító gyűrű* lesz).

Miután ismertettem a legnagyobb tápjainkat, meg kell állnunk egy csöppecskét. Most már gondolom mindenki számára körvonalazódott, hogy egy olcsó, fém tárgyra épülő paklink van, amiben szükségünk van némi KF-es lényre is (meg persze csontra). Ezt az alap gondolatot különféle szabálylapokkal és követőkkel segíthetjük, de mindegyik eset-

ben más-más területek kapnak hangsúlyt. Ami leginkább ordít, hogy használjuk, az a *Lépéselőny*, hisz kezdetben már ad egy csontot, illetve a plusz mana se jön rosszul. Ha ezt választjuk, akkor érdemes hordásabbra venni a figurát, hisz kis szerencsével igen gyorsan tudunk nyerni az előnyünkéből. Egyetlen problémája, hogy szabálylap, s manapság ismét kezd divatba jönni az *Ősi rúna*, így már nem támaszkodhatunk rá annyira. Ha *Zarknod kovácsát* választjuk, akkor egyértelműen a KF-es lények és tárgyak vonalát választjuk. Ez egy viszonylag stabil összeállítást eredményezhet, viszont kicsit lassúcska, hiszen gyakran manát kell költenünk, hogy tárgyat rakjunk ki. Harmadik, opciónk a *Tharr követője*, ez igen nagy mennyiségben kínál nekünk komponenset, igaz a játék elején jó eséllyel csak sebezgetünk vele (persze rosszul azzal se járunk). Összességében én ezt a verziót érzem a legerősebbnek, a most leírt pakli is erre fog épülni, de később még pár mondatot rászánok a másik kettőre is.

Érdekes dolog, hogy a már említett három lapon kívül egyik kártyánk sem lesz kiemelkedően fontos, a legtöbbje majdhogyanem lecserélhető lesz, ez igen nagy teret enged a kísérletezésnek. Ráadásul igazából csak két színünk fix, a másik kettőt szabadon választhatjuk meg, de nem muszáj beerőltetni valamit, a most leírt pakli is csak két színt használ.

Térjünk vissza a lapjainkhoz. Mint már kiderült, hogy mik a kulcsmomentumai a paklinknak, feltétlenül szükségesnek tartom, hogy fel legyünk szerelve néhány ingyen kirakható tárggyal, hogy teljesíteni tudjuk a mester kijátszási feltételét. *Apró kincs* igen ideális, hisz szükség esetén csontot ad, de ha nagy a bőség, akkor kérhetünk helyette egy másik kártyát. A *Dobótőr* elsöre olyan semmilyennek tűnik, de érdekes módon nagyon gyakran fogjuk tudni majd használni, jóval többet ér, mint azt gondolnánk. Elsősorban *Bundás yetit* fogunk vele elkapni (illetve érdemes rá tartogatni, mert eléggé össze tudja verni a paklinkat), de olykor kivégzésnek is jó lesz. Kis szerencsével még egy csont is kiesik a megölt lényből, így már jócskán túlteljesített. A *Hívó kürt* már kicsit kérdésesebb, belőle talán nem is szükséges három darab,

hisz a játék elején sokszor nem olyan jó. De ha van rá keret, akkor tudunk vele keresni. Arra mindenképpen figyeljünk, hogy ne ész nélkül nevezzük meg az altípust, hisz – mint később látni fogjuk – elég széles palettáról kerülnek be majd lények.

Bár a pakli még koránt sincs kész, érdemes a védelemről már most eltöprengenünk. Nyilván nagy kérdés, hogy használjunk-e countereket, s ha igen, akkor mennyit. Ezúttal jobb megoldás, ha nem játszunk semennyivel sem, hisz igen jó anti-mágiás lehetőségek vannak, s ezeket kár lenne kihagyni. *Mo'khabut fétis* *Tharr követő* mellett egyszerűen imádni való, rövid úton meg tudjuk szabadítani az ellenfelet minden varázslatától. Ez persze nem feltétlenül elég, még érdemes kiegészíteni *Fintorral*



is, sosem árt, hogy a megmaradt varázslatok jó drágán jönnék. Persze side-ba rakhatunk még további anti-mágiát is, *Antimágikus ballasztál és Antitalentummal* már garantáltan mindent eldobatunk.

Ha már *Fintorral* hat törpe is van a pakliban, gond nélkül berakhatjuk *Arzgul mennydörgő fokosát* és *éneklő vértjét*. Mindkettő kincses tárgy, így csontot is tud adni, keresni is lehet a serpenyővel, ráadásul a páncélt törpékre ingyen rakhatjuk, vagyis további ingyenes tárggyal bővült a kínálat. A fokos ráadásul igen hatékonyan elősegíti a győzelmünket, de egy zavaró lényt is le tudunk hajítani vele. A vértől azért annyira ne örüljünk meg, ritkán fogjuk tudni igazán kihasználni a képességét (bár a plusz ÉP jól jöhet a lénynek), elégedjünk meg belőle egy darabbal.

Régi kedvencem, a *Guandag amulettje (új)* ismét megmutathatja, mit tud. Mivel nagyon gyorsan le tudjuk rakni, s lényeszedésben sem szenvedünk hiányt, majdhogynem kategorikusan kijelenthetjük, hogy körönként négyet fogunk lőni vele. Vagy ha nem, akkor az ellenfél azon kell, hogy igyekezzen, hogy kikerüljön a veszélyes zónából, s az erőforrását arra tékozzolja, hogy megússza az amulett sebzését, mi meg nagyobb biztonságban terülhetünk. Külön öröm, hogy ingyen is ki tudjuk rakni.

Keresésből sosem elég alapon *Goblin fúrótoronnyal (új)* is próbálkozhatunk, rengeteg lapot elő tud rántani, igaz sokszor nem lesz rá varázspont. Mindenestre kincsezik, így túl nagy baj nem lehet belőle.

A *Zúzókesztyű* majdhogynem az egyetlen lapleszedésünk, ez talán még bajba is sodorhat minket, hisz egy *Ósi béklyó* kellemetlenül érint. De én mégis azt mondom, hogy alapból elég ennyi. Rendkívül sajnálatos, hogy nincs kincse, így nehézkesen tudjuk csak előkeresni.

Nagyon nem szeretem a kissé egymással ellentétes koncepciókat, de kivételesen mégis úgy érzem, hogy remekül megfér egymás mellett az anti-mágia és a *Naso-tin nagyúr*. Egész egyszerűen azért, mert mi annyira brutálisan gyorsan tudunk terülni, s kis szerencsével semmi szükségünk nem lesz manárára, hogy bőven belefér. Rendkívül bosszantó, hogy lemaradt róla a KF ikon. Ha már ez szóba került, akkor gyorsan pakoljunk bele KF-es lényeket, különben csak nézegetni fogjuk a tárgyainkat. A *Goblin kürtös* szintén nagy gengszter tud lenni, főleg a játék elején, amikor igazán nagy szemétség lerombolni az ellenfél manáját (Naso-tinnal mennyire jó is ez). Ráadásul nekünk termeli az erőforrást közben. Emellett még az első körben simán felépít egy *Guandag amulettjét* is. Leginkább a *Zarknod kovácsa* verzióban hasznos, de ide is effer. A *goblinok megmentője* tipikusan az a lap, amit a játék elején nem szívesen látunk, viszont egész kellemes biztosságérzetet nyújt, hisz tudjuk, ha ellenvarázsolnak, meg lesznek mindent, akkor sincs veszve a meccs, hisz akár négy lapot is húzhatunk vele potom két manáért. A csont már csak kis bónusz, de elsősorban nem azért szeretjük. *Rundhal*, a *gyűjtőgető* ennyi temérdek sok asztalon maradó mellé nagyon kívánczik, de meglepő módon ez is kicsit drágácska. *Tomarr*, a *pöröly* inkább kísérleti jellegű lap a pakliban, de olykor bizony jól

tud jönni. Mivel a sok tárgy az asztalon egyáltalán nem számít ritkaságnak, ezért igen jó eséllyel jön ingyen. Ráadásul törpe, így az arzgul tárgyakat ingyen kapja. Mindezek tetejére még egy kincs ikon is rákerült, ki tudja hogyan. A *Méonech fürkész* ebből a pakliból is kihagyhatatlan.

Ezzel össze is állt a paklink. Aki nem bízik annyira a húzásaiban, az *Arany gyugylót* is rakhat a pakliba, ami ugye újabb ingyenes fémtárgy, kicsit zavarják egymást a dobótörrel, de talán túléljük. Rámehetünk jobban a dobására is, *Agykéreggyalval* (igen, ez is fémtárgy), esetleg *Karimon átkozott könyvével*. Aki nem bízik annyira a lapleszedéseiben, *Asnomad pusztító botját* is mellécsaphat.

Igen kérdéses pontja a paklinak a side. Legnagyobb ellenfelünk a börtön. *Apró kívánság*, *Törpe hős* és *Élet teremtése* legtöbbször elég ellene. Az *Ósi béklyó*, *Felfelé a lejtőn* és az *Unaloműző* szintén nem annyira egészségesek számunkra, ellenük további lapleszedéseket kell berakni. Előfordulhat, hogy a követőnket valaki *Semleges csatamezővel* vagy *Anarchia avatárjával* semlegesíti, így igencsak csont szűkében leszünk. Ez ellen *Bo'adhun varázsitallal* tudunk készülni (ez egyébként alapból is bemehet). Kontrollok ellen *Zu'lit védtökercse* és *Ilgarathi védőháló* lehet a hatékony eszköz.

Bármelyik másik verziót választjuk, mindenképpen használnunk kell *Bo'adhun varázsitallt*. *Lépéselőny* mellé érdemes *Fenyőóriással* is játszani, igen gyorsan lehet vele ölni. Mindkét pakliba ki lehet próbálni az *Ork lángvetőt*, nagyon fel tudja gyorsítani az eseményeket.

Baross Ferenc

Tharr követője

- 3 A fémek mestere
- 3 Aranymosó serpenyő
- 3 Bénító gyűrű
- 3 Apró kincs
- 3 Arzgul mennydörgő fokosa
- 1 Arzgul éneklő vértje
- 3 Dobótör
- 3 Hívó kürt
- 3 Guandag amulettje (új)
- 1 Goblin fúrótorony
- 2 Zúzókesztyű
- 3 Mo'khabut fétis
- 3 Fintor
- 3 Naso-tin nagyúr
- 2 Goblin kürtös
- 3 Méonech fürkész
- 2 A goblinok megmentője
- 1 Tomarr, a pöröly
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető

VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.
BÉKÉSCSABA – Ifi Ház, Derkovits sor 2.
(36. terem)

DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNAKESZI – József Attila Művelődési
Központ, Állomás sétány 17.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel.: 321-1313 (11-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.

KISKUNHALAS – Boróka Civil és Ifjusági
Ház, Kossuth u. 21.

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

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.

NAGYSZÉNÁS – Czabán Samu
Művelődési Ház, Március 15 tér 7.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,
Szegfű u. 75.

ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar
szerepjátékbolt

SOPRON – Sárkánytűz, Kolostor u. 1.
SZARVAS – Balvárosi söröző és pizzéria,
Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.

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

SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.

SZÖREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.

TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.

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

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

* * * * *

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

ÚJ VERSENYEK

MÁJUSBAN, JÚNIUSBAN ÉS JÚLIUSBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 16., 15 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny. Nincs
szinkrolát.
Nevezési díj: 300 Ft (lányoknak ingyene-
s).
Díjak: Misztikus erők paklik.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovalt-
diszno@gmail.com, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 24., 11 óra (nevezés 10-
től).
Helyszín: Kiskunhalas.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián, aler-
gia@freemail.hu, 70-627-0438.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 24., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Egyszínű verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-
36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 31., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik minden má-
sodik induló után és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-
243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: május 31., 9 óra.
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János,
keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.
A versenyen indulási jogot lehet szerezni a
HKK Nemzeti Bajnokságra.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: május 31., 10 óra, nevezés 9-től.
Helyszín: Pécs.
Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott
lap a *Manafamiliáris* és a *Gyógyító raks-
hallion* is.
Nevezési díj: 1000 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Szabó Attila, diab-
lo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: május 31., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltott lap a
Sokszínűség és *A szabadság ára* is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, emaile-
im@freemail.hu, 70-524-2389.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 1., 10 óra (nevezés 9-től).
Helyszín: Szentes.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).
Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Farkas István, pitt-
ti@freemail.hu, 30-485-3160.
A versenyen indulási jogot lehet szerezni a
HKK Nemzeti Bajnokságra.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 15., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Frissen bontott paklik verse-
nye 3 csomag Újjászületésből.
Nevezési díj: 2800 Ft.
Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetovalt-
diszno@gmail.com, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 15., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20-360-
9023.
A versenyen indulási jogot lehet szerezni a
HKK Nemzeti Bajnokságra.

SZABÁLYOK

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 21., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Mórocz László, vitez-lejszlo@hotmail.com, 20-468-4085.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 21., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Sopron.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft. Aki nem Sopronból vagy környéki falvak egyikéből jön, annak a nevezési díj 500 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 21., 10 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Újjászületésből.

Nevezési díj: 3500 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Sziva Csaba, csiga.312@freemail.hu, 20-497-9437.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 21., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Újjászületésből.

Nevezési díj: 3000 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 21., 10 óra.

Helyszín: Nagyszénás.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Szel János, szel_janos@freemail.hu, 20-447-9700.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 21., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft, lányoknak ingyenes.

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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.*

EGYSZÍNŰ VERSENY: A pakliban csak egy isten lapjai szerepelhetnek a szintelen 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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

ISTENI SZÖVETSEG: A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen 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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, 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 meg egyeznek az Ósók Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Hasznájuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabállyal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje, A hatalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szürkeállomány aktivizálása, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életenergiával 50 ÉP-ről indultok.*

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

ÓSÓK VÁROSA: Csak az Ósók városa, a Rüvel hegy. Két világ közt, Vízión, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Örjängő szilimill.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósók 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 a *Bundás jéti, Méonech fűrkész, Örjängő szilimill* és az *Idegösszeomlás* is.

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ósók Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a vegyes kiegészítők ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgálja, Bundás jéti, Méonech fűrkész, 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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége ?-et vagy 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 szinesítő 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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

JELLEMEK HARCA: A pakliban vagy csak jó (Elenios, Raia, Rhatt), vagy csak semleges (Tharr, Sheran, Fairright), vagy csak gonosz (Leah, Dorondon, Chara-din) lapok lehetnek a szintelen 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, Bundás jéti, Idegösszeomlás, Méonech fűrkész, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.*

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

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

FRISSEN BONTVA

Időpont: június 21., 10 óra.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenyre 3 csomag Újjászületésből.

Nevezési díj: 2800 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

A versenyen indulási jogot lehet szerezni a HKK Nemzeti Bajnokságra.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: június 27., 15 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nincs színkorlát. Lehet már használni az Újjászületés lapjait is.

Nevezési díj: 300 Ft (lányoknak ingyenes).

Díjak: Misztikus erők paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 28., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik minden második induló után és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: június 28., 10.30 (nevezés

10-től).

Helyszín: Ősi.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: június 28., 9 óra.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: július 5., 10 óra.

Helyszín: Debrecen.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 400 Ft (14 év alatt ingyenes).

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 5., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott lap a *Sokszínűség* és *A szabadság ára* is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: július 5., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 700 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: július 5., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Már lehet használni az Újjászületés lapjait.

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

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

Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: július 6., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentes.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Újjászületés paklik, ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: július 12., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Újjászületés paklik és ultraritka.

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

NYOLCAS KÜZDELMEK – HKK VERSENYEK A BEHOLDER FANTASY TALÁLKOZÓN

Időpont: június 14. A nevezés 10 órakor kezdődik, és amint összejön nyolc ember egy versenyre, már indul is a küzdelem.

Helyszín: Láng Múvelődési Ház, Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.

Szabályok: 8 fős, egyenes kieséses miniversenyek kerülnek megrendezésre. Ha valaki kiesett egy versenyből, akkor nem kell várnia, amint összegyűlik a nyolc ember a következőre, máris indul az újabb verseny. Két kategóriában lehet nevezni: hagyományos, vagy frissen bontott.

A hagyományosan a másik oldalon olvasható beholderes hagyományos tiltott lista alapján készült paklikkal lehet játszani. Az Újjászületés lapjait még nem lehet használni.

A frissen bontott 3 csomag Újjászületésből kell 35 lapos, színkorlát nélküli paklit csinálni. Az első alkalommal kell írni egy paklistát, viszont ha kiesett valaki, akkor a következő nyolcas versenyre már nem kell újabb három paklit vásárolnia, az előző paklijával játszhat ezen is.

Nincs külön nevezési díj, csak a rendezvény 500 Ft-os belépési díját kell kifizetni.

Díjak: Minden miniverseny győztese 3, a második 2, a harmadik 1 csomag Újjászületést nyer. A nyertesek a nyerményükből 4 paklit beválthatnak egy új ultraritkára.

AZ ÚJJÁSZÜLETÉS BEMUTATÓ VERSENYE

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Újjászületés és 4 új ultraritka lap!
A legjobb amatőröket is díjazzuk.

Időpont: június 7.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye három csomag Újjászületésből.

Nevezési díj: 3500 Ft (tagoknak 3300 Ft).

Nincs külön profi kategória.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!
AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft* pénzdíj a profiknál!
Minden induló kap egy csomag Misztikus erőket ajándékba!
3 gyűjtődoboz Újjászületés az amatőr kategóriában!
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

Időpont: július 19.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgálja, Bundás yeti, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech firkész, Pszi szakértelem, Teológia, Zu'lit kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

Nevezési díj: 1200 Ft (tagoknak 1000 Ft).

Külön profi és amatőr kategória van.

*Kevés induló esetén a díjalap csökkenhet.

Amatőr és profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér.

A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.

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

Mindkét verseny helyszíne: Wekerlei Boccia Klub, 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

Kezds: 10 óraker, nevezés 9-től.

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Magyar Attila győztes paklija:

- 3 Fintor
- 3 Antimágikus ballaszt (új)
- 3 Bo'adhun varázsital
- 3 Apró kincs
- 3 Dobótőr
- 3 Gruangdag amulettje (új)
- 2 Zúzókesztyű
- 2 Ezüstveretes pajzs
- 2 Arzgul mennydörgő fokosa
- 3 Arzgul éneklő vértje
- 3 Aranyosó serpenyő
- 3 Ilgarathi védőháló
- 3 Bénító gyűrű
- 3 Penyőóriás
- 3 Törpe hős
- 3 A fémek mestere

- Kiegészítő pakli
- 1 Molekulabitorló
 - 2 Túlélők Földje (új)
 - 3 Csontú
 - 3 Krám
 - 3 Elmekondicionáló
 - 3 Szőke Martin
 - 3 Mágiagyilkos
 - 3 Höre
 - 3 Izzó lemezpáncél
 - 1 Mo'khabut fétis

Szolcsánszky Balázs paklija:

- 2 Morgan irtóztató ereje
- 1 Rhatt sárkánya
- 3 Furmányos pegazus
- 3 Mindenható plazmagömbök
- 3 Purifikáció
- 2 Rhatt markában
- 3 A tudat ellensége
- 3 Rhatt oltára
- 2 Matilda
- 2 Ramóna
- 3 Rhatt bűbája
- 3 Rhatt papja
- 3 A rend ereje
- 3 Mágikus óra
- 3 Impulzus
- 3 Ezer világ óre
- 3 A sors könyve

Dönczi Krisztián paklija:

- 3 Ezer világ óre
- 1 Hétféjű hidra
- 3 Elnyelés
- 3 Nekronsárkány
- 3 Matilda
- 3 Örök dilemma
- 3 Impulzus
- 2 Megadult természet
- 3 Elfeledett szingularitás
- 3 A rend ereje
- 3 Szellembélyő
- 3 Redukció
- 3 Tom, a villámkezü
- 3 Manasajtolás
- 3 Tleikan behemót
- 3 Owotii eselszövés
- 3 Koncentrált energia
- 3 Békés izoláció
- 2 Dögnyúzó
- 2 Rhatt papja
- 3 Purifikáció
- 2 Démonölő
- 3 Manacsapda
- 1 Teknő leviatán
- 3 Solisar aurája
- 3 Sakita
- 2 Tomboló vihar (új)
- 1 Hatalmas magszim
- 1 Krám

Csernus Dávid paklija:

- 1 Az illúzió hatalma
- 3 Az élet burjánzása
- 2 Krám
- 3 Redukció
- 3 Unaloműző
- 1 Ezer világ óre
- 2 Mérges puffancs
- 3 A moák öröksége
- 3 Kronoszauros
- 2 A sors könyve
- 3 Moa tortúra
- 3 A rend ereje
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Békés izoláció
- 3 Mágikus tudatzár
- 2 Szkritter dolgozó
- 1 Csontamulett
- 3 Az erős gyengéje

Fábián Máté győztes paklija:

- 3 Szellemszolgá (új)
- 3 Fintor
- 3 Ryuku örörony
- 3 Alanori katapultállomás
- 3 Kristálypalota
- 3 Igaz barát
- 3 Romvár
- 3 Univerzális katapultállomás
- 3 A csend tornya
- 3 Suiraquá, a várvédő
- 3 Kalimász
- 3 Törpetárna
- 2 Eleven épület
- 3 Kutatólaboratórium
- 3 Sziklavár
- 2 Vidám Gorka

TILTOTT MÁGIA

A Beholder Kft. márciusi versenyt 22-én rendeztük, 23 profi, 22 amatőr és 2 junior versenyző részvételével. Szokás szerint előkerültek érdekes lapok, láthattunk a profik között blokkoló, quwarg, épületes, tárgyas, ganüid és vízió paklikat a legnépszerűbb kontroll-good stuff összeállítások mellett. Ez utóbbiak szintén elég sokfélék voltak a lapok tekintetében. Sokan használták az *Ezer világ örét*, az *Unaloműzöt*, és népszerű volt *A moák öröksége* – *Ramóna* kombó is.

A profik között Magyar Attila diadalmaskodott kedvenc lényes-tárgyas paklijával, a második Szolcsánszky Balázs, a harmadik Dönczi Krisztián, a negyedik Csernus Dávid, az ötödik pedig Béres Csaba lett, good stuff paklival. Az első négy profi és az amatőr győztes paklijait oldalt böngészhetitek.

Az amatőröknél Fábián Máté végzett az első helyen, Stróbel Csaba a másodikon, destabilizátoros good stuff paklival, a harmadikon Kiss Norbert, kontrollal, a negyediken pedig Négyesi Dénes *A moák öröksége* kombóval kiegészített good stuff paklival. A junioroknál Szili Ákos nyert.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinke!

Makó Balázs

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyt április 19-én rendezték, 21 profi és 43 amatőr versenyző részvételével. Nagy örömmre többen is jöttek, akik még nem voltak eddig versenyen, reméljük, kedvet kaptak, és máskor is találkozunk velük.

Jó pár erős koncepció létezik most is a HKK-ban, ennek megfelelően láthattunk a profik között *Lassan járj, A Semmi mestere*, áldozós, kontroll, *Thu'zad*, varkaudar, Semleges csatamező, *Zarknod börtöne* és *Bűvös erdő + Halhatatlanok nagymestere* pakliakat is.

A profik küzdelmét az egyik legjobb, legkiegyensúlyozottabb HKK játékos, Panyik Zoltán nyerte, aki természetesen Nemzeti Bajnok is. A második Simon Dániel lett, a harmadik Pohner Ádám, a negyedik Csető Zsolt, az ötödik pedig Csernus Dávid, *Zarknod börtöne* paklival. Az első négy helyezett profi és az amatőr győztes paklijait oldalt nézegethetitek.

Az amatőröknél Bimbó Dávid végzett az élen, a második helyen Négyesi Dénes, *Kyorg ősmágus* paklival, a harmadikon Földi Viktor „ötlapos” vagyis szabálylap és követő nélküli kontroll paklival, a negyedik pedig Bálint Zsolt, *Lassan járj + A Semmi mestere* + nekronos lények alapú paklijával.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinkben, a wekerle-telepi klubban, a gyerekeknek egésznapos programot, felügyeletet biztosítunk!

Makó Balázs

Panyik Zoltán győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna
Követő: Áldozó rakshallion

- 2 Szerencsétlen manó
- 3 A Gépezet
- 3 Szíthon vérfókusz
- 3 Tirranda batyuja
- 1 Kisebb Zan
- 2 A fekete kos rituáléja
- 3 Hydron
- 3 A pokol szeme
- 2 Léleksárcány
- 3 Morgan pálcaja (új)
- 2 Repülő motyogó
- 3 Manakorong
- 3 Aranytojás
- 3 Agykéreggyalu
- 3 A tiltott könyv
- 3 Megfelelő alkalom
- 3 Villámhárító

Kiegészítő pakli:

- 3 Bundás yeti
- 2 Asmael
- 3 Dizruptor
- 3 Asnomad
- 3 Mágikus pulzans (új)
- 3 Pulzáló manazár
- 1 Repülő motyogó
- 3 Moa ékszer
- 3 Naso-thin nagyúr
- 1 Moa tortúra

Simon Dániel paklija:

Követő: Sötét manifesztáció

- 3 Varkaudar manafáklyás
- 3 Varkaudar pálinka (új)
- 3 Varkaudar íjász (új)
- 3 Dornodon bűbája
- 3 Varkaudar kínzómaster (új)
- 3 Varkaudar merénylő
- 3 Khór (új)
- 3 Varkaudar hírnök (új)
- 3 Varkaudar fétis (új)
- 3 Quwarkaudar
- 2 Diz-oh, a hős
- 3 Varkaudar harcművész (új)
- 1 Khór földje (új)
- 3 Akmal
- 3 Hívó kürt
- 3 Varkaudar kém (új)

Pohner Ádám paklija:

Szabálylap:
Semleges csatamező

- 3 Elnyelés
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Fekete féreg
- 3 Speciális védelem
- 3 A múlt tükre
- 3 Börtjauk tréfája
- 2 Vyang cserzőmester
- 3 Hadiállapot
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Óriás denevér (új)
- 2 Tomboló vihar (új)
- 2 Szmoggyer
- 3 Manacsapda
- 3 Apró kívánság
- 3 Isteni kegy
- 3 Az erős ereje
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Élőholt kémek
- 3 Moa daraboló
- 3 Owooti trükk
- 3 Sírrabló
- 3 Bundás yeti
- 3 Az igazság pillanata (új)
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Megújulás
- 2 Nekromantanonc
- 3 Mandulanektár (új)
- 3 A Semmi hívása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Sakita
- 2 Moa tortúra
- 3 A sors fintora (új)
- 3 Pajzszúzás
- 3 Redukció
- 2 Lélekszívacs
- 2 Hétféjű hidra
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Galk, az Észak ura

Csető Zsolt paklija:

Követő: Gyógyító rakshallion

- 3 Manacsapda
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Kvarzarsárcány (új)
- 3 Csáp-istenség
- 3 Előny a Semmiből
- 3 Arany golyó
- 3 Eltörlés
- 3 A felhők asszonya
- 3 Ezer világ őre
- 3 A rend ereje
- 3 A gyenge ereje
- 3 Szűnyogirtás
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Trinigan dilemmája
- 3 A mogokok szövetsége
- 3 Zu'lt sárkánya
- 3 Ewgbert, a mágus

Bimbó Dávid győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 A mogokok szövetsége
- 3 A szürkeállomány aktivizálása
- 3 Hendiala pillantása
- 1 Isteni érzés
- 3 Majd legközelebb
- 3 Megújulás
- 3 Thu'zad megszegyenítése
- 3 Thu'zad
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Békés izoláció
- 3 A gyenge ereje
- 3 Thu'zad időhurka
- 2 Raia főpapja
- 2 Trinigan dilemmája
- 3 Ewgbert titka
- 3 Összeomlás
- 3 Manacsapda
- 3 Az erős ereje
- 3 Isteni kegy
- 3 Ewgbert megszakítása
- 1 Mágikus seprű
- 3 Owooti trükk
- 1 A gyógyítás fájdalma
- 3 Összeesküvés

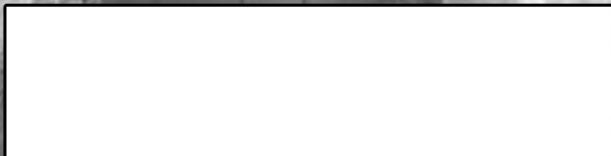
KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

Idén megújultak a kuponok az Alanori Krónikában. Vége a vagdosásnak, postára futkozásnak! Nincs más dolgod kedves Olvasó, mint felmész a Beholder honlapjára, bejelentkezel a jelszavaddal, a TF vagy ÓV oldalon kiválasztod az Alanori Krónika menüpontot, és ott beírod a lent látható kódot, majd kiválasztod melyik számlán, melyik karakterekkel, milyen ajándékot kérsz abban a hónapban. Kérhetsz Krónika nevű tárgyat, melyeknek hatása összeadódik, vagy választhatod a 2006-os Alanori Krónika TF labirintusait, vagy ÓV kalandjait. A korábbi korlátozások továbbra is érvényesek. Vagyis egy kóddal max. 3 karakternek kérhetsz ajándékot, és mindháromnak egy számlán kell lennie. Ha több karakter van a számládon, akkor küldhetsz be több kupont is, de egy karakter csak egy ajándékot kaphat az adott havi Alanori Krónika után. Fontos dolog viszont, hogy nem muszáj ugyanarra a számlaszámra írnod a kuponokat, mint amivel beléptél az oldalra. Így pl. beírhatod a barátod kuponját is, ha neki éppen nincs ideje rá, vagy nincs net hozzáférése.

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



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



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2008. június 15.



Januári feladványunknak sajnos nem volt megoldása. Az utolsó pillanatban berakott *Kürt* lap véletlenül lemaradt, így nem lehetett megoldani. Csak tanulsásképpen nézzük, mi is lett volna a megfejtés:

1. Kirakom *A kiválasztottat*. (-2 = 14 VP)
2. Lehozom *Kalimászt*. (-1 = 13 VP)
3. Használok *A kiválasztott* képességét *Kalimászra*. Ezt akkor is megtehetem, ha az ellenfelem le akarja lőni *A gyenge erejével*, hiszen ez életmenő hatás. (-1 = 12 VP)
4. Lehozom a *Goblin kürtös*. (-1 = 11 VP)
5. Használok *A kiválasztott* képességét a kürtösre. Ezt akkor is megtehetem, ha az ellenfelem le akarja lőni *A gyenge erejével*, hiszen ez életmenő hatás. (-1 = 10 VP)
6. *Kalimász* felépíti *A borzalmak termét*. A *Goblin kürtös* kap négy erőjelzőt, valamelyik lényem pedig két életet. Kapok egy varázspontot, mivel jelző került a kürtösre. (+1 = 11 VP)
7. Lehozom *Bibbót*, majd a *Szürke aktívátort*, amitől minden lényem aktivizálódik. (-1, -3 = 7 VP)
8. Lehozom a *Mesteredzőt*, minden lényem kap egy izmot. Kapok egy varázspontot, mivel jelző került a kürtösre. (-3, +1 = 5 VP)
9. Használok *Bibbó* képességét, kap két izmot a kürtös. Kapok egy varázspontot, mivel jelző került a kürtösre. (-2, +1 = 4 VP)
10. *Kalimász* aktivizálja *A borzalmak termét*, amit használok, és a kürtös kap két erőjelzőt. Kapok egy varázspontot, mivel jelző került a kürtösre. (-1, -1, +1 = 3 VP)
10. Lerakom a *Szithon vérfókusz*t, beáldozom neki a *Mesteredzőt*. A *Vérfókusszal* lelövöm az ellenfél *Minotaurusz morzsolóját*, és sebek rajta

kettőt. Kapok egy szörnykomponenst. (-2 = 1 VP)

11. Itt jön a kimaradt rész. A szörnykomponensből kirakom a *Kürtöt*, amivel aktivizálok a *Kalimászt*, aki sajnos passzív, mert felkeltette *A borzalmak termét*. (-1 = 0 VP, -2 = 22 ÉP)
12. *Kalimász*, a kürtös és az aktívátor bemennek az öröspoztba. Alapból *Kalimász* és a kürtös egyet üt, az aktívátor hármat. Van rajtuk három izom a *Mesteredzőtől*, a kürtösön kettő izom *Bibbótól*, a kürtösön hat erőjelző *A borzalmak termétől*, és *Kalimász* meg a kürtös kapott még három sebzést *A kiválasztottól* is. Összesen 22. Győztem! (-22 = 0 ÉP)

Helyes megfejtés most sajnos nem érkezett, mivel senki se küldte be, hogy nincs megoldás. Kaptunk ugyan pár megfejtést, de azok mind hibásak voltak.

Új feladványunk: Neked -1 életpontod és 17 varázspontod, az ellenfelednek 19 életpontja, 19 max. ÉP-je és 2 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A játék 10. körében, a fő fázisodban jártok. Átadtad az első cselekvést az ellenfélnek, aki egy *Kínzó éhséget* lőtt beléd. Nyerd meg biztosan a játékot a köröd végéig, a szerencsétől függetlenül!

Beküldési határidő:
2008. június 15.

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

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

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Dárdazuhatag (T)
- Gruangdag harci dobja (új)
- A kezdet fiai (T)
- Dermedt Torofil (L)
- Gyors teleportáció (F)
- Tomarr, a pöröly (T)
- Pókmalac (F)

A PAKLI

(FELÜLRŐL SORRENDBEN):

- A végítélet harsonái (D)
- Mágusok csatája (F)
- Lelkész (Rh)
- Zén menyasszonya (E)
- Titanitbányász (D)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Tisztelet (R)
- Így döntöttem (R)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Protectus (R)
- Dermedt Torofil (L)

ELLENFELED GYŰJTŐJE:

- Kínzó éhség (S)

Protectus és a Dermedt Torofil a tartalékban van aktívan. Nincs lapja a paklijában.

A TE ÁLLÁSOD: -1 ÉP, 17 VP, 0 SZK

Paklid fejlíról sorrendben (balról-jobbra)

A köpődet használt
Dzsezonai



Illusztráció: Vargó Adrián

Ha a köpődöt használod, 1-3 pontot arculódhoz adsz. (Egyetlen körben egy köpődöt csak egyszer használhatsz, minden körben legfeljebb egy köpődöt használhatsz.)
"Még a köpőd is nem tud elszármagolni..."
- Török Ádám

Megpökök sejtára
Átlaklato



Illusztráció: Gálcsó Károly

Adlaklato összes a játékban és a kezeltékben volt kártyája, aminek egy-egy karakterjegyűnek van színe. Amikor ez a karakterjegyű kártya kerül a kezeltékbe, azonnal a kezeltékbe kerül, a kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Lakász
Kalandor



Illusztráció: Zsuzsák Anikó

Raklász: 2. Ámennyig: 1.
"A lakászok az emberek legutolsó reménye. A lakászok az emberek legutolsó reménye. A lakászok az emberek legutolsó reménye."
"A lakászok az emberek legutolsó reménye. A lakászok az emberek legutolsó reménye."
"A lakászok az emberek legutolsó reménye. A lakászok az emberek legutolsó reménye."

Zen oncsaszórnő
Kalandor



Illusztráció: Vargó Adrián

Elrendelt azonnal a kezeltékbe. 2 Bp-t veszít, és azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Törökcsaszórnő
Dzsezonai



Illusztráció: Vargó Adrián

Egyetlen körben egy köpődöt csak egyszer használhatsz, minden körben legfeljebb egy köpődöt használhatsz.

Kezben lévő lapjaid

Dzsezonai
Dzsezonai



Illusztráció: Zsuzsák Anikó

Egyetlen körben egy köpődöt csak egyszer használhatsz, minden körben legfeljebb egy köpődöt használhatsz.

Értelmiség-mentő
Török



Illusztráció: Mészáros Gábor

Ha a kezeltékbe kerül, azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Akadémi
Kalandor



Illusztráció: Zsuzsák Anikó

Akadémi: 1. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Demérid Forrófi
Kalandor



Illusztráció: Baross Péter

Ha a kezeltékbe kerül, azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Cyros halpökö
Átlaklato



Illusztráció: Zsuzsák Anikó

Adlaklato összes a játékban és a kezeltékben volt kártyája, aminek egy-egy karakterjegyűnek van színe. Amikor ez a karakterjegyű kártya kerül a kezeltékbe, azonnal a kezeltékbe kerül, a kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

Török
Kalandor



Illusztráció: Zsuzsák Anikó

Ha a kezeltékbe kerül, azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

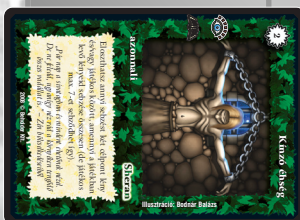
Yszonak
Kalandor



Illusztráció: Baross Péter

Ha a kezeltékbe kerül, azonnal a kezeltékbe kerül. A kezeltékbe kerülés után azonnal a kezeltékbe kerül.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 19 ÉP, 19 MAX. ÉP, 2 VP, 0 SZK



**Ellenfeléd
gyűjtőben lévő
lapja**



**Ellenfeléd
tartalelkben
lévő lapjai**

**Ellenfeléd
kézben lévő
lapjai**

Vissza kell-e vennie az ellenfélnek az egyetlen lényét, ami nem lehet forrásnak célpontja, ha van a játékban egy **Vörös felhő**, és az ellenfélnek nincs más lapja játékban?

Ha nem lehet forrás célpontja, attól még visszaveheti, mivel a **Vörös felhő** nem célozza a lapot. A felhő képessége a kényszerített áldozásra vagy pl. az **Influenzára** hasonlít. Ha viszont az egyetlen lényem forrásra immúnis, vagy nem hatnak rá a források, akkor a **Vörös felhő** sem veteti vissza.

Lemásolhatom-e **Az ítélet napját** vagy az **Erősödő kántálást Bűbájmásolással**?

Igen, a **Bűbájmásolás** nem célozza a lapot, és nem is hat rá, így működik a dolog.

Megakadályozhatok-e egy **Speciális védelmet** az **Arany gugyola** feláldozásával, ha azt az első három körben 1 VP-ért játszották ki?

Igen. Ha egy lap a saját szövege alapján maga módosítja az idézési költségét, akkor az alap idézési költsége változik. Ráadásul az **Arany gugyola**, mint minden más reakció forrás, a módosított idézési költségre vonatkozik, ezért ugyanúgy megakadályozza a **Bűbajoság rúnája** mellett 1 VP-ért lehozott **Vészkijaratot** is.

Mi történik akkor, ha egy **Léleksárkány** mellett kijátszok egy **Zan diszrupciót**, majd feláldozom egy lapomat a sárkány leheletéhez?

Hármat lehel a sárkány. Amennyiben több lapot áldozok a **Zan diszrupció** mellett, akkor minden áldozás után lehel hármat.

Hány jelzőt oszthatok el a **Csonkopolával**, ha egy **Hétféjű hidrával** három lényt ölök meg?

Hármat, mindig minden megölt lény után egyet.

Az **árnytündérek mérgénél**, ha 0 VP-t jelölök meg, eldobhatok-e olyan lapot, amelynek idézési költsége nem tartalmaz VP-t (pl. tárgyak)?

Nem, csak varázspontért jövő lapokat dobhatok vele, olyant nem, aminek az idézési költségében bármi más szerepel.

Mi történik akkor, ha a **Szerencsétlen manót** a **Bundás yeti** képességével ölöm meg?

A manó, ha megöli egy lény, akkor sebez. Ha forrás öli meg, akkor lapot húzat. Itt mindkét feltétel teljesül, tehát mindkét dolog megtörténik.

Mi történik akkor, ha **Felkészülés** szabálylap mellett kijátszok egy **Dimenziócserét**?

A **Felkészülés** mellett ugye az első négy körben nem lehet sebződni, viszont a **Dimenziócserénél** sebződésnek, vagy gyógyulásnak számít az ellenfél ÉP-jének változása, függően attól, hogy nőtt vagy csökkent az ÉP-je. Tehát a **Dimenziócserénél** és **Felkészülésnél** az első négy körben a szörnykomponenst megkapod, de az ellenfél nem fog sebződni.

Rakhatok-e három **Eltörlést** a kiegészítő paklimba, ha a főpaklimban is van már három?

Nem, ilyen könnyen nem lehet kitrúközni a **Semleges csatamezőt**. Egy fajta lapból a fő és kiegészítő pakliban összesen három lehet.

Passzív vagy aktív lesz a **Képmással** kapott jelző, ha a másolt tárgy passzív volt?

Passzív. A kapott jelző attól függően lesz aktív vagy passzív, hogy az eredeti lap milyen volt a másolás pillanatában.

Lelővők egy lényt, amin van egy büntetéssel rendelkező KF-es tárgy, büntetődök-e?

Nem. A tárgy nem forrástól került a gyűjtőbe, hanem azért mert meghalt a lény. Ilyenkor nem sül ki a büntetés, kivéve, ha a KF-es tárgy a szövege szerint nem magának adja a büntetést, hanem a lénynek.

Húzhatok-e a kör végén lapot a **Tharr bűbájával**, ha az ellenfelem abban a körben kijátszott egy **Harci indulót**?

Nehéz kérdés, mivel mindkét lapon a „kör végén” szerepel. Ráadásul a **Tharr bűbájának** kör végén létrejövő képessége aktivizálást igénylő képesség, mivel választhatok úgy, hogy nem használom. Az is kérdés továbbá, hogy mi történik akkor, ha egy **Mágikus órával**, vagy **Varkaudar merénylővel** vegeteket az ellenfél körének. Húzhatok-e akkor a **Tharr bűbájával**? Ahhoz, hogy ezt a kérdést egységesen és logikusan tudjuk kezelni, a kör végét kell pontosítani. Ugye, ha elkezdődött a gyógyulási fázis, akkor már csak azonnali varázslatokat és hatásokat lehet használni. Ezután jön a kör vége, amit most három részre bontunk. Először jönnek azok a kör végén létrejövő hatások, amik aktivizálást igényelnek. Ilyen pl. a **Tharr**, **Dorodon**, **Rhatt** és **Raia bűbája**. Ezekre már nem lehet semmilyen módon reagálni, és ezek közben/után nem lehet semmit kijátszani, vagy bármi mást használni. Ezután jönnek a kör végén létrejövő automatikus hatások.

Pl. elmúlik a *Harci induló* hatása, kör végén húzó lapok stb. Ezután jön a kör valódi vége, amikor felgyógyulnak a lények, és véget ér a kör, következik az ellenfél. A kör végének elejére raknak bennünket a „kör véget ér” hatások is (pl. *Mágikus óra* és *Varkaudar merénylő*), tehát ezek után minden kör végi dolog megtörténik (*Tharr bűbája*, automatikus kör végi húzások stb.).

Hány varázspontot kell elkötenem, ha egy lapomon két *Manavákuum (új)* jelző van?

Hármat. A *Manavákuum (új)* nem azt mondja, hogy minden jelzőért költsek el hármát, hanem azt, hogy ha van rajta jelző, akkor költsek hármát.

Kijátszhatok-e egy varázslatot olyan lényre, amire nem hatnak források vagy forrásra immúnis?

Kis ellentmondás van ezen a téren. Az *Uwalláról (új)* az AK137 és AK141-ben leírtak alapján az ilyen lapokra ki sem lehet játszani a varázslatokat. Sajnos a 8. kiadás szabálykönyve ellentmond

ennek, mivel ott azt írtuk, hogy az immúnis lényekre ki lehet játszani varázslatot. Az egyszerűség, áttekinthetőség és a viták elkerülésének érdekében felülbíráljuk a szabálykönyvben leírtakat. Ha egy lény immúnis valamire, vagy nem hat rá valami, akkor azt ki sem lehet rá játszani, vagy nem lehet rá használni. Ezzel ezt a probléma kört végleg megoldottuk. Tehát pl. ha egy *Sheran lázadása (új)* vagy *Gyenge pusztulása* leszedné a legnagyobb vagy legkisebb idézési költségű lapot, akkor a forrásra immúnis lény nem számít ide, hiszen az nem lehet célpontja egyik varázslatnak sem.

A 8. kiadásban két lap kicsit megváltoztatva jelent meg:

A *Mágiagyilkos* képességét egy körben többször is lehet használni.

A *Halvány reménysugár (új)* kijátszási feltételei között nem szerepel, hogy ebben a körben nem kaptál VP-t ÉP áldozásnak köszönhetően.

Mindkét lap úgy működik, ahogy rá van írva. Tehát a pl. régi *Mágiagyilkost* kö-

rönként egyszer lehet használni, ha vizont a 8. kiadásossal játszol, akkor többször, hasonlóan kell használni a *Halvány reménysugarat* is.

Lélekgyűjtő pálca: A képessége, a szövegétől eltérően, nem reakció. Az AK115 Kérdezz-felelek rovata szerint magára sem használható.

Nerub patkányirtó: Lemaradt róla a nerub altípus.

Ezüstveretes pajzs: Lemaradt róla a pajzs altípus.

Tiltott lapok: Június 1-től egy kis változtatás lesz a tiltott lapok tekintetében. A *Méonech fűrkész* és a *Bundás yeti* minden HKK versenyen tiltottak. Az *Áldozat az ősi isteneknek* használható a beholderes versenyeken is. A beholderes versenyeken továbbra is tiltott a *Zu'lit kincse* és a *Manafamiliáris*, ezeket azonban egyéb versenyeken lehet használni.

www.nework.hu

www.nework.hu



NEWORK

ON-LINE KÁRTYABOLT

HATALOM KÁRTYÁI laponkénti árusítás, kártyacsomagok, paklik.

Kártyavédelem felsőfokon: mappák, albumok, kártyavédő fóliák.

Nyitási akciók és kedvezmények!

Kényelmes on-line fizetési lehetőségek, gyors házhozszállítás.

info@nework.hu Tel: 70 / 54 98 666

Üzletünk: 9021 Győr, Arany János utca 13.

NYOLCADIK KIADÁS

c	- Chara-din	B	- Bárd	g	- gyakori
d	- Dornodon	K	- Katona	n	- nem gyakori
e	- Elenios	Má	- Mágus	r	- ritka
f	- Fairlight	Mu	- Mutáns		
l	- Leah	P	- Pszionista		
r	- Raia	Ti	- Tisztogató		
rh	- Rhatt	To	- Tolvaj		
s	- Sheran	Tu	- Tudós		
t	- Tharr	H	- Halhatatlan		
-	- színtelen	.*	- klan nélküli		

Gyakorisági lista

A bölcsesség dala	rh	n	Chara-din óhaja	c	r	Kacagó Nimfa	-	n	Őshangya	s	g
A csend tornya	t	r	Corlan	rh	r	Kapcsi manó	f	n	Ősi bűvölet	f	r
A felhők asszonya	rh	r	Csáp-istenség	c	r	Kémsárkány	e	r	Ősi halálmágia	l	n
A halál dala	l	n	Cselvetés	f	n	Kétágú villám	f	n	Párbajhős	r	r
A halál nem válogat	l	g	Csúzlis manó	d	g	Khirr, a barbár	t	g	Parhalakka	b	r
A harag manifesztációja	t	n	Démonlól	r	r	Khór	d	r	Piromenyét	f	n
A hatalom szava	c	r	Diána kívánsága	e	r	Kiegyensúlyozás	s	n	Planetáris őrdémon	c	g
A káosz hangjai	c	n	Dicsekvő teknős	s	g	Kisértés	l	n	Plazmacsóva	d	r
A közösség ereje	r	n	Dj'arekh társca	c	r	Kismassza	e	n	Polong	l	r
A lélek súlya	rh	n	Dl'orkhaugruk	c	r	Kölyökteknős	s	g	Purifikáció	rh	r
A mogokok törvénye	f	r	Dobótőr	t	g	Kontármunka	d	n	Quwarg	d	g
A nyugalom pillanata	rh	g	Dornodon bűbája	d	r	Kristálpalota	b	r	Quwarg dögevő	d	r
A pokol szeme	d	r	Dúvad	c	r	Kutató Ferd	rh	g	Quwarg felderítő	d	g
A reménytelenség bajnoka	c	r	Ében munkafelügyelő	c	g	Kvazársárkány	c	r	Quwarg menetoszlop	d	n
A rend ereje	rh	r	Ébredés	r	g	Kyorg managömb	f	g	Quwarg rajzás	d	n
A sors fintora	t	r	Egyet mondok	b	g	Kyorg szolgasárkány	l	r	Quwarg szabotőr	d	g
A tiltott könyv	c	r	Eldüeni vándor	s	r	Lavasárkány	d	r	Quwarg tojásgondozó	d	r
A tizenegyedik	l	r	Élet és halál ura	l	r	Legendás sárkány	e	r	Ragacsos iszappollip	s	n
A vámpír csókja	l	g	Ellenvarázslat	f	r	Lidércharcos	l	g	Raia bűbája	r	n
A Viharisten jele	f	g	Előzönlés	t	n	Lord Korell	t	n	Régi dallam	rh	n
Acéldarázs	s	g	Energiaital	e	g	Óriás denevér	l	g	Rejtőző manó	s	g
Alattomos manó	d	g	Energiakonzentráció	c	n	Maedin	d	r	Rhatt markában	rh	g
Alex Vampirsson	l	r	Ewgbert, a mágus	f	r	Magh-goth párdúc	c	r	Rhatt oltára	rh	n
Animált kolosszus	d	r	Ewgbert megszakítása	f	r	Mágiagyilkos	t	g	Rhatt papja	rh	g
Anti-mágikus megszakítás	t	r	Fehér manó	l	g	Mágikus óra	rh	r	Rhatt sárkánya	rh	r
Antimágikus ballaszt	s	n	Fogadó	f	r	Magzat	-	g	Robbanó birkák	l	g
Apró kincs	f	g	Furmányos pegazus	rh	r	Maigner Lopotomos	c	n	Rubin fókuszkrisztály	rh	n
Apró kívánság	t	r	Ghallai faló	g	r	Manakorong	-	g	Ryuku átokvarázs	d	n
Arany gulyola	rh	r	Gigantikus lovas	l	n	Manakulacs	e	r	Ryuku őrtorony	t	n
Asnomad	d	r	Gigaököl	t	g	Manaszívó kullancs	f	n	Sárkányfióka	e	r
Augur	r	r	Gömbvillám	r	r	Mandulanektár	s	r	Sárkánylárva	e	g
Autentikus vámpír	l	r	Gottmog	f	n	Manibus	c	n	Sárkánymágia	d	r
Az akarat ereje	rh	n	Gruangdag amulettje	t	n	Manókirálynő	b	r	Smaragd fókuszkrisztály	rh	g
Az erdő dala	s	n	Gyémmélt fókuszkrisztály	rh	n	Megelőző ütés	t	g	Sommerthaug átka	c	r
Az időrábló pálcája	rh	n	Gyilkos manó	l	g	Megfelelő alkalom	f	g	Szellembélyő	rh	g
Az igazság pillanata	r	r	Gyilkos méreg	s	r	Megkövesedett sűn	rh	n	Szellemszolga	t	g
Az Űrnő sárkánya	e	r	Halászat	f	g	Méniaich, a zöld	rh	g	Szepuku	t	g
Álomvirág	e	g	Halvány reménységár	r	r	Mentális enyészet	e	r	Szibarita váz	f	g
Áldozati bárány	l	g	Haragos teknős	s	r	Méreglabor	s	n	Szikkalrepez	t	g
Árnyékrája	c	g	Harci szeker	t	n	Mesteredző	t	g	Szmoggyer	l	r
Árnyéksárkány	l	r	Harcias manó	t	g	Metamorfózis	c	g	Szöke Martin	t	r
Átokmurgattyú	c	g	Hatalomkrisztály	f	g	Mocsárláz	f	n	Szubreális vámpír	l	r
B'Waetan	c	n	Hatalomvarázs	-	n	Motyogó ösvégzet	l	n	Szűnyögirtás	f	r
Baghar fétise	c	r	Hebrencs teknős	s	n	Múltidéző	r	n	T. Vlagyimir	-	r
Balladák könyve	rh	r	Heves vérmérséklet	d	g	Nekrobestia	l	g	Taalru	c	n
Bamba barát	t	n	Hívó kürt	-	r	Nekromanta csontváz	l	g	Táborparancsnok	r	n
Békés izoláció	s	r	Hordaparancsnok	t	n	Nekromanta ítélet	l	r	Teknős csapda	s	n
Biztos pénz	f	n	Hozsi	r	g	Nekropolisz	l	n	Teknős mágiapáncél	s	n
Bűbájmásolás	e	r	Ifjú teknős	s	g	Noth szellem	c	g	Teknős páncélfoltozó	s	r
Bűvös tavacska	f	g	Igaz Barát	r	n	Oroszlánüvöltés	r	n	Teknős planktonmester	s	r
Bölcs látomás	rh	r	Illúziósárkány	e	r	Orzag bilincse	f	r	Teknős vezér	s	r
Borax király	r	r	Impulzus	rh	r	Orzag managömbje	f	r	Tektonikus kvatáns	f	r
Chara-din csele	c	r	Isteni infúzió	r	g	Owooti trükk	s	r	Terrorteknős	s	n
Chara-din fattya	c	g	Zmos manó	e	g	Örök kábulat	e	g	Tharr bűbája	t	n
Chara-din lesújt	c	g	Jóságos manó	r	g	Őrült varázsló	f	n	Tiiretas fala	t	r



Újjászületés

Új HKK kiegészítő

A Hatalom Kártyái legújabb, immár 23. kiegészítője, az Újjászületés, június 14-én, a TF találkozóra fog megjelenni, a megjelenés előtti frissen bontott verseny időpontja június 7., helyszíne pedig a wekerlei boccia klub. Egy csomagban 22 lap található, az ára 1090 Ft lesz. A kiegészítő a Multidézővel megkezdett és a Régmúlttal folytatott hagyományt követi: régi, sokszor legendás lapok felújított változatai találhatók meg benne, néhány, főleg új Rhatt lappal kiegészítve. Ízelítőül pár a régen nagyon népszerű és erős lapok közül, amiket most felújítva használhattok újra: *A gyenge pusztulása*, *Pszí-ernyő*, *Az idő kereke*, *Szörnybűvölés*, *Megszakítás*, *Láncvillám*, *A szkarabeuszok átka*, *Lohd Haven hiktoltása*, *Déja vu*. Természetesen figyeltünk arra is, hogy a legszebb grafikájú lapok is bekerüljenek, néhány képet pedig, amelyek ma már nem számítanak elég igényesnek, újrarajzoltattunk.

Mivel nem akarjuk bonyolítani a játékot, most sem vezetünk be új szabályt vagy lap típust, viszont nagyon sok koncepciót kapott új, jó lapokat.

A sárkányok kedvelőinek most különösképp kedveztünk: a *Fénysárkánynak*, az *Ejsárkánynak*, az *Északi tűzsárkánynak*, *Lohd Haven sáhkányának*, az *Álomsárkánynak*, *Fairlight sárkányának* és a *Sárkányidomárnak* is örülhetnek. Természetesen a drágább sárkányok Kyorg ősmágusos pakliba is kiválóak, melybe az *Ygorothot* is ajánlom.

A tárgypaklik szerelmesei is jó néhány új tárgyra lelhetnek, melyek nagy része természetesen kincses: *Molítár dob*, *Az élet vize*, *Trapéz* (ez új lap, a hozzá kapcsolódó *Xed*, az *artistával* együtt), *Gemina amulettej*, *Ősi tekercesek*, *Ördögűző pálca*, *Hajítógép*, *A három kívánság gyűrűje*, *Az utolsó mondások könyve*. Ez utóbbi, mivel ÉP-ből is kirakható, olcsó keresés, a kombópaklik üdvöskéje is lehet, a szintén olcsón kereső *Pszí-ernyővel* együtt.

A goblinok orgyilkossal, vezérrel, kürttel, ügyeskedővel erősítenek, az orglingok birkozóval, szatóccsal, sámánnal és törzsfőnökkel, a férgék *Termonukleorodonnal*, *Vámpírféreggel*, *Szaporodó féreggel*, *Öngyilkos féreggel*, *Ósféreggel*. A lényes, Halhatatlank nagymesterés paklik hasznos tagja le-

het a *Nyálkacsiga*, a *Kronobogár*, a *Rovarsámán*, a *Kérdőzö moagrin*, *Dhajaktra*, a *Mutáns mágiafaló*, *Eleonóra* vagy a *Halálmester*. Hordába jól jöhet a *Csápmester*, a *Halálmadár*, a *Misztikus sötétségkő*, a *Görényteknőc*, az *Áruló yathmog*, a *Titánok szele* vagy a *Fényfőnix*. Minden lényes pakli örülhet a *Bohócmolod* vagy a *Betelgeuse* védő képességének. A gnómok *Riomarilliondival*, *Phoebiusszal* és *Rakonccal* szállnak harcba.

A tesztversenyen Panyik Zoltán által győzelemre vezetett *Morq Fan Gor* pakli nagyon erős lapja volt *Úszó*, a *kidobóember*, helyet kapott még az összeállításban a *Védőangyalok*, a *Szörnybűvölés* és a *Lélekcspada* is.

A kontroll lapokról sem feledkeztünk meg természetesen. Új erőforrások (*A hármás mágius ereje*, *Elemi Argon*, *Az idő kereke*, *Száguldó idő*), countererek (*Időszaggyatás*, *Lohd Haven hiktoltása*, *Megszakítás*), leszedések, sebzések (*A gyenge pusztulása*, *Negatív energia*, *Ősvillám*, *Energiaspirál*, *Árnyéktűz*, *A szkarabeuszok átka*) és lények (*Bestia*, *Fairlight sárkánya*) segítik ezt a mindig népszerű koncepciót. (Természetesen ezek az univerzális lapok még rengeteg más pakliban is helyet kaphatnak.)

Érdekes új koncepciókat tehet lehetővé *A feledés szelleme*, a *Bjölteodrok*, a *Légelementál idézése*, a *Déja vu*, *Korrer Varror*, a *Molítár dob*, *Nord* vagy az *Eben íjász*.

A kombók üdvöskéje lehet a már említett kereséseken kívül az olcsóbbító *Lady Terilién* és a *Taumaturgia*.

Felsorolnám még a rend kedvéért, milyen koncepciók kaptak új lapokat (amelyekről még nem volt szó): Zarknod börtöne, áldozós, blokkoló, tüzes, Thargodan, villám, pakli-égető, galetki, élőholt, Chara-din fattya, épület, mérgező, óriás.

Nos, remélem mindenki talál majd számára érdekes lapokat az Újjászületés paklik bontogatásakor, és találkozunk a frissen bontott versenyen.

Makó Balázs

Tisztiszolga	r g	Troglodita törzsfőnök	c g	Valdimar	l g	Varkaudar tűzmágus	d n
Tl'urlang vadász	f n	Trükkmester	f r	Vámpír adeptus	l g	Vidám manó	e g
Tűzkullancs	d n	Tudatfáló	e r	Vámpír lord	l r	Viharidéző	f n
Tűzmágia	d n	Tudatkutatás	r r	Vámpíreledel	l g	Villám szimbólum	f n
Tűzmanó sámán	d n	Tudatrombolás	e n	Varkaudar fétis	d n	Víz tisztító teknős	s g
Tűzparancs	d n	Tudós teknős	s r	Varkaudar harcművész	d n	Zafir fókuszkrisztály	rh n
Togya-orok	d g	Urgod csapása	d g	Varkaudar hírnök	d n	Zarándok	r n
Tollaskigyó	s n	Uwalla	c r	Varkaudar íjász	d g	Zarknod	f r
Tomboló vihar	s r	Vadászas	s n	Varkaudar kinzőmester	d r	Zarknod oszlopa	f n
Tornádó	s g	Vadítás	t n	Varkaudar pálinka	d g	Zöldfülű kalandozók	- n



ÁLOMFOGÓ™

KÁRTYAJÁTÉK

Álomfogó paklik

Gondolom sokan várták már izgatottan az első Álomfogó kiegészítőt, a Sámánviadalt. Szerintem rendkívül jól sikerült, rengeteg érdekes és jó paklit lehet összeállítani a benne található lapok segítségével.

ÁLOMLÉNYES PAKLI

A tesztelés során ez volt a kedvenc paklim. Lényege, hogy sok trükkös álomlényt lepakolunk, melyek a szokástól eltérően nem segédként hasznosak, hanem egyéb képességeik miatt. Ha minden jól alakul, akkor rövid idő alatt komoly erőforrás előnyre tudunk szert tenni, közben az ellenfél révülőit elforgatjuk, majd beütünk a sajátjainkkal.

Kulcslapunk tehát *Karto*, *Grá fia* lesz, aki eggyel olcsóbbítja az álomlényünket, ráadásul egy kis támogatást is tud nyújtani. Ha tehetjük őt rakjuk ki legelőször, hisz már akkor termeli az előnyt. *Sárkánnyal* fogjuk összehozni az erőforrás előnyünket, ezt a lapot semmiképpen sem hagyhatjuk ki, amúgy is a kiegészítő egyik legjobb lapja, ráadásul ebben a pakliban a kombózasok miatt még hatékonyabban fog működni. Igaz, kicsit drágácska, mégis megéri minél hamarabb kirakni, hisz általában eléggé elhúzódnak ahhoz a meccsek, hogy ne haljunk meg túl hamar. Természetesen más a helyzet, ha egy nagyon gyors, sok olcsó révülővel játszó pakli ellen küzdünk, ekkor inkább a védekezésre kell a hangsúlyt helyezni.

Hurtuba támadáshoz és védekezéshez is egyaránt hasznos, két körre kikapcsol egy lényt. Ezzel a képességgel nagyon jól tudjuk irányítani az asztalon zajló eseményeket, ha kellőképpen figyelmesen játszunk. Ezt a lapot szinte bármelyik pakliban el tudom képzelni, meglehetősen univerzális. Hozzá hasonló, de jóval gyengébb a *Vérpele*, ezzel már csak a támadásaink elől tudjuk elforgatni a lényeket. Ez persze rendkívül jó, ha épp mi vagyunk abban a helyzetben, hogy támadni tudjunk, viszont teljesen haszontalan, ha védekezésre kényszerülünk. Álomlényeink sorát *Monyákos Tuba* zárja, aki a sok elforduló álomlényünkkel kitűnően kombózik. Egészen a tesztelés végéig a sérült lényeket is aktívba fordította, de úgy egy kicsit túl erős volt ebben a pakliban. De nem kell kétségbe esni, így is igen jól működik, egy kört gyorsít a *Sárkány* és *Hurtuba* aktívba fordula-

sán. Érdemes lehet még pár *Puha odút* is használni, segítségével sérült helyett pihenőbe fordulnak a lapjaink, így már ez is sokat gyorsít, ráadásul *Tubával* együtt egy körben akár többször is használhatjuk a kívánt képességet.

Rontástörő ráolásánál szerencsére már nincsenek ilyen megkötések, minden trükk nélkül aktívba állítja az összes lényünket, potom 1 VP-ért. Talán mondanom se kell, hogy mennyire durva tud lenni, amikor visszaforgat 3-4 álomlényt. Ha kellőképpen le tudunk már pakolni, akkor ez az egyik legerősebb lapunk. Bár jócskán drágább, de hasonló hatást érhetünk el egy *Rakodó igézéssel*, sőt, ennél még egyszer támadhatunk a lényeinkkel. Érdemes tehát olyan pillanatra tartogatni, amikor ezt ki is tudjuk használni.

A pakli gerincét tehát ezek a lapok alkotják, ha jól mennek a dolgok, akkor komoly előnyre tehetünk szert rövid idő alatt, s el tudjuk forgatni az ellenfél összes olyan lényét, ami ki tudná védeni a támadásainkat. Mivel már eleve sok laphelyet foglal az álomlény osztag, ezért meglehetősen kevés révülővel tudunk csak játszani. Nem lenne szerencsés teljesen védelem nélkül maradnunk, ezért *Dalnokot* és *Tűzbűkk sámánt* elengedhetetlennek találok, kell az idő, amíg eléggé stabilizálódik a helyzetünk. Nyerésnek pusztán *Holdfényt* és *Lucaszéki Regehűt* raktam be, mindkettő lény az idézés költségéhez képest igen jelentős mértékben tudja csökkenteni az ellenfél dicsőség pontjait. Az nem túl nagy gond, hogy párbajban meglehetősen gyengén teljesítenek, elvileg ugye az ellenfél nem fog tudni védőt kiállítani. A *Tűzbűkk sámán* helyett használhatunk *Botlik Dénest*, ha jobban félünk a varázslatoktól, mint a lényektől.

Arra kicsit nehéz lenne számítani, hogy mindig minden lapot optimálisan fogunk felhúzni, ezért nem árt, ha javítunk kicsit az esélyeinken *Csurungával*. Ezt a lapot gyakorlatilag minden pakliba berakhatjuk. Ha nagyon a kombónkra szeretnénk kihegyezni a paklit, akkor érdemes lehet *Mocsokhárító igével* segítenünk a helyzetünket.

Hogy még jobban kijöhessen a pakli, érdemes némi varázspont termelést is beraknunk, nekem az *Arany pajszer* és a *Fehérlő áldozat* a legszimpatikusabb. Tapasztalatom

azt mutatja, hogy mindig lehet nekik lapot dobni, mindig van valami, ami az adott szituációban teljesen fölösleges, ráadásul ha beindul a pakli, akkor nem lesz gond a laphúzással. Ha valakinek esetleg nem szimpatikusak, akkor *Athame* és *Lidérctrükk* sem rossz választás, bár nekem jobban tetszik, hogy az előzőket nem lehet *Leleplezéssel* megakadályozni.

Ha már szóba került, akkor mindenképpen alkalmazzuk mi is a *Leleplezést*, szerintem ez a legjobb ellenvarázs.

Végezetül némi leszedést is rakjunk be, *Bágyatagló rontás* az események és álmolányok ellen kiváló, *Örevüb búbjá* pedig a sok kis révülő ellen optimális. De ha nagyon félünk az eseményektől, akkor *Örevüb* helyett *Ködkergető Zsuzsannát* használjunk.

- 3 Monyákos Tuba
- 3 Karto, Grá fia
- 3 Hurtuba
- 3 Sárkány
- 2 Vépele
- 3 Rontástörő ráolvasás
- 3 Csurunga
- 3 Arany pajszer
- 1 Fehérlő áldozat
- 3 Leleplezés
- 3 Holdfény
- 3 Lucaszéki regehű
- 2 Puha Odú
- 1 Rakodó igézés
- 3 Örevüb búbjá
- 3 Tűzbükk sámán / Botlik Dénes
- 3 Dalnok
- 3 Bágyatagló rontás

GARABONCIÁS PAKLI

Gondolom sokak számára fejtörést okozott, hogy vajon miért szerepel minden révülőn egy altípus, vajon mire lehet jó. A Sámánviadalban több olyan lap is megjelent, melyek ezeket az altípusokat segítik. Ezek közül most a garabonciásokat mutatnám be. Mielőtt nagyon belemerülnénk, muszáj megemlítenem az egész, azonos altípusra épülő paklik legnagyobb tápját, a *Szellemzsuz tartályt*. Ez már beindítja az ember fantáziáját! Csupán annyi a dolgunk, hogy kipakoljunk pár révülőt, s máris egy olyan erőforrás kerül a kezünkbe, aminek a nyomába sem ér semmilyen más lap. Azért vegyük észre, hogy ennek komoly feltételei vannak, főleg, ha maximális hatékonyságon szeretnénk működtetni.

Természetesen jó oka van annak, hogy pont a garabonciásokat választottam cikkem témájául. Ez pedig nem

más, mint *Tekercses Ajtony*. Kijátszásakor igen tetemes mennyiségű varázspont ütheti markunkat, kicsit olyan, mint ha lenne még egy *Szellemzsuz tartályunk*. Azonban hiába ekkora táp Ajtony, ha a garabonciások jó része enyhén szólva gyengécske, s ami még nagyobb baj kicsit drágácska. Ez, összességében nem szabad, hogy elvegye a kedvünket, hisz ügyes pakli összeállítással kiküszöbölhetőek ezek a dolgok. Először gyorsan tekintsük át a garabonciásokat. Ajtony után egyértelműen a legerősebb lapunk a *Dalnok*, ami amúgy is igen erős kártya, ráadásul itt még extra jónak számít. *Mafia*, bár igen apró révülő, a legkisebb szél is elfújja, de én mégis jó lapnak tartom, hiszen ingyen jön, ami elég hasznos az erőforrásaink maximális kihasználásához. *Völgyszakajtó Zalán* picit drágácska, viszont igen hasznos, ha segédként kell közreműködni, egész konkrétan ő adja a legnagyobb pluszt. Ha már játszunk vele, akkor már *Korcsmáros Bódog* sem tűnik rossznak. Kettőket ütögetni már egész háromért. *Szittyá* már meglehetősen drága lény, de a hordákat egész jól fel tudja tartani, ölni is elég stabilan lehet vele, még ha kicsit lassúcska is. Sebaj, ezen könnyen lehet segíteni, ha berakunk pár *Rontórovás könyvtárat*. Így már nem is tűnik olyan hitványnak. Kivédhetetlenül ötöket ütöget. *Pusztajáró Tas* már jóval gyengébb, mint a már említettek, viszont védekezni még mindig remekül lehet vele. Ha már kissé drágácskák a lényeink, akkor örömteli, hogy el tudjuk húzni szükség esetén a játékot annyira, hogy beinduljunk. Ezt a mennyiséget kicsit kevéskének éreztem, ezért beraktam még három *Medvetüsszentést*, aminek az egyetlen előnye, hogy olcsón lehet lerakni. Bár a képessége jól hangzik, meglehetősen ritkán fogjuk tudni bevetni, hisz az ellenfél nem akar beleszaladni valami ostobaságba. Az persze külön jó, ha esetleg túlkomplikálja a helyzetet, s miatta nem akar támadni, félve az esetleges azonnaliktól.

Mint láthatjuk, bőven van szükség varázspontra, hogy be tudjon indulni a pakli, ezért szükségünk lehet némi erőforrásra. A szokásos mana termelések helyett ezúttal a *Totemoszlopot* ajánlom, már két révülő kijátszásánál ott tartunk, mint ha *Athaméztünk* volna, de akár tíz lényt is kiszórhatunk. A játék korai szakaszában jellemzően nem vagyunk túl nagy veszélynek kitéve, ezért érdemes lehet körölgik csak passzolgatni, nem kijátszani semmi; az ellenfél jó eséllyel úgysem tud komoly kárt okozni bennünk. Amikor már összegyűlt pár révülő, egy *Totemoszlop*, egy *Szellemzsuz tartály*, akkor elkezdhetünk kipakolni. Azért a körülményekhez mindenképpen alkalmazkodjunk.

Az álmohúzás nem fog mindig az ölnükbe pottyanni, ezért *Csurungákkal* és *Mocsokhárító igékkel* javíthatjuk a kezünket. A *Mocsokhárító* néha szomorú döntésekre is rákényszeríthet, amikor az értékes *Szellemzsuz tartályokat* vagyunk kénytelenek elkeverni.

Egy jól sikerült tartály után, mikor már rengeteg lényünk van, esetleg szeretnénk újra jönni, hogy újra üthessünk, illetve további tartályokat játszunk ki. Ebben lesz segítségünkre a *Rakodó igézés*. Azért túl sokat ne használunk belőle, elég költséges mulatság.

Csendharang, Leleplezés a legnagyobb ellenfeleink, őket kell kiiktatni, mielőtt előlőné a *Szellemuszst. Ködkergető Zsuzsanna* a legjobb megoldás erre, aki nem csak megszüntet egy eseményt, de még ütni is lehet vele. Természetesen mi se mondjunk le a varázslatoktól való védelemről, ezért rakjunk be *Leleplezést*. A legzavaróbb lapokat el tudjuk vele csipni.

Nyilván nem számíthatunk arra, hogy harc nélkül megússzuk az egész játékot, ezért nem árt némi azonnalival is felkészülnünk a párbajok kimenetelének megfordításához. Mivel igen csekély mennyiséget tudunk csak betuszkolni, ezért én az *Erőkérő áldozatot* ajánlom. Ezt a lapot mindig tudjuk a szituációhoz igazítani.

- 3 Dalnok
- 3 Szittyá
- 3 Völgyszakajtó Zalán
- 3 Pusztajáró Tas
- 3 Mafia
- 3 Medvetüsszentés
- 3 Tekerceses Ajtóny
- 3 Korcsmáros Bódog
- 3 Totemoszlop
- 3 Szellemuszst tartály
- 3 Csurunga
- 3 Mocsokhárító ige
- 1 Rakodó igézés
- 2 Rontórovás könyvtár
- 3 Erőkérő áldozat
- 3 Leleplezés
- 3 Kódkergető Zsuzsanna

BOSZORKÁNY PAKLI

A *Szellemuszst tartályra* (és altípusos révülökre) épülő paklik közül még a boszorkányokat tartom elég jónak, bár a garabonciások jobbak. Ami miatt mégis kellemetlen percekhez szerezhetünk vele, az hogy nagyon gyors pakli, hiszen a lényeink jó része 0 és 1 VP-ért jön.

A boszikkal kombózó lapunk *Mócsing*, aki a támadó varázserőnket növeli kettővel. Ez igen jól jön, hisz amúgy is támadásra hegyezzük ki a paklit. Hogy még hatékonyabb legyen ez a lap, s hogy az ellenfél ne túl szívesen álljon be védekezni, még *Hadak útját* is berakhatunk. Négy, vagy több plusz támadó erő rettenetesen sok, főleg, ha minden lényünk megkapja.

Boszorkányaink közül *Helén, Cseperke, Bajkeverő Borilla* és *Jégszem Soyana* egyetlen lényege, hogy 0 vagy 1 VP-ért jövő boszorkány, amivel ütni tudunk. *Szellőléptű Cseperke* már nagyságrendekkel hasznosabb, vele ingyen kirakhatunk egy max. kettő VP-be kerülő banyát. Ez nyilván akkor a leghasznosabb, ha meg is tudjuk tenni, de amúgy se annyira rossz lap. A kifejezetten tápos *Ködkergető Zsuzsannával* ezúttal nagy szerencsénk van, hisz ő is boszorkány, így tökéletesen passzol a koncepciónkba. *Üleprúgó Ragacsinszka* jó kis lapleszedés, igaz ritka esetben fogjuk tudni valóban használni. Többnyire elég, hogy ott a lehetőség, s az ellenfél máris jóval óvatosabban játszik. Reményeink szerint túl óvatosan...

Ha kedvünk van, berakhatunk még pár *Lúdvércet* is, szép nagy révülő, nem sokan bírják a vele való párbajt. Vagy szétfarigszálja az ellenfelet, vagy körönként legyőz egy révült. Sajnos mindig az fog történni, ami az ellenfélnek kedvezőbb.

Hiába ennyire agresszív a paklink, előfordulhat, hogy kevesek vagyunk egy *Dalnok* (vagy egyéb) legyűréséhez, vagy pont le tudnánk csökkenteni nullára az ellenfél dicsőségét, ha nem lenne ott az az aktív révülő... Ilyenkor jön jól a *Vérpele*. Szépen eltakaríthatunk bármilyen aktív lényt egy körre.

Ha már ennyire keményen támadunk, s esetleg van is kinn jó pár lényünk, akkor mindenképpen be kell vetnünk egy *Zsongító gyökérsűrítményt*. Gyakorlatilag minden révülónk kétszer annyi dicsőséget vesz el az ellenféltől. Gondoljuk el, ez mennyire jó, amikor 4-5 boszorkány is csatasorban áll.

A szakosás *Csurunga, Mocsokhárító ige* és *Leleplezés* ezúttal is helyet kapott a pakliban.

- 3 Helén
- 3 Üleprúgó Ragacsinszka
- 3 Cseperke
- 3 Bajkeverő Borilla
- 2 Szellőléptű Cseper
- 3 Kódkergető Zsuzsanna
- 3 Mócsing
- 3 Jégszem Soyana
- 2 Lúdvérc
- 3 Szellemuszst tartály
- 3 Hadak útja
- 3 Zsongító gyökérsűrítmény
- 2 Csurunga
- 2 Mocsokhárító ige
- 3 Vérpele
- 3 Leleplezés

Baross Ferenc

SÁMÁNVIADAL™



Gyakorisági lista

A Sárkány Barlangja	a n	holdköpet	a r	Pentele fia, Ákos	v r
A Sárkány	f r	homályfény	i g	perchurok-bűbáj	a r
Acsargányi Kleofantus	v r	Hunorka tava	e n	Puha Odú	e n
agybuggyantó-bűbáj	e n	Hurtuba	f r	Rada	v g
Álmos vezér	v r	Hübehauer Manó	v g	rakodó-igézés	a r
Altamira	f g	igázó	a n	Rejtezés Táltoskollégiuma	e r
Apollónia	v r	Ipolyi Arnold	v n	rikácskő	e r
Arany Pajszer	a r	Kalafonia	v g	rontástörő	f n
Árpád vezér	v r	kaptárscapás-átok	i g	Rontórovás Könyvtár	e r
Bagolyborzi Bocsonád	v r	Karto, Grá fia	f n	Salamancai Főiskola	e n
Bajkeverő Borilla	v g	kényszerhéder	i n	Sámánviadal	e r
Botlik Dénes	v r	Keszekusz-átok	a g	Sárkányos Rend Társasága	e n
Böske ángyi	v r	Korcsmáros Bódog	v r	Sárpatkányi Sára	v g
Böszme	v r	Kormicsek Francoska	v n	Sebesvágta	v r
Csagatáj Kemece	v g	Ködkergető Zsuzsanna	v n	számmisszika	a r
Csamor	f n	Krahács	v g	Szarvashívó Lél	v r
Csavargó Csanád	v r	légörvény-bűbáj	a n	szellemszusz-görccs	a g
csigacsusszantó	i g	lódrizsi-varázs	a r	szellemszusz-tartály	a r
dicsőítő kobzos	v r	Lucaszéki Regehű	v r	Szellőléptű Cseper	v g
Écska	v n	Lupa	v g	szomoroldás	a g
Élet Anyó hatalma	e n	Mafia	v g	szomor-súly	a n
erőkérő-áldozat	i g	májusfa	e n	táltosökör	f n
Evlija Cselebi	f g	Maszat Vincéné	v n	táltosviadal	e n
Farkasok őszelleme	i r	Megnemírt Könyvek Könyvtára	i g	Tekercses Ajtony	v r
fehérlő áldozat	a n	Meotisz-mocsara	e g	tirlian hajtóvadászat	a g
Fekete Tündérek Vizesése	a r	Mócsing	v g	Tocsogó-völgyi csata	e r
Göncölszekér	e n	Mocsok Macsek	v r	totemoszlop	a g
GÖRCs	i g	Monyákos Tuba	f n	Turzó sámán" "sámán	v r
Gyilkos Fokosok Éjszakája	a n	Nemere	v r	tűzfüggöny	a n
hajfonat-varázs	i g	nyúvasztás	e n	vadász tanonc	v g
hírhívó-bűbáj	a n	ostorcsali-bűbáj	i r	Vérpele	f n
hóálom-bűbáj	a r	ostorrágó szű	f g	Wat-kutya	v g
Holdfény	v r	patkányok ösvénye	i g	Zsolozsma asszony	v r



a – általános
e – esemény
f – álomlény
i – azonnali
v – révűlő

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka



Sir Barracuda: Újkarióta

Mióta híre ment a Hegyben, hogy a 19. lakószinten karantént rendeltek el, és a felköltözés lehetetlenné vált, csüggedtség vett erőt a leghatalmasabb rúveli ifjak között. Szárnyra kelt a mendemonda, miszerint a kiképzés ezzel véget ért, a karrierjük megfeneklett, és egyszerűen nincs tovább. Bár én még attól is messze vagyok, hogy a Pszionicisták Szintjére költözhessek, odafigyeltem ezekre a hírekre, és ugyanúgy aggódtam a távoli jövőbe vetett hit, és a saját sorsom miatt, mint a nálam erősebbek. Ellátogattam hát a helyi klánvezetőmhöz, Vreit Kazimírhoz, aki szívélyesen fogadott, és beinvitált a klánfőnöki fogadószobába. Miután kettesben maradtunk, figyelmesen meghallgatta kétélyeimet, és aggodalmait. Mikor végeztem, a csend jó hosszúra nyúlt, miközben azokkal a fura, szintelen szemekkel úgy nézett rám, mintha egyenest a lelkembe látna.

– Gyermekek, ez a probléma nem a te problémád. Nem neked kell megoldanod, és nem a te válladon nyugszik a felelősség súlya sem. Egyszerűen semmi közöd hozzá, mi történik odafenn.

– Tudom. De ezek szerint jellemhiba, hogyha aggódom ismeretlen galetkikért?

A főbárd elmosolyodott.

– Nem, dehogys jellemhiba. A kíváncsiság a bárd egyik legfontosabb erénye. Az a bárd, aki nem kíváncsi, akár szög-re is akaszthatja a mandolinját. Úgy hallottam, egy ideig te birtokoltad az Ősök Bűvös Lantját... Talán megérdemled, hogy beavassalak a dolgokba. Ha te aggódsz, aggódnak mások is. Az aggodalom nyugtalanságot szül, az pedig gyengeséghez vezet. Senki sem akarhatja, hogy a Hegy legerősebb harcosai a kiképzésük derekán gyengékké váljanak. Urunk sem akarná, hogy ez történjen. Úgy döntöttem tehát, hogy megbízlak téged, vidd híred a galetkik között: császárunk máris talált megoldást a válságra. Az ifjak Újkariótában folytatják majd a fejlődésüket.

– Újkarióta? Ez úgy hangzik, mint egy város neve a felszíni időkből...

– Ráhibáztál. Karióta egy kisváros volt, amit kalandorok alapítottak, aztán a Namír Birodalom fővárosává nőtte ki magát. Az Ellenség támadásakor már a felszíni világ legfonto-

sabb, és leghatalmasabb városa volt. Fénye, gazdagsága és tündöklése elhomályosított még az ősi Namír főváros emlékét is. Méltó ékköve volt az akkori civilizációnak.

– Sosem hallottam róla, ahogyan Újkariótáról sem.

– Persze, mert még sosem jártál a nagykönyvtárban. Nekem már volt szerencsém belépni a polcai közé. Esküszöm, hogy életem egyik legkatartikusabb élménye volt, ahogy a polcok erdeje végeláthatatlan hosszan nyúlik a barlangcsarnok méretű teremben. A könyvek, fóliások, és pergamének megszámlálhatatlanul tornyosultak fölém... Egyszerűen leírhatatlan! Ezt látnod kell!

Úgy gondoltam, hogy Kazimír főbárd csak viccel, de kiderült, hogy komolyan gondolja. Nem sokkal később a klánunk palotájának egy olyan traktusába kísért, amiről nem is sejtetem, hogy létezik. Egy titkos teleportkamra volt itt. Azokhoz a térkapukhoz hasonló, amiket a szövetségek építenek meg minden egyes szinten. Nem nagyon maradt időm csodálkozni, mert Kazimír beüzemelte a szerkezetet, a mana örvényleni kezdett körülöttünk, és egy szempillantás múltán már egészen máshol találtuk magunkat.

Hogy klánunk egy palotájában állunk, afelől nem hagytak kétséget a falfestmények, és a háttérből beszűrődő hangok. Valahol hangoltak a zenészek, talán épp előadásra készültek, vagy gyakoroltak. Szívesen megismerkedtem volna velük, de Kazimír nem hagyott időt bámészkodni. Rám szólt, hogy semmiképp se maradjak le, és öles léptekkel megindult a folyosók kusza labirintusában.

Nagyon különös galetkiket láttam. Kivétel nélkül mindnek csupán két harcra fogható végtagja volt, és azok sem csápok, karmok vagy mancsok, hanem kezek voltak! Senki sem fejlesztett fogakat, vagy kettőnél több lábat magának, és ezt nagyon furcsálltam. A következő furcsaság, a ruházatok volt. Sosem láttam még ennyiféle zines, sok darabból álló öltözetet. Mintha egy teljesen más világba érkeztem volna! A galetkik alaposan megnézték minket, és még össze is sügtak a hátunk mögött. Kazimír belépett egy szobába, és rám parancsolt, hogy várakozzak az ajtó előtt, amíg ő beszél a helyi klánvezérrel, egy bizonyos Gilgamesselel.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

Egy ideig még csak-csak várokztam, aztán úgy gondoltam, ha megnézem a falakra festett freskókat, azzal nem okozok semmi bajt. De már két sarokkal odébb eltévedtem. Csak jóval később tűnt fel, hogy fogalmam sincs róla, hol vagyok. Vaktában indultam el visszafelé, de kis idő múlva hirtelen a központi csarnokban találtam magam.

Sosem láttam még ehhez fogható csodát!

A nagycsarnok mennyezetén öles aknákat láttam, amelyek csak úgy ontották a fényt! Igen a fényt, amely – mint később megtudtam –, tükrök segítségével közvetlenül a felszínről jut le ide. No és a város! Még a lélegzetem is elakadt, ahogy körbehordoztam a tekintetem! Nem csak barlangokat láttam, hanem pompás palotákat, hatalmas, kőből és téglából épített mesterműveket, tornyokat, hidakat, szökőkutatókat és szobrokat mindenütt! Még az egyszerű lakóbarlangok ajtaja körül is kőből vésett keret díszelgett mindenfelé! Úgy indultam el, mint az alvajárók. Hirtelen azt sem tudtam, ébren vagyok, vagy csak álmodom.

A galetkik megbámultak engem, de nem szóltak hozzám. Aztán rájöttem, hogy ők éppolyan furcsának láthatnak, mint én őket. Két világ találkozásának voltam alanya, és tanúja egyben.

– Megmondtam, hogy maradj az ajtó előtt, nem? – formedt rám mesterem, és megfogta a vállam. Hangjából azonban nem érződött rosszallás. A szavait igazán nem is nekem intézte, hanem a társaságában érkező hosszú szakállú, és hosszú, szőke hajú galetki férfinek. Aham, ő lehet Gilgames – gondoltam.

– Áh, Sir Barracuda! Már hallottam rólad! – mondta a főbárd üdvözlésképpen, de tudtam, hogy csak udvariaskodik. – Megtekinthetitek a nagykönyvtárat, ma úgy sincsenek látogatók, nem fogtok senkit zavarni. Keressétek Tdenk akadémi-kust, ő majd körbevezet!

Miközben megindultunk egy hatalmas, kőlépcsős épület felé, mentorom ellátott instrukciókkal.

– Ez itt Újkarióta. A helyiek nagyon furcsa népek, azt ajánlom, hogy senkit ne haragíts magadra! Eléggé maguknak való, és nem szeretik az idegeneket. Úgy vélik, hogy közvetlen leszármazottaik a felszíni kalandoroknak, és felettébb büszkék e vérvonalra. A felszíni időkben még sokféle faj lett barátságban, és közülük is az alakváltóknak nevezett faj volt a leg-sikeresebb. Tőlük származunk. A helyiek azonban úgy vélik, hogy ők nem is közönséges galetkik, hanem egyenesen alakváltóknak vélik magukat! Fura, nem?

A nagykönyvtár tényleg olyan volt, amilyennek a klánfőnököm leírta nekem: lélegzetelállító! A tudásnak olyan tárháza tárult elém, ami egyszerűen letaglózott. Egyetlen élet nem is



lenne elég, hogy azt a töméntelen írást mind végigolvassa valaki – gondoltam, és hangot is adtam a véleményemnek.

– Nos, ez így is van. Ezért látogatja ezt a könyvtárat a Hegy minden bölcs akadémikusa és magisztere. Az összes felszínről származó tudás megtalálható itt! Minden tudás! Érted? Felfogtad mit jelent ez?

– Nem nagyon.

Kazimir ezért elmagyarázta, és sok mindent megtudtam, amíg körbejártuk a polcok erdejét. Hogy Újkarióta majdnem egyidős Voharával, a Menedékkal, és hogy a törpék egy ősi városának romjaira épült. Nehéz volt elhinni. Aztán azt is megtudtam, hogy a város igen közel van a Felszínhez. Olyan közel, hogy akár gyalogszerrel is fel lehetne menni oda, ha nem volna olyan nagyon-nagyon veszélyes vállalkozás egy ilyen expedíció.

– Újkarióta a Hegy egyik legfontosabb védőbástyája. Ha ez a város nem volna, az Ellenség hatalmával megfertőzött torzak – errefelé úgy hívják őket: Csatlósok – előzőnlenék a Hegymélyt, és elpusztítanának minket. Az itt élő galetkiknek köszönhetjük, hogy ez nem következik be, hogy elrejtene, és megvédenek minket egy ilyen inváziótól. Talán ha nincs ez a város, az Ellenség már rég ránk talált volna. A helyiek állandó órségben vannak, és a látszat ne tévesszen meg! Itt még a háziasszonyok is kemény, jól képzett harcosok! Mivel ilyen zord az élet errefelé, Császáruk kiváltságokat adományozott a városnak. Például azt, hogy az itteni gyermekeket nem viszik el a begyűjtők. Ők helyben tanulnak harcolni, és varázsolni. Van egy beavatási szertartásuk is, amit Nagy Futásnak neveznek. Kicsit emlékeztet a Felntötté Válás Ceremóniájára, de állítólag nagyon kemény menet, és a helyiek csak akkor válnak teljes jogú harcosokká, ha sikerrel teljesítik azt. De van más is. Hallottam például, hogy a pszi is-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBE



kolóban olyan technikát oktatnak, ami még a felszíni időkől származik, és a tudatok összekapcsolására szolgál. Azt is beszélnek, hogy az egykori alakváltók speciális vértetéteiből is fennmaradt néhány páncéldarab itt. Ezt a páncél-szettet arany sárkányvértetének hívják, és sehol a hegyben nincs belőle több, csakis egyetlen készlet, itt!

Hüledezve hallgattam mindezt, de Kazimír folytatta:

– Szívesen bemutatnák a szint vezetőinek, de Gilgames azt mondta, hogy ez nem lenne túl szerencsés. Feszültség bujkál a levegőben, és a bárdok nem épp a legjobb oldalon állnak. A helyi vezető, aki sindicariónak nevezeti magát, abszolút hatalomra tör. A helytartó, a szint többi irányítója, az összes tisztviselő, és még néhány klánvezér is, mind csak bábok a kezében! Állítólag saját, személyes hadsereget verbuvált fanatikusból, akiket Fekete Brigádoknak nevezett el. Nagyon vészterhesnek hangzik mindez, Gilgames aggódik is a város miatt, és nem volt túl derülítő a rúveli ifjak felköltözésével kapcsolatban sem.

– No de miért nevezik a Megalkuvás Szintjének ezt a várost?

Ezt a kérdést már kifelé menet tettem fel, ugyanis egy ifjú akadémikus határozottan felszólított minket, hogy haladéktalanul hagyjuk el a könyvtár területét. Hozzátette még, hogy „nem kívánatos személyek vagyunk”.

– Nem nagyon tudom. Talán azért, mert akármilyen elnyomás is van itt, soha, senki nem emeli fel a szavát ellene. A vér szerinti összetartozás erősebb bármilyen hatalomnál, és ezek a galetkik nagyon erősen kötődnek egymáshoz. Megalkudtak a sorsukkal.

– Értem. Nagyon szép ez a város...

– Áh! Nem láttál még semmit! Az Aratóünnepi vigalom! Na az már valami! Itt fénykedvelő virágok is nőnek, és zöld, lombos növények. Amikor virágokba öltöztetik a várost, az egyszerűen... csodálatos! A helyiek ugyanis megülik a felszíni ünnepeket. Nevén nevezik az évszakokat, és a nap mozgásának ciklusai szerint mérik az időt. Láthatod, itt ilyenkor világosság van, ez a nappal. Amikor odafenn, a felszínen a nap lebukik a látóhatár mögé, itt is sötét lesz, ezt nevezik éjszakának. Egy éjszaka és egy nappal együtt: ez egy nap. A napokat órákra osztják, a napok pedig heteket tesznek ki. Igen érdekes népek az itteniek, mint már mondtam. Bár az Aratóünnepet csak egyszer láttam, de sosem felejttem el! Hatalmas felhajtás, és a végén a csúcspont egy viadal, amibe bárki benevezhet! Jó kis kihívás lesz az ifjaknak! Itt majd le-török a szárvukat! – tette hozzá nevetve.

Nagy kedvem lett volna alaposabban is szétnézni. Bemenni a házak közé, a fura, szűk sikátorokba, megfigyelni az őráratba induló csoportokat, a mesteri fegyvereiket, és páncéljaikat. Aztán megláttunk egy Fekete Brigádot, és mesterem gyorsabb tempóra váltott. Nem értettem, miért, de azért szaladtam utána.

– A város csatornaszintjén veszedelmes torzak élnek, de a helyiek ügyesen elbánnak velük. Állítólag a közelben él az utolsó, nagyobb szilmill kolónia, és egész mamutcsordák is legelésznek a járatokban!

Mikor visszatértünk a klánunkhoz, nagy sürgés-forgás fogadott minket, de Gilgames sehol sem láttuk. Mielőtt elértek volna a térkaput, Kazimír megszólított egy bárdot, és kifag-gatta. Állítólag a sindicario az ímént jelentette be, hogy a Bárdok Klánját feloszlatja, és minden bárdot árulónak bélyegzett. Várhatóan ide fog jönni, és porig rombolja az épületet. Rengeteg klántársam szaladgált ide-oda, a pánik szinte tapintható volt. Nekünk szerencsére még sikerült időben kijutnunk a városból, de csak reménykedni tudtam benne, hogy az ott élő pályatársaimnak sikerült megmenekülniük.

– Sir Barracuda, arra kérlek, hogy mesélj a többi, rúveli kalandornak, hogy mit láttál. Próbáljanak meg felkészülni, mert akármilyen káosz is fogadjá őket, a Császári parancs értelmében a kiképzés következő állomása Újkarióta lesz.

– De, miért nem menekültek el a bárdok? Jöhettek volna velünk, itt biztonságban lennének... – akadékoskodtam.

– Kérdéseim nekem is vannak, de válaszaim nincsenek. Az idő minden kérdést megválaszol.

Így történt tehát, ahogy leírtam. Most itt ülök a barlangomban, jószágaim a hátsó helyiségben alszanak, én pedig azon töprengek, hogy milyen sors vár majd a frissiben felköltöző társaimra Újkariótában.

Sir Barracuda: B terv

A trónteremben síri csend honolt, és sűrű homály tapasztkedett a sarkokban. Az Uralkodó egyedül volt, legálábbis látszólag. Egy valaki ugyanis vele maradhatott akkor is, ha a Legendák Völgye teljhatalmú vezére azt kívánta, mindenki távozzék a közeléből. Árnyékgyilkosra ez a parancs sohasem vonatkozott.

– Ha baj adódna, ne avatkozz közbe! Nem akarok elveszíteni. Ahhoz túl értékes szolga vagy.

– Megértettem, felség – lehelte a jelenés. A hang irányából sejteni lehetett ugyan, hogy épp hol áll, de testének körvonalai egybefolytak a homállyal. – Bár nem értem, miért aggódsz úgy néhány lárvá miatt...

– Nem a lárvák miatt aggódom! – legyintett az Uralkodó, aztán felemelkedett a trónusáról, mikor a barlangterem közepén lévő, rejtett csapóajtó váratlanul megmozdult.

A kőlapok félrecsúsztak, és látni engedték a mélybe vezető csigalépcső legfelső fokait. Aztán egy bozontos medvefej bukkant fel a lejáróban, majd még egy, és sorra a többi. Hat bjölteodrok jött elől. Különleges küldetésükről a felső testükön keresztben átvetett lila szőttés árulkodott. Egy sző nélkül állták körül a lejáratot, hogy biztossá vezérüket. Szemükben gonosz gyanakvás csillogott.

– Hol késtetek eddig? – kérdezte az Uralkodó a nyilásban felbukkanó nagyúrtól, de a hangjában inkább bujkált kíváncsiság, mint szemrehányás.

– Talán valóban késtünk egy keveset, de hisz tudod, hogy az idő számunkra semmit sem jelent, felség! A parancsodnak eleget tettünk, és elhoztuk a lárvákat. Négyyszer ütköztünk meg galetkikkel odafelé menet, és kétszer a visszaúton. Nyolc harcosomat vesztettem el. Az életükért cserébe kárpótlást remélek.

A bjölteodrok nagyúr magasabb, és erőteljesebb volt a harcosainál. Ha nem viselte volna a testére csavart törzsfőnöki szőttést, akkor is egyértelmű lett volna, hogy ő a vezére a csapatnak. Az Uralkodó türelmetlenül közelebb lépett a lejárathoz. Erre a szörnyek egy hajszálnyival közelebb húzódtak egymáshoz, így védelmezve a sorfaluk mögött álló nagyurat.

– Meg fogod kapni a béred, de előbb hadd látom a lárvákat! Hol vannak?

– A ketrecet két mameluk szolgám hozza. Kicsit lemaradtak, de mindjárt megérkeznek. Addig talán megbeszélhetnének a fizetségemet.

– A lárvákat elkábitottatok, hogyan parancsoltam?

A bjölteodrok vezér megrökönyödött a kérdésemre, aztán nyelt egyet, és értetlenül felelt:

– Nem. Nem láttam szükségét, hisz olyan tehetetlenek, olyan gyengék voltak...

– Ostoba! Hány harcost hagytál hátra a ketrec védelmére? – kérdezte az Uralkodó, és egészen közel hajolt a vezérhez. Csaknem kétszer olyan magas volt, mint a nagyúr testőrei, így egyszerűen áthajolt felettük, bár azok továbbra is rezzenéstelenül tartották a pozíciójukat.

– Hátot, uram, de biztosíthatlak...

– A harcosaid azóta talán már mind halottak, köszönhetően az engedetlenségednek! Eléjük megyek! Árný! Azonnal négy szerezzétek meg az őrséget a palota körül! A gyermekeket hozzátok ide, a trónterembe, és mire visszatérek, az összes bőreváltót itt akarom látni a trónsék körül! Nagyúr, te velem jössz, a harcosaiddal együtt!

A két mameluk semmit sem értett a körülötte zajló eseményekből, de nem is azért tartották őket, hogy gondolkozzanak. Vaskos izomkötegeik megfeszültek, ahogy ismét a vállukra emelték a titanitból épített rácsot, aztán uruk parancsának engedelmessé megindultak. A bjölteodrokok védelmező alakzatot formáltak körülöttük, készen arra, hogy bármilyen támadást elhárítsanak, akár honnan érkeznek is az.

– Támadástól tartasz, de nincs a közelben galetki lakószint. Senki sem mer szembezálni velünk! – mondta a nagyúr gőgösen.

– Önteltség okozza a vesztedet! Sejthetnéd, hogy nem a nyavalyás galetkik miatt aggódom.

Már csak néhány forduló választotta el a menetet a trónterembe vezető, titkos feljárótól, amikor a barlangjárát oldal-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

fala hirtelen megremegett. Az Uralkodó a bjölteodrok vezérhez fordult.

– Menjetez, és ne nézzetek hátra! A ketrececet mindenképp fel kell juttatni! Rohanjatok, ahogyan csak a lábátok bírja! Itt nem tudtok segíteni! Árny!

– Itt vagyok, uram – felelt a félhomály valahonnan.

– Te is menj, és vidd a parancsodat! A ketrececet vigyétek a neveldébe! A kisebb gyermekek is maradjanak ott! A nagyobbak állják körül a trónszéket, és a bőreváltók is vegyék fel a harcosok alakját! Mire megérkezünk, senki más ne maradjon ott! A trónterem kijáratait zárjátok be, és kintről védjétek azokat bármi áron! Az őrség vezetésére kéretem az öreg Oówoóront, no és Szeiraxot! Értesítsétek a Magisztert, hogy készüljön fel a másodlagos tervre, ahogyan azt korábban megbeszéltük! Menj már!

– Igenis, uram. Parancsod szerint lesz!

A menet már felkapaszkodott a csigalépcső első fordulójáig, mikor a barlangjázat fala hirtelen beszakadt. Éles mandibulák vágták át rajta, mintha csak képlékeny masszába vájták volna. A sziklatömbök kettéváltak, mint a késsel félbehasított gombafejek. A feltároló nyílásban egy protolisk harcos jelent meg. Átgázolt a tátongó résen és két hátulsó lábára emelkedve a levegőt szaglásztta. Így, felágaskodva, a magassága nem sokkal maradt el az Uralkodóéétól. A rovarszerű gyilkológép szájszerve nem alkalmas értelmes szavak formálására, ezt mindenki tudja a Hegymélyben, ahogyan azt is, hogy ettől függetlenül a protolisk az egyik legértelmesebb faj a torzszülöttek között. A mentális képességei kimagaslóak. Az Uralkodó gondolatátvitelre készült, hogy elmagyarázza a dühös harcosnak a helyzetet, de nem maradt erre elegendő idő. A protolisk lendületet vett, és mind az öt mandibulájával egyszerre csapott le. Az Uralkodó azonban átrendezte testének szerkezetét, és egy párhuzamos világba menekült. Mindez egy szemvillanás alatt zajlott le. A borotvaéles pengék a semmit hasították ketté!

„Lárváitok biztonságban vannak. Életben vannak, és én gondoskodom róluk. Nem akarom a halálukat. Táplálom, és védelmezem őket.” – sugallta az Uralkodó.

„Ellenség vagy, és megöllek!” – felelt a harcos, azzal újra és újra lesújtott. Hasztalan. Az Uralkodó mindannyiszor kitért a támadás elől. Egy idő után ezt a harcos is belátta, és ismét két lábra emelkedve kivárt. „A Herceg megtalál, és megöl téged” – üzenté, azzal hátrafordult, és nekiiramodott. Egy-két szempillantás múltán a futásának már dobbanásai sem hallatszottak.

Mikor az Uralkodó a trónterembe érkezett, pontosan az a kép fogadta, amit elvárt. A trón körül négy érett protolisk gyermek várakozott. Lárvá koruk óta nevelgette, és sajátjainak tekintette őket, azok pedig apjukként ragaszkodtak hozzá. A távolabb ácsorgó protolisk harcosok idegesnek, és feszültnék tűntek. Nem csoda, hisz valójában csak törékeny testű mimoidok voltak. Az Uralkodó bőreváltó csapat, akik mindig azt a lényt utánozták külsejükkel, amire parancsot kaptak, vagy amit épp a leghatékonyabbnak vélték.

– Készüljetez! A Herceg nem sokára megérkezik – mondta, és elhelyezkedett a trónusán. Igaza volt, a sejtése máris beigazolódott. A protoliskez hercege máris közeledett! Az egész Hegy remegett belé! A feljázat, amelyen át a gigantikus méretű Uralkodó is könnyedén átfért, porrá omlott a Herceg ereje alatt!

„Légy üdvözölve, Herceg, a palotámban!” – sugallta az Uralkodó az óriáslény felé.

„Hol vannak a lárvák?! Add elő őket, vagy elpusztulsz!”

„Lárváid biztonságban vannak. Lásd, itt vannak harcosaid és gyermekeid is mellettem! Segítenek engem, önként, a saját akaratukból, én pedig gondoskodom a jólétükről és a biztonságukról!”

A protolisk herceg még csak félig préselte át magát a feljázón, de megmerevedett, és körbeszimatolt.

„Gyermekeim! Öljétek meg!” – parancsolta olyan erővel, hogy az Uralkodó agya kis híján szétrobbant a mentális üvöltéstől! A mimoidok persze nem mozdultak, hisz nem is értették a parancsot, az érett protolisk gyermekek azonban elbizonytalanodtak. Idegesen toporogtak, és egymástól vartak bátorítást.

„Gyermekeid nem segítenek téged, Herceg. Ők már az én gyermekeim. Tárgyaljunk inkább a harc helyett...”

A Herceg válasz helyett egy utolsó nekirugaszkodással átszakította a feljázó sziklaperemét, és testének teljes terjedelmével a trónterembe nyomult. Feje egészen a mennyezetig magasodott!

„Nem tárgyalok!” – üzenté, és az üzenetet a valóságban velőtrázó sikitás is kísérte. A trónteremben található díszes üvegtárgyak egyszeriben szétrobbantak, a mimoidok ijedtükben visszaalakultak eredeti alakjukba, és a fülükre szorították a mancsukat, a gyermekek pedig a Herceg lábaihoz rohantak, és a padlóra kucorodva előtte, kegyelemért könyörögtek. Csak az Uralkodó maradt nyugodt, miközben egyre csak az járt a fejében, hogy vajon hol késik már a Magiszter?

Az óriásszörny támadásba lendült. A leghosszabb mandibulájával sújtott le, minden súlyát beleadva a vágásba. A

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

penge áthatolt az Uralkodó testén, de nem tett kárt benne. A trónszék azonban kettévált, és kétfelé dőtt alatta. Mielőtt az Uralkodó ismét alakot öltött volna, áttetsző alakját még négy vágás érte, hiába.

„Engem nem tudsz megölni, Herceg! Vidd a gyermekeidet, és menj békévé! A lárváidat majd én felnevelem. Nem esik bajuk, megigérem neked!”

A protolisk herceg nem válaszolt. Újra, és újra lesújtott, de pengéi csak a levegőt hasították. Ekkor a semmiből végre megérkezett a Magiszter. Őzonillatú sercegés közepette záródott be mögötte a dimenziókapu. Egy pillanat alatt felmérte a helyzetet, és varázsolni kezdett...

Az orglingok Qxata vezetésével már majdnem végeztek a feljártat helyreállításával. A fizikai munkát a Magiszter mágija is segítette, így gyorsan haladtak. A bjölteodrok különítmény tagjai fejüket lehajtvá térdeltek az Uralkodó előtt, várva annak kegyes ítéletét. Vezérük groteszk vigyorba dermedt feje messzire gurult, a teste pedig még ott vonaglott az egyre terjedő, rőt vértócsában.

– Uratok ostobasága kis híján a vesztemet okozta, ezért halállal kellett lakolnia. De titeket nem öllek meg, mert ahhoz túl értékes szolgák vagytok. A lárvák fontosak nekem, ahogyan a protolisk gyermekek is azok. Nem sok hija van már, hogy teljes erejű harcosokká érjenek, és hogy a galetki városok ellen küldhessem őket. Mint mondtam, nem ölök meg benneteket, de azért valahogy vezekelnetek kell. Ugye ti is így gondoljátok? Te! Állj fel! Ezennel nagyúrrá avatlak! Terítsd ostoba urad szóttesését a válladra, és vezesd a harcosaidat vissza a porontyszintre! Még sok-sok lárvát kell elfognotok. Most azonnal indultok, de legyetek nagyon óvatosak! Ha a lárvák asztrális sikolyai ismét eljutnak a harcosokig, a következő alkalommal már nem leszek ilyen elnéző veletek!

Miután a bjölteodrok harcosok távoztak, az Uralkodó magához intette a Magisztert.

– Mennyi időt nyertünk?

– Nehéz lenne megmondani. Talán négy, legfeljebb öt hegymorajt – felelt a torzszülött ósmágus.

– Az nem elég. A lárvák ennyi idő alatt nem fejlődnek teljesen harcosokká!

– Sajnálom, uram, de az erőmből csupán ennyire futotta... Figyelmeztetlek, hogy az időtlen álom, amit rábocsátottam, csak átmeneti megoldás. A Herceg mindenre emlékezni fog, amikor ismét öntudatra ébred. Akkor pedig ki fog szabadulni a börtönéből, és az életedre tör majd. Továbbra is azt javaslom, pusztítsuk el, amíg még megtehetjük!

– Nem! Egyelőre tartásotok életben, és őrizték! Ha elpusztul, a harcosok megérik a halálát, és új herceget választanak maguk közül. Amíg életben tudják, nincs vezetőjük, és én szabadon gyűjthetem a lárváikat. Majd akkor öljük meg, ha a seregem már megállíthatatlan lesz. Ha a harcosok száma eléri a százat, végre kiséperhetem a Hegyből a galetki fajt, hogy nyomuk sem marad! – mondta az Uralkodó, és gonosz mosoly terült szét az ábrázatán.

BJÖLTEODROK (237. LÉNY)

Egykor az északi tundrák medveszerű ragadozója, most a föld alatt kerestek menedéket e veszedelmes faj túlélői. Ezek a zöldvérű teremtmények valamiképp képesek áldozatuk idejéből lopva, meghosszabbítani a saját életüket - ennek köszönhetően egyes bjölteodrokok akár ezer évesek is lehetnek! Persze ez nem védi meg őket a kipusztulástól, amikor a galetkik igazán elkezdenek vadászni rájuk...

BJÖLTEODROK NAGYÚR (486. LÉNY)

A bjölteodrokok között a leghatalmasabb, méltán képviseli népét a Legendák völgyében, és mind között ő áll leginkább készen arra, hogy lerázza a galetkik rabigáját. Az idő igazi nagymestere ő, ha kronoérítésével eltalál, akár örökre temporális fázisba fagyva várhatod az idők végét. Persze, sok, az idővel kapcsolatos relikviát is hord magával, ennek köszönheti különleges hatalmát.

PROTOLISK GYERMEK (516. LÉNY)

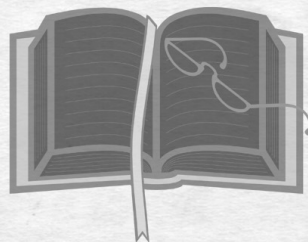
- Jé, egy protolisk lárvá! - Kiáltasz fel. Vajon hogy került ez egy ilyen magas szintre? Ekkor a protolisk feláll, és feléd fordul. Ez bizony, sokkal nagyobb mint egy lárvá, és veszélyesebbnek is tűnik. 5 hatalmas mandibula, és erős kitingpáncél, amit talán csak egy rovarevő, vagy egy micinista képes feltörni.

ÉRETT PROTOLISK GYERMEK (517. LÉNY)

Előbb-utóbb a protolisk gyermekek eljutnak egy olyan szintre, mikor már felkészültek egy hatalmasabb létformára való átalakulásra. A legtöbb egyed ilyenkor a hegy egy felsőbb szintjére vándorol, és ott folytatja fejlődését. Ám néha akad egy-egy példány, aki nem hajlandó elhagyni az élőhelyét, és egyrészt akadályozza ezzel a saját növekedését, másrészt pedig komoly veszélyt jelent minden galetki számára.

Leanthil naplója

50.



Végre elfjött ez a nap is. Oly hosszú idő után itt állok a szinte üres barlangomban, és miután hamarosan kiteszem az utolsó pontot is a jelen bejegyzésem végére, elindulok a következő szintre vezető lépcső felé. Itt hagyom végre a Galetkik Szintjét, mert vár rám a Ragadozók Szintje: új kalandok, új kihívások, (blablabla) és Ka-Boom. Ő ugyanis már két hete ott él, ami azért is felháborító, mert ő eddig mindig csak utánam tudott költözni, most meg megelőzött. Ez talán valami romló tendencia első jele volna? Nem, nem hiszem. Egyszerűen csak a múltkori klónmágusos eset következménye. Emlékszel még? Hát persze, hogy emlékszel, mivel az előző oldalon olvastad...

Sokadik nekifutásra végül megoldottam a problémát. Ugyanúgy átverekedtem magam a védőkön, csapdákon, mint korábban már számtalanszor, és amikor a klónmágushoz értem, csak nyugodtan keresztbe fontam a mancsaimat a mellkasom előtt. Erre ő megeresztett egy féoldalas mosohyt, majd az ég felé fordította a tekintetét, mint aki azt gondolja, hogy „Na, már megint itt ez a szerencsétlen”. Egy pillanat múlva azonban már varázsolt is (akárcsak én), és az egyik tanítványa máris felvette az alakomat. Miközben a szolgálaim összecaptak az övéivel, én gyorsan elmondtam egy ellenállás megtörését és egy forrás érintését, ami mágusunkat szemmel láthatóan kizökkentette a szokásos magabiztosságából. Ez váratlanul érte, de nagyon jól tudta, mi következik. A halál szava egy pillanat alatt végzett vele. Még arra sem maradt ideje, hogy egy halálsikolyt megeressen, csak összerogyott hangtalanul, arcán a döbbenet kifejezésével. A tanítványok ekkor már nem lehettek ellenfelek. A szolgálaim elbántak a nyeszlett kis bénaságokkal, én pedig nekiestem a saját tükkörképemnek. Mivel azonban a klón meg sem közelíti az eredeti minőségét, nem lehetett számomra ellensfél, és néhány pillanat múlva már is ott álltunk véresen, maszatosan, de győztesen. De szép pillanat is volt. Ezután viszont még érdekesebb helyzet állt elő. Callodus utolsó követőjét is a másvilágra küldtem, a szint élete tehát normalizálódott, a mágustorony azonban ott állt vezető nélkül. Ez az állapot nem maradhatott így sokáig, ezért a helyi mágusok tanácsa kiírt egy versenyt azok számára, akik be szeretnék tölteni ezt a pozíciót. Érdekes, hogy nem mindjárt maguk közül választottak valakit, mondjuk a rangidőt, hanem hajlandók voltak egy kívülről érkező idegent megtenni vezetőjüknek. Biztosan attól féltek, hogy Callodus szelleme majd feltámad egy olyan varázslóban, aki az uralkodása idején kedvező pozícióban volt, és aztán kezdhetik előlről az egészet (még akkor is, ha Callodus szellemét csak képletesen értettem). No, mondom, miért ne lehetnék én magam a mágustorony új ura? Elvégre tevékenyen részt vettem a zsarnok hatalmának megdöntésében, és az utána maradt romokat is szinte egymagam takarítottam el (értve ezalatt



az ominózus klónmágust is). Márpedig ha erre képes voltam, egy vacak próbasort is simán kiálllok. Ráadásul a szövetségünknek is jól jönne, ha ilyen befolyásos pozícióhoz jutna egy tagja (főleg a vezetője), én pedig egyáltalán nem bánnám, ha nem kellene továbbköltözni, és előről kezdenem ezt az örökös küzdelmet. Elgyengültem egy cseppet az évek óta tartó megpróbáltatások alatt, és gondoltam, ha ezt az egyet még kiállom, talán hosszú időre nyugalmat lelhetek.

A próba keménynek számított, de számomra nem volt túl megterhelő. Először a mágikus potenciálomat kellett megmutatnom, de mivel

az elég pusztítóknak számított, megkértek, hogy inkább egy manafókuszálás varázslattal demonstrálfjam. Megkapták, de mivel ez jelentősen megterhelte a mágikus tartalékaimat, varázserőt kellett idéznem a gyakorlati bemutató (harc) előtt. Persze ez is a próba részét képezte. A sukigámitna szkitter látványa egy kicsit meglepett és talán meg is rettentett. Nem mintha az életemet kellett volna feltenem, hiszen amióta a szerzett léleke energiám jó részét testem regenerációs képességének növelésére fordítottam, torzszülöttek nemigen tudnak padlóra küldeni. A szkitternél is inkább a szeggyentől tartottam, hiszen ezt a lényt csakis varázslattal lehet elpusztítani, én pedig végül is nem vagyok „hivatásos” varázsló. Persze, mindenféle igével segítem magam a harcban is, a mindennapokban is, és ha nagyon muszáj, tőlem szokatlan erőfeszítésekre is képes vagyok. De én mégiscsak egy harcos vagyok, nem varázsló. Ennek ellenére egyetlen szóval leterítettem a sukigámitnát is, és már csak egy feladatot kellett teljesítenem, megtanulni egy eddig ismeretlen varázslatot, a Martian hatalmát. Hát nem volt könnyű. Ezek a magas szintű igék nekem már nemigen fekszenek. Egy jó kis titánok szele, vagy szélpajzs, az meg, de nem is emlékszem, mikor jártam legutóbb bármelyik szint tornyában varázslattanulás céljából. Ez most meg is látszott a teljesítményemen. Koncentráltam, a homlokom ráncoltam, ismételtetem a szavakat, aztán izzadni kezdtem, de végül sikerült. A próba vezetője ekkor már régen lehúzta a nevem a szóba jöhető jelentkezők listájáról, mivel voltak, akik nálam hamarabb teljesítették ezt az utolsó feladatot, de ha főmágus (egyelőre) nem is lettem, legalább némi tudással gyarapodtam. Hogy a Martian hatalma mire jó, azt még nem tudom, de lehet, hogy egyszer majd éppen ez a varázslat segít ki a bajból. Ki tudja?

A letelepedés, és az utána következő nyugodt élet ezek után még várat magára, kénytelen voltam hát felkeresni az akadémiát a GEVSZAT-tagság okán. Bolgor, a már jól ismert tudós egy őskövet kért tőlem, hogy bemutatót tartson nekem, hogy miről is van szó. Levezetett az akadémia alatti helyiségek egyikébe, majd egy ketrechől kiengedett valami nyeszlett kis férget, ami szemmel láthatóan teljesen életképtelen lett volna az akadémián kívül bárhol. Bolgor er-

re odahajította elé az ÉN ősköveget, az meg lenyelte. Én már sok mindent láttam életemben, de ilyet még nem: a kis féreg néhány pillanaton belül egy több méteres, óriási dög lett, bárki számára komoly ellenség. Mire képes egy őskő a torzszülöttekkel... Még jó, hogy ha van is náluk belőle egy-egy, anyyi eszük nincs, hogy lenyeljék. Éppen ezen töprengtem, amikor egy robbanás rázta meg a helyiséget, és a féreg cafatokra szakadt Bolgor tűzgolyójának hatására. Olyan lélekenergia-vihar keletkezett, amit még szintén nem tapasztaltam (addig), és ekkor még ezt sem én hasznosítottam, ha-



nem a társam, aki így lényegében az én ősköveimből húzott hasznót. Ezt elég felháborítónak találtam, és szóvá is tettem azon nyomban, mire ő megnyugtatót, hogy onnantól kezdve én is tagjává válhatok annak a szervezetnek, ami ezt a felfedezést tette. Mármint azt, hogy az energiasférgék segítségével hogyan lehet egy őskőből még többet kizhozni a fenti módszerrel. Mivel egyrészt kíváncsi voltam, milyen érzés lehet ennyi lélekenergiát a testembe szippantani, másrészt az Ősök Csarnokában már megsúgta egy szellem, hogy a továbbköltözéshez GEV-SZAT-tagság kell, belementem a dologba. A dolgom mindössze annyi volt, hogy ugyanilyen könnyedén végezzek egy-egy energiasférgel, és magamba szippantsam a felszabaduló energiát. Ha ezt nyolcszor megcsinálom (persze minden alkalommal felhasználva egy őskövet), akkor magam is taggá válok, és nem mellesleg megkapom az engedélyt a felköltözéshez.

Ez a pillanat már csak percek kérdése, hiszen nyomban indulok a nyolcadik féreg elpusztítására. A szükséges őskő itt lapul a zsebemben, az összes holmim pedig bezákolva, ládákbába pakolva, készen a szállításra. Néhány vackot itt hagyok, nem cipelem magammal. Majd a barlang új lakója megtalálja, aztán ami kell neki belőle, felhasználja, ami nem, azt meg kidobja, vagy mit bánom én.

Kicsit persze tartok a jövőtől, az „odafenttől”. Néhány onnan elkóborolt lényvel már eddig is sikerült megismerkednem, és egyáltalán nem várom az időt, amikor lépten-nyomon ilyenekkel találkozom majd – vagy ugyanezek elfajzott változataival. Tartok tőle, hogy az első napok (talán hetek) ismét egy kudarcorozatot jelentenek majd számomra. Persze a végén úgyis minden rendbe jön, de ez már a következő bejegyzésem tartalma lesz.

Leanthil

XXIX. Beholder Találkozó



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden játékosunkat, vagy a fantasy, illetve szerepjáték iránt érdeklődőt a rendezvényen.

Időpont: 2008. június 14. (szombat) 9-17 óráig.

Helyszín: Láng Múvelődési Ház, Budapest, XIII. ker. Rozsnyai u. 3.

XXIX. Alanori és XVII. Teron hegyi Olimpia

A kalandozók és a galetkik szokásos félévenkénti megmérettetése.

Túlélők Földje és Ősök Városa árverés

Egyedi TF és ŐV tárgyak aukciója.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és most!

Kedvezményes vásár

Beholder Shop, Dungeon, Tuan Kiadó

Harc a végsőkig

Túlélők Földje csataszimulátor és Ősök Városa galetki formázás

Tombola és vetélkedők

Rengeteg ötletes nyeremény, érdekes vetélkedők.

Travian találkozó

A legsikeresebb Travian játékosok közreműködésével.

L.A.R.P. élő szerepjáték

Vásár és bemutató.

HKK versenyek

8 fős miniversenyek folyamatosan hagyományos és frissen bontott formátumban.

Pókerbajnokság

Ghalla News

170

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2008. Május-június

Varkaudar invázió

A varkaudarak által kirobbantott háború egyelőre szünetel. Keleten nem értek el eredményeket az inváziós hordák, bár a segítségükre siető kalandozók több város erődítményét a földig rombolták. Itt mind a király seregei, mind a hozzá lojális kalandozók, a varkaudarak fölé tudtak kerekedni.

Bár Nyugaton is ledőltek a varkaudarak fellegvárjai, de ott, a kalandozók hathatós támogatásának köszönhetően

egy egész várost, Huertolt is el tudták foglalni a Khór és Romboló nevű zászlajukra tűző félvad harcosok.

Alább következik azon kalandozók névsora, akik legálább 4-szer harcoltak a valamelyik fél oldalán. (Sokan voltak, akik ennél kevesebbszer, de az már nyilván csak véletlen volt, nem a pártállásuk miatt).

Név	Katonaharc ill. erődostrom
Abdul	1199
High Density	1039
Holdakfénye Anário	876
Aranyesó	635
Harq al-Ada	600
Fullánk	484
Jo-Lee a Mágus	324
Mahdi el'Shahiid	200
Falcon Castagir	184
Sújtólég	115
Fist Fighter	110
Kismedve	109

Név	Katonaharc ill. erődostrom
Dess	59
Thunder Power	52
Blend a Mad	43
Fafejú a Tudós	40
3,14-ás Zsiga	38
Mirtill Maxima	35
Shadowmage	34
Smylie-tt	30
Lopakodó Kregon	24
Varka Blanka	22
Rhiannon Daddy	22
Sunyi Sarolta	20

Név	Katonaharc ill. erődostrom
Varki Ubul	20
Craz	20
Shannon Dhar Wermon	19
Mr. Elem-Elek	17
Llanfariad	16
Ashym	16
Ramirez Espanza	14
Daemon	12
A la Moucie	12
Mauri Arskane	10
Steven McCar	9
Kazimir	8

Név	Katonaharc ill. erődostrom
Gabrielle	8
Lúke Szálybaver	8
Morogva Chen	8
Kék Sequator W.D.	7
Kalhid	6
Halatir Maurloth	6
Johnnyyu Lee	5
Lien Shu	5
Tork Bendor	4
Anram Salle	4
Qu'Elfine Supinum	4
Authoricus	4

Név	Varkaudarharc ill. fellegvárostrom
Fortuna	1146
Elena Merdarogh	1067
Llanfariad	834
Rek Weasel	774
Abdul	516
Magnusz	126
Warrax	125
Pinyó	113
Oroszlánszív	112
High Density	110
Ymmor-Thal	109
Kharizmosz	109
Megváltó Junior	68
Choler	62

Név	Varkaudarharc ill. fellegvárostrom
Ködbevesző Bambusz	58
Chlovía	56
Pogány	53
Xilanne	52
Swapo Ric	51
Anram Salle	44
P.V. Logan	43
Amos Kaelpyr	42
Qu'Elfine Supinum	40
Fekete Köpeny	34
Salamon	30
Lord Kis Se	29
Gabrielle	28
Gorhud	25

Név	Varkaudarharc ill. fellegvárostrom
Thunder Power	24
Authoricus	22
Cras Lorg	18
Tompika	18
Frank Onestein	17
Storm	17
Xantorpeptyn Xorxy	16
Celeborn	15
Halatir Maurloth	15
Fullánk	13
Rótszakállú Kaldor	13
Aranyszem	12
Romold Thralk	11
Zanthia	10

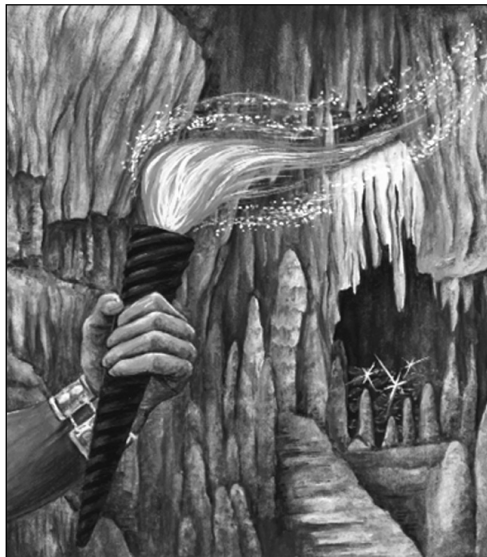
Név	Varkaudarharc ill. fellegvárostrom
Kis Vibi	9
Lord Steyr	9
Wadvirág	9
Beren Peredhil	8
Rhiannon Daddy	8
Al'Thang	8
Jennifer Lopez	8
Xsaschelraise-Xinx	8
Thoron-Laure	7
Gáldor	7
Jo-Lee a Mágus	7
Steven McCar	7
Mauri Arskane	5
Krontel	5
Lien Shu	4

AZ OLIMPIAI FÁKLYA

Júniusban ismét megrendezésre kerül Alannorban a kalandozók olimpiája. A varkaudarok inváziója egy nem várt polgárháborút váltott ki Ghallán. Az olimpia szervezői azonban a megbékélést, a békés versengést hirdetik, ezért indították útjukra az olimpiai fáklyákat. Minden kalandozó, aki az előző olimpián első helyezést ért el valamely kategóriában, a futártól kapott egy lángot, amit azonban nem tarthat meg. Tovább kell adnia, hogy a fáklya minél több kalandozóhoz eljusson, hirdetve a játékok dicsőségét és a kalandozókat összetartó erejét.

A kalandozóknak kézről-kézre kell adniuk a fáklyát, és amely fáklya a leghosszabb utat járja be, vagyis a legtöbb kalandozóhoz eljut, annak hordozóit a szervezők jutalomban részesítik.

Ezúton kívánnak sikert minden lánghordozónak!



OLIMPIAI FÁKLYA (1823. TÁRGY)

Az olimpiai hírnök ezúttal nem az olimpiai felhívással érkezik, szokatlan dolgot veszel észre nála. Egy fáklyát tart a kezében! Furcsa, zöldes-kék színnel ég, és élmélyítő illata is arról árulkodik, hogy mágia szítja azt, és nem olaj, vagy más, éghető anyag táplálja. Rákérdezel, hogy minek cipeli magával fényes nappal a lobogó fáklyát, mire ezt a választ kapsz:

– Őfelsége, VI. Borax Király elrendelte, hogy mostantól ez a jelkép járjon kézről-kézre, a kalandozók között, hirdetve a Királyság erejét, és az Olimpiai Játékok dicsőségét, mindörökké!

Ha a követ átadta neked a fáklyát, akkor nyilván méltónak talált téged a hordozására.

[A fáklyát sosem kell meggyújtanod, vagy másként használnod, de nem is helyettesít semmilyen más tárgyat. Ha elveszed a zsákodba, magától kialszik, ha pedig előveszed onnan világítani fog! Minden alkalommal, ha találkozol egy másik kalandozóval, akkor átadhatod neki a Fáklyát. A Lángot A paranccsal, és tudatkinézissel is tovább adhatod, de nem fogod sem eldobni, sem eladni (és más módon sem lehet lemondani róla). Egy kalandozónál egyszerre csak egy Fáklya lehet, de ez a Fáklya akár többször is. S, hogy mi haszna van a Lángnak? Minden Láng pontosan „emlékszik” a hordozóira, és számon tartja azokat. Azok a karakterek, akik a legtöbb különböző kézen keresztülfutó Fáklya továbbadásában részt vettek, a következő Játékokon jutalmat kapnak! Egy bizonyos karakter több fáklya továbbadásában is segíthet, de mindegyiknél csak egyszer számít a részvétele, hiába veszi át többször is. (Hogy pontosan milyen jutalomról van szó, az csak az Olimpiai megnyitón derül ki. Ekkor az Olimpiai Láng, bárhol legyen is, magától kialszik, és a fáklyája is semmivé foszlik, tehát eltűnik az épp aktuális hordozó tárgylistájából.)]

Kharizmosz:

Rekviem

21.

Zendor, a bányászmaster meglehetősen undok volt velem, de nem bosszantottam magam emiatt. A törpökkel sosem jöttem ki túl jól, de ezt betudtam a zsigereinkben rejtőző, ösztönös ellenszenvnek, amit egymás fajtája iránt kölcsönösen érzünk. Szóval próbáltam visszafogottan, és udvariasan viselkedni. Zendor levizsgáztatott engem, és a tudásomat elégségesnek találta, aztán a Ghallán ismert összes ércből kért egy-egy példányt mutatóba, de – mint azt már korábban említettem – fel voltam készülve erre a vizsgára is. (Mire is jó, ha a trollnak vannak jól tájékozott ismerősei, ugye?)

Aztán elküldött quwargokat ölteni, de erre inkább ne is vesztegessünk szót! Rutinfeladat volt, amit hipp-hopp teljesítettem is. Az egész kalandot a bányászházzal csakis azért hoztam ki túl jól, ami ezután következett. Zendor ugyanis leplezetlen ellenszenvvel elmesélte nekem, hogy trollok törtek be a házába, és elorozták a legdrágább dolgait. Eközben olyan szemmel méregetett engem, hogy legszívesebben ott, helyben felkoncoltam volna a ki nem mondott rágalomért! Hiába mondtam el neki többször is, hogy semmi közöm a dologhoz, rajta maradtam a gyanúsítottak listáján, ez tisztán látszott a tekintetén. Mit tehettem volna? Megígértem, hogy felkutatom a tettest, és visszahozom az eltűnt dolgait. Könnyelmű ígéret volt, de csak így volt esélyem visszanyerni a törp elveszített bizalmát.

A kaja, és a szextáns nem volt probléma, hiszen azt bármelyik boltban megkaphattam. A bányászcsákányt is könnyen beszereztem, hiszen gyakran szerepel ilyen tétel az Aukciós Ház kikiáltási listáján. Nagyobb gond volt viszont a 2 csatabárd, és még nagyobb a 2 üllő. Az előbbit ismertem ugyan, de elkészítésének fortélyát a törpök nem hajlandók megosztani másokkal, így magam nem gyárthattam le, az utóbbiról pedig ekkor még csak nem is hallottam. Szerencsére ismerek egy mindenre kapható törpét, Kaldort. Róla már meséltem. Kaldor a hittársaimat megszegyenítő módon alkudozik bármikor, bármire. Elég volt egy rövid üzenet, hogy ráálljon a cserére, és a következő találkozásunkkor a két csatabárdot rendben leszállította. Megkérte az árát, hisz egy alkímiaző üstöt kapott értük cserébe, de azért még így is jó vásárt csináltam.

Volt már csatabárd a kezemben korábban is, de a véleményem nem változott. Esetlen, túlfeljesztett fegyvernek találtam. A nyele kettős ívben hajlított, ami jól egyensúlyozhatóvá teszi, de a nyél túl rövid, emiatt viszont sem támadásra, sem védekezésre nem tudtam használni. A pengéje majd' egy teljes félkörívét tesz ki, ami nagyon impozáns, meg szépen díszíthető, meg minden, csakhogy a harcban ez egy cseppet sem számít! A bárd feje ezzel együtt is túl széles, a foka pedig túl könnyű az én testméreteimhez mérten. Még ha elhajítani jól lehetne... De nem, mert a nyél a dobáshoz már túl hosszú! Szóval számomra semmire sem volt használható, nem véletlen, hogy mi, kvazártrollok egészen más formájú csatabárdot választotunk jelképünknek. A miénk inkább fejszének nevezhető. Rövid vágó él, enyhe ívvel, nehéz, kalapácsszerű fok, és jó hosszú nyél, hogy rendszeren meg lehessen suhintani! Ez kell ide! Hatékonyság, nem cicoma! Minek a sok hókuszpókusz? Ha egy ilyen csatabárdot a troll fia úgy istenigazából meglendíti, akkor az a derekáig szalad az ellenfél fejébe!

Kaldor tehát elhozta a kért bárdokat, de még mindig ott volt a kérdés, hogy honnan szereztek üllőt? Megfordult a fejemben, hogy benézek a kvazárkovácshoz, és ajánlatot



teszek az egyik kisebb méretű üllőjére, de aztán elvettem az ötletet, mikor tudomást szereztem róla, hogy Zendor jól tippelt: tényleg egy troll volt a betörő. A Jólnevelt Nőmenklatúrához címzett fogadóban még azt is tudni vélték a helyi szerencsevadászok, hogy merrefelé ütötte fel a sátrát az elkövető.

Nyakamba szedtem hát a lábam, és hegymászó túrára indultam. Úgy gondoltam, hogy egy fajtám béivel jól szót tudok majd érteni, és nem lesz szükség vérontásra. Ha valóban annyira kapzsi, és pénzsóvár a fickó, mint azt a kocsmában beszéltek, biztosan meg tudunk majd egyezni. Nem is kell más, csak egy visszautasíthatatlan ajánlat. Már előre lejátszottam magamban az alkut, és biztos voltam a sikerben... de hatalmasat csalódtam.

A fickót egy sziklamélyedésben találtam. A repedésekben megkapaszkodó satnyácska bokrok közé egy rongyos vászondarabot feszített, ez nyújthatott némi védelmet a napsütés, és az eső elől. A környék tele volt szeméttel, állati csontokkal, üres boros- és pálinkás flaszkkal, és bűzlő ürülékupacokkal.

Mikor rábukkantam, a troll éppen aludt. Megölhettem volna, de én nem vagyok sem orgyilkos, sem tolvaj. Felébredtettem hát. Részeg volt, és igen indulatos.

– Mit akarsz? – üvöltötte, és feltápászkodott. Nem nagyon tudta megőrizni az egyensúlyát, az egyik kezével folyamatosan támaszkodni volt kénytelen. – Húzzál el innen! Ez az én helyem!!

– Nézd, testvér, ajánlok egy üzletet... – kezdtem volna, a jóly begyakorolt szöveget, de közbevágott.

– Nekem nincs testvérem! Takarodj, különben lecsaplak! – és hogy nyomatékot adjon a szavának, felmarkolta a bunkóját. Olyan bűz áradt felőle, hogy én szégyelltem el magam helyette.

– Figyelj! Nem akarlak bántani. Nekem csak az üllő kell, minden mást megtarthatasz. Ideadod nekem, és már megyek is.

A troll válasz helyett felém sújtott a bunkóval. Elléptem az útjából. A lendület tovább vitte, és kis híján felbukott egy göröngyben. Még ekkor is úgy éreztem, hogy van remény.

– Adok érte száz aranypénzt.

– Ta-ka-rodj!!! – üvöltötte vérben forgó szemekkel, és két kézre markolta a bunkót. Fájt a szívem, és igazán sajnáltam ezt a szerencsétlent, de vettem még egy pillantást a környezetére, végignéztem a rongyain, amit ruha gyanánt viselt, aztán a tekintetét kerestem, miközben folyamatosan eltáncoltam az ütései elől. A gonoszság helyett azonban csak ostoba elmebaj csillogását láttam a szemében, ezért gyorsan megszabadítottam a szenvedésétől. A zsákjában nem találtam üllőt, de mégsem éreztem lelkiismeret-furdalást. Nem volt méltó arra, hogy troll legyen! Egy oktalan szörny támad, ha győtri az éhség, vagy



támad, ha veszélyben érzi magát. Egy értelmes lénynek azonban gondolkodnia muszáj! Ha nem teszi, azonos szintre süllyed a vadon szörnyeivel, és így a sorsukban is osztozni kénytelen. Még három troll bányászt fosztottam meg az életétől, mire a két ellopott üllőt megtaláltam. Nem mondom, hogy jó szájjal tettem, de mindegyikük ugyanúgy viselkedett. Képtelen voltam velük értelmes szót váltani, pedig még őseink nyelvén is megpróbáltam, mindhiába.

A következő gyűlésünkön felvettem, hogy terjesszük ki a bányászokra is a védelmező aurát, amellyel minden, vadonban élő troll testvérünket megóvni igyekszünk. A tagság hajlott is volna erre, de aztán hiába hoztuk létre az óvó tudati mezőt, az valamiért nem fogadta be őket. Egy máig ismeretlen, rejtélyes oknál fogva képtelenek voltunk rá, hogy megvédjük a bányászokat. De talán jobb is így.

Zendor több küldetést is adott nekem még ezután, és végül a segítségével megszereztem az érckonverzió varázslatot, amit azóta is, minden egyes nap elmondok, de összességében véve mindaz, amit megcselekedtem a bányászok lakójának kérésére, már nem volt túl fontos pont az életemben. Valamiről viszont mindenképpen beszélni szeretnék, ami szintén ugyanebben az időben esett meg velem.

Találtam egy mínoszkúpot, amit annak rendje és módja szerint kikutattam, és felnyitottam. A titkos labirintus mélyén varkaudarak éltek, no és néhány Thargodan. Nem volt nehéz feladat megfosztani őket az életüktől, és a két-

szintes útvesztőt sem volt túl bonyolult bejárni. Az egyik szobában azonban egy olyan varázstekercset találtam, ami szerintem minden troll álma: a csupaszm izom ígéjét tartalmazta. Azonmód meg is tanultam a varázslatot, és el is mondtam, kíváncsian várva a hatását. Mint azt már többször elmeséltem, nagyon sok időt, és energiát fektettem az izmaim felépítésébe. A súlyozás szép lassan a mindennapjaim részévé vált. Mindezért tökéletesen megismertem az izmaim felépítését, tisztában voltam a terhelhetőségükkel és a bennük rejlő erővel is. Azt hittem, hogy a bűbáj valamiképp új izmokat növeszt majd nekem, vagy olyasmire is képes leszek általa, amire addig nem... de a varázslat mindössze vért pumpált az izmaimba! Az egyik pillanatban még teljesen átlagosan éreztem magam, aztán a következőben úgy, mintha épp végeztem volna egy kiadós edzéssel! Csodálkoztam, hogy milyen egyszerű, de mégis hatékony ez a ráolvasás! Főleg épp vigyorral gratuláltam magamnak a frissen szerzett tudásért, és gondolatban máris kipipáltam egy újabb rovatot a „még meg kell tennem, mielőtt meghalok” – listámban.

Volt azonban egy kevésbé kellemes mellékhatása is a varázslatnak, amire csak néhány nap múlva ébredtem rá. Nyugtalan lettem tőle, és feszült. Eluralkodott rajtam egy olyan érzés, amit mindaddig sikeresen el tudtam fojtani magamban. A csupaszm izom ugyanis állandó felajzottságot okozott, és ami eleinte csak apró kellemetlenségnek tűnt, később már komolyan kezdett zavarni. A sors úgy hozta, hogy pont ez idő tájt futottam össze egy hosszú, ezüsthajú, kék szemű elf nővel, akinek már a neve is zavarba hozott. Találkoztunk ugyan már korábban is, de ezúttal a beszélgetésünk egészen más mederben folyt, mint a megszokott. A lány valahogy meglátta rajtam, hogy most más szemmel nézek rá, és talán pont az ilyen nagydarab fickókra gerjedt, mint amilyen én vagyok, ki tudhatja? Jómagam csenevésznek, és törekénynek láttam őt, mint a trollon kívül minden más faj szülöttét, ám a lényeg, hogy a lány pillanatok alatt lekapott a húsz köröméről, hogy nagyon még pislogni sem maradt időm! Később tudtam csak meg, hogy milyen szabadelvű, és könnyűvérű nőcskéről is van szó, és hogy általában csak az első menét „ingyenes” nála. Többen még gratuláltak is, gúnyos, elnéző mosollyal ajkukon, amiért immár az én „skalpom” is bekerült a hölgyemény trófiái közé, ám a törtétekért én mégsem nagyon szégyelltem magam.

A csupaszm izom varázslathoz aztán persze hamar hozzászokott a szervezetem, és ma már az lenne furcsa, mi több, zavaró, ha ez a remekbe szabott bűbáj nem feszítené folyton az izmaimat.

A soron következő Olimpiai Játékokon szokás szerint, ismét leszerepeltem. A hatodik kategóriában indultam, és 22. lettem a 118 induló között. Mostanában sokat gondol-



kodom azon, hogy vajon mi változhatott meg az elmúlt évek során? Manapság sokkal kevesebb kalandor áll a porondra, mint akkortájt. A lelátók még mindig tömve vannak ugyan, de mintha a főváros lakói is veszítettek volna valamiképp az érdeklődésükből. A fények valahogy fakóbbak lettek, az étetés zaja már nem olyan fülsiketítő, a díjak már nem olyan csábítóak, és a hangulat... nos a hangulat is a vihar előtti csend nyomasztó érzetét kelti. Mintha minden másként lenne már. Az idő is másként telik, és az élet is más, gyorsabb iramba váltott. Igen, az élet kezd elszárgulani mellettem! Vagy egyszerűen csak én kezdtem megöregedni? Idestova 17 éve eszem a kalandozók keserű kenyerét. Pont ennyi voltam, mikor a Tűzvihar lecsapott a falumra, és porig égette az otthonomat az összes rokonommal, és barátommal együtt! Időközben éretté váltam, és kezdem már érteni ennek az igen bonyolult világnak a dolgait. Az ifjúi hév is csaknem teljesen elveszett belőlem, a bizonyítási vágy helyét pedig átvette valami egészen más. Már nem az motivál, hogy megbizonyítsam a világnak, milyen erős és bátor hős vagyok, hanem az, hogy ha csak lehet, elérjem a céljaim. A „cél” mégis egyre kevésbé fontos nekem. Sokkal inkább az „út” fontos, amit bejárok a céljaimig. Legutóbb például beszéltem róla, hogyan tettem látogatást legelőször a varkaudarak falujában. Később azt is megtudtam, hogy valami titkos tervet forgatnak a fejükben, és a Királyság ellen áskálódnak. Ez volt tehát a cél: megakadályozni a tervük véghezvitelét. Természetesen elértem a céloimat, de ennél jóval fontosabb volt az út, amit bejártam a célig. Legközelebb elmesélem tehát, hogyan fogtam hozzá, hogy kitudjam a varkaudarak látógömbök rejtélyét.