

# ALANORI KRÓNIKA

141. szám  
2007.  
október

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Sajnos szomorú hírrrel kell kezdenem októberi számunkat. Sokunk szeretett nagy mesemondója, Robert Jordan, a nagyszerű *Idő Kereké* sorozat írója eltávozott közülünk. Majd két éve már, hogy egy ritka vérbetegséget diagnosztizáltak nála, és bár pár hónapja a blogját olvasva felröppent a hír, hogy meggyógyult, így váratlanul ért minket a tragikus esemény. Azt hiszem a világ számos táján rajongók tizezrei olvasnak, olvastak hasonló nekrológokat újságokban, vagy az interneten, és mindannyian megrendülten tartanak egy perces néma csendet a nagyszerű író emlékére. Szerencsére a sorozat befejezésének fő szálait magnóra mondta életének utolsó egy-két hónapjában, így várható, hogy valaki befejezi az epikus történetet. Bízunk benne, hogy a befejezés méltó lesz a nagy íróhoz, és mindannyiunk örömeire fog szolgálni. Azt hiszem ennél nagyobb tisztelgést nem adhatunk neki. Nyugodjék békében!

A címlapunkon ezúttal E. E. Knight: A macska választása című regényének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

## ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 9. (141.) szám (2007. október)

– Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzártá:** szeptember 14. **A következő szám lapzártája:** október 12.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### TISZTA LAPPAL

Shadowrun modul

2

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

10

### XI. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Képes beszámoló

12

### ÍGY NYERTEM MEG A NEMZETIT...

A bajnok élményei

16

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### ÚJ VERSENYEK

Októberben és novemberben

27

### A HKK LEGJOBB LAPJAI

Melyek azok, és miért

30

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

35

### A MÁGUSFEJEDELEM

Yarnabur legendája

38

### GHALLA NEWS

A TF hírei

42

### PEGYVERTÁR

42

### REKVIEM

46

### KINCSESTÁR

48

## 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-mailet, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára ird rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

# TISZTA LAPPAL

Az alábbi modul 20-30 Karmaátlagú, 4-6 fős csapatoknak ajánljuk. A modul minden tekintetben a harmadik kiadás szabályait követi.

## HÁTTÉR

A modul nem kötődik specifikus időhöz vagy helyszínhez, a Shadowrun idővonalán belül bármikor játszódhat, gyakorlatilag bármelyik nagyvárosban. A modulban Seattle városát fogjuk alapul venni, de könnyedén áthelyezhető bárhova máshová. A csapatot egyik megbízójuk bérli fel a szokásos módon, vagy kapcsolataikon keresztül értesülhetnek a munkáról.

## A TALÁLKOZÓ

A találkozóra egy kamionpihenőben kerül sor a Fort Lewis-i bekötőút mellett. Intézzük úgy, hogy a karaktereknek ne legyen sok ideje felkészülni a találkozóra, vagyis legyen szűk a rendelkezésre álló időkeret (1-2 óra). A helyszín csak az autópályáról közelíthető meg, az autópálya környéke teljesen sík és elhagyott környék (gyakorlatilag egy vékony földszáv, ami hatalmas szeméttlerakotokat fed el). Vállalkozó szelleműek (terepre alkalmas) motorral vagy légi úton is megközelíthetik a helyszínt.

Maga a pihenő is elhagyottnak látszik a találkozó időpontjában. Egyedül három robotkamion parkol a helyszínen, ami akár száz kamiont is befogadhatna. A kamionok éppen hűtik a blokkjukat, vagyis hangos sístergés közepette több méteres füstcsíkokat eregetnek. Nagyjából tíz percig állnak még ott mielőtt továbbmennének. A pihenőt egy lehajtó és egy kihajtó köti össze az autópályával, a többi részen másfél méter magas betonelemek gátolják a potenciális behajtást vagy kihajtást. A pihenőben egyetlen kisebb épület található, az illemhely. Előtte egy étel és italautomata áll, mely természetesen ki van fosztva, és már rég nem működik. A karakterekkel megbeszélt időpontban egy fekete Eurocar hajt be a pihenőben, melyből egyetlen öltönyös fickó, a megbízó száll ki.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A megbeszélt időpont előtt egy órával egy furgon hajt be a pihenőbe. A furgon az illemhely előtt áll meg, és két tagbaszakadt ork száll ki belőle. Az orkok a női mosdóba

mennek be, mindketten két hatalmas sporttáskával. A furgon ezután továbbhajt, és leáll a következő pihenőben (kb. 5 kilométerre, vagyis a találkozó alatt már nem lesz jelentősége).

A megbeszélt időpont előtt tíz perccel egy hermetikus jelenik meg az asztrális sík pihenő feletti területén. A varázsló átvizsgál minden járművet és helyiséget, majd továtúnik. Nem törődik vele, hogy észreveszik, de elmene-kül, ha támadás éri. Ugyanebben az időpontban éri el pozícióját a megbízó mesterlövésze a pihenőt körülvevő feltöltött területen. A fickó nagyjából 500 méterre helyezkedik el attól a ponttól, ahová a megbízó fog parkolni. Álcázóruhát visel és lopakodik (észlelésének célszáma 10).

A megbízó biztosítása egyszerű, megadott pontra fog parkolni, és csak ő száll ki. A kocsi egy rigó vezeti, az anyósülésen pedig a felderítést végző hermetikus foglal helyet. A rigó a kocsi szenzoraival figyeli a terepet, a hermetikus pedig asztrális érzékelésben várakozik, hogy semlegesítsen minden ellenséges varázslatot. Az orkokat is a megbízó bérelte fel, hogy fedezzék a visszavonulást, ha szükséges. A mesterlövésznek csak egy ellenséget kell kilőnie, ha baj van, hogy fokozza a kóoszt az ellenség vonalai között.

## AZ ORKOK

Test:	8
Gyorsaság:	5
Erő:	7
Karizma:	1
Intelligencia:	4
Akaraterő:	4
Harci tartalék:	6
Kezdemény:	5+3D6
Páncél:	6/4
Karma tartalék:	2
Felszerelés:	Gyórálvány, Ingram Valiant 1 hevederrel
Szakértelmek:	Nehézfegyverek 4, Lopakodás 5, Verekedés 6, Megfélemlítés 3.
Beültetések:	Gyorsított reflexek III, Fegyvercsatoló II, Kiberszem (felvillanás védelem, hólátás, elektronikus nagyítás II).

## RIGÓ

Test:	4
Gyorsaság:	6
Erő:	3
Karizma:	4
Intelligencia:	5
Akaraterő:	5
Harci tartalék:	8
Rigó kezdemény:	7+2d6
Karma tartalék:	1
Felszerelés:	Rigózott Eurocar (Jármű páncél: 4, Szenzor 4)
Szakértelmek:	Autók 5, Ágyúk 5.
Beültetések:	Fegyvercsatoló I, JIR I.

## A HERMETIKUS

Test:	3
Gyorsaság:	5
Erő:	3
Karizma:	6
Intelligencia:	6
Akaraterő:	6
Mágia:	6
Harci tartalék:	8
Mágia tartalék:	6
Karma tartalék:	2
Kezdemény:	5+4d6
Felszerelés:	Fenntartó fókusz (Reflexnövelés, Szint: 3)
Varázslatok:	Energialövedék 4, Manalövedék 5, Kábitólabda 5, Reflexnövelés 3.
Szakértelmek:	Varázslás 5, Idézés 5, Auraolvasás 4, Pusztakezes harc 5.

## A TÁRGYALÁS

A megbízó egy harmincas éveinek végén járó, hihetetlenül karizmatikus humán férfi. Öltönyt visel és láthatóan fegyvertelen. Megjelenésekor tegyük ellenpróbát a karakterek Akarateréjével és a megbízó Karizmájával (11). Ha a megbízó ér el több sikert, akkor automatikusan elnyerte a karakter bizalmát. Ha a karakter nyer, akkor fura érzése támad a megbízóval szemben, és inkább kerüli vele a kontaktust. Asztrális szemlélők kiszúrhatják, hogy a megbízónál egy potens mágikus tárgy található (asztrális érzékelés, 4 siker), illetve mágikus védelemmel rendelkezik (asztrális érzékelés, 2 siker).

A megbízó barátságosan viselkedik, kezét ráz mindenkivel, aki viszonzza, de egyből a tárgyra tér: „Szükségem van öt tárgyra, amiket eltalajdonítottak tőlem. Kártyala-

pokról beszélünk. A tolvajok jövője nem érdekel, nekem csak a lapokra van szükségem. Minden visszaszerzett kártyalapért 15000¥ kompenzációt tudok felajánlani.”

A karakterek megpróbálhatnak alkudni, bár próbálkozásaik valószínűleg sikertelenek lesznek. Ha beleegyeznek a megbízó további részleteket is elárul: „Ezen a chipen található információ a tolvajok személyéről. 24 órájuk van, minden további óranyi késés 1000 nujennel csökkenti a sikerdíjukat. Hagyjanak üzenetet ezen a számon, ha sikerrel jártak.” A megbízó ezután átad egy chipet és távozik.

## A MEGBÍZÓ

Test:	3
Gyorsaság:	4
Erő:	4
Karizma:	6 (11)
Intelligencia:	6
Akaraterő:	6
Harci tartalék:	8
Kezdemény:	5+1d6
Páncél:	2/0
Karma tartalék:	4
Felszerelés:	Tarot kártya („Szeretők”)
Szakértelmek:	Tárgyalás 6(+5), Etikett 5, Megfélemlítés 5(+5), Pszichológia 5.
Beültetések:	Adatjack, Chipjack.

## A „SZERETŐK” TAROT KÁRTYA

A megbízónál található tarot kártya mágikus tulajdonságokkal bír, mely látszódik az asztrális térben is. Ahogy a megbízó statisztikáiban is látszik, a kártya növeli tulajdonosa Karizmáját, illetve fokozza szociális készségét (pontos leírást lásd fentebb). A kártya bárkinél működik, aki már legalább 24 óraja folyamatosan birtokolja. A karakterek persze csak egy esetben szerezhetnek tudomást erről...

## A CHIPEN TALÁLHATÓ INFORMÁCIÓK

A megbízó elérhetősége mellett öt fénykép található a chipen, melyek tarot kártyákat ábrázolnak. Sikeres Mágiaelmélet (6) vagy Jóslás (4) próbával beazonosíthatók a kártyák. Ezek sorrendben a diadalszekér, az akasztott ember, a halál, a szerencsekerék és a mágus. A chipen öt fénykép is található, valamint a hozzájuk kapcsolt utcanevek. Ez az öt személy tulajdonította el vélhetőleg az öt kártyalapot. Mivel semmilyen más információval nem rendelkeznek, a karaktereknek el kell kezdeniük az utcán vagy más módon keresni a célszemélyeket. A karakterek hatalmas lábmunka elé nézhetnek, ami akár tetemes költséggel is társulhat. A kideríthető információk alatt található. Az etikett próbák célszámai csökkenthetők, min-



den elköltött 2D6 x 100 nujen után 1-gyel (a próbát személyenként kell dobni).

Kép: Fiatal tünde nő, beültetések nélkül.

Utcanév: Amper.

Utcai etikett próba (12):

1 siker: Mágiahasználó lehet.

2 siker: Hermetikus mágus. Ahogy a neve is mutatja, imádjja az áram alapú dolgokat (varázslatokat).

3 siker: Redmondban lakik valahol.

4 siker: Mobilszám.

5 siker: Törzshelye egy 220V nevű krimó Redmond-ban. Pár nappal ezelőtt szerezte meg 15 perces hírnevét, amikor egy egész bandát megsütött egy jól irányzott villámcsapással.

Rendőr kapcsolatok:

Nem helyi lakos, nincs RASZ találat kép alapján.

Mátrix etikett próba (14):

Lásd Utcai etikett próba.

A karakterek szűkíthetik a keresést Redmond-ba, ha megtudták, hol lakik. Ekkor újabb próbát tehetnek, 4-gyel kisebb célszámba. Amper minden este a 220V-ban lóg, és általában újdonsült haverjaival (egy kisebb helyi bandával) mulat. A banda történetesen annak a bandának volt a riválisa, akiket Amper megsütött pár napja. Szemtől szembeni harcban elég kevés esélye van a karaktereknek (Amper mágikus képességei erősek, ráadásul mellette áll egy banda is), a legcélszerűbb hajnalban rajtaütni a csajon amikor hazaautózik (általában csak egy-két bandatag van vele), vagy reggel, álmában megtámadni a lakásában (miután követték hazáig, ahol csak egy kártyászár válaszítja el őket). Amper jelenleg nem csinál mást, csak bulizik, mivel „szabadságon” van, vagyis eleget keresett előző munkáival, hogy pihenhessen egy kicsit. Egy kártyalap van nála, a mágus, mely fokozza mágikus erejét. A többitől nincs tudomása, többi „társát” akkor látta először. Ha el akarják venni a lapot tőle, haláláig harcol érte.



4

**shadowrun**

## AMPER

Test:	3
Gyorsaság:	6
Erő:	3
Karizma:	5
Intelligencia:	6
Akaraterő:	7
Mágia:	10
Harci tartalék:	8
Mágia tartalék:	9
Karma tartalék:	4
Kezdemény:	6+3d6
Felszerelés:	Fenntartó fókusz (Erő 4, Reflexnövelés), Energiafókusz 2, páncélozott Jackrabbit (Test 2, Páncél 3), lakás Redmond-ban (kártyászár 6).
Varázslatok:	Villámcsapás 8 (Kizárólagos, csökkentett kimerülés), Gömbvillám 8 (Kizárólagos, csökkentett kimerülés), Manalövedék 6, Reflexnövelés 4, Láthatatlanság 5.
Szakértelmek:	Varázslás 7, Idézés 5, Auraolvasás 5, Utcai etikett 5, Tárgyalás 5.

## ÁTLAGOS BANDATAG

Test:	5
Gyorsaság:	6
Erő:	6
Karizma:	3
Intelligencia:	3
Akaraterő:	4
Harci tartalék:	6
Karma tartalék:	1
Kezdemény:	4+2d6
Felszerelés:	Csatolt Uzi III, 2 tár, bicska vagy baseball ütő, 1D6x100 nujen, mobil (hogy hívhassa a spanokat)
Szakértelmek:	Géppisztolyok 5, Verekedés 4, Éles fegyverek vagy Bunkók 5, Utcai etikett 3.
Beültetések:	Fegyvercsatló I, Gyorsított reflexek I, Chipjack.

## A „MÁGUS” TAROT KÁRTYA

A mágus 2-vel növeli hordozója Mágia tulajdonságát és Mágia tartalékát. Kizárólag Felébredtekre hat.

Kép: Középkorú humán férfi, a fejében 3 adatjacket.  
Utcanév: Kuplung.



Utcai etikett próba (10):

1 siker: Rigó. Tutira rigó. Mi más lehetne?

2 siker: Középszintű rigó, azt mondják rájár a rúd az utóbbi időben.

3 siker: Puyallup lakik ez a megtestesült balszerencse.

4+ siker: „Kuplung? AZ a Kuplung? Hehe. A szerencsétlen flótás mindent elvesztett pár napja. Azt mondják, még az adatjackjeit is kiszedték belőle. Puyallupban csövezik, közel a tünde negyedhez. Állítólag a közeli fehérje-feldolgozóban melőzik mostanság...”

Rendőr kapcsolatok:

RASZ szerint 5 éve halott.

Mátrix etikett próba (6):

1 siker: Tegnap hallottam egy jó mondást: „Elkuplungolni”. Király, nem?

2 siker: Lecsúszott rigó, a napokban ment totál csődbe egy pillanát alatt. Érdekel az egyik robotja?

3 siker: A haverokkal fogadásból szereztünk neki egy melót a fehérje-feldolgozóban. Egy webkamerával ránézünk néha röhögni. Érdekel a HTH címe? 1 nujen percenként, haver.

Kuplung a puyallupi fehérje-feldolgozó létesítményben dolgozik. A létesítmény kormányzati, hivatalosan illetéktelenek nem léphetnek be. Gyakorlatilag a biztonsági őrk bárkit beengednek egy kis kenőpénzért cserébe, ha nem lesz balhé. Kuplung teljesen mélyponton van. Minden ingóságát (beleértve beültetéseit is) elvesztette egy pókerjátzmán, a halántékára felvarrt friss bőr (ahol adatjackjei voltak) pedig elfertőződött. A karakterek akkor érnek helyszínre, amikor a munkások épp Kuplung holttestét próbálják kirángatni egy munkagép alól (3-as Fizikai Túlcsordulásban van, 4-nél véglegesen meghal). Ha átkutatják, megtalálhatják az akasztott embert ábrázoló kártyalapot.

## AZ „AKASZTOTT EMBER” TAROT KÁRTYA

Az akasztott ember balszerencsét hoz hordozójára. Tulajdonosa minden próbálkozása kudarcra van ítélve. A kártya tulajdonosa nem használhatja semmilyen módon sem Karma tartalékát, illetve vonjunk le 3 sikert minden próbájából (ezzel balsikerré is válhat a próba).

A karakterek persze rájöhetnek, hogy nem szerencsés maguknál hordani a lapot. Kérdéses persze, hogy akkor mihez kezdenek? Bukják a pénzt a lap után, vagy kockáztatnak? Netán nem ismerik fel a veszélyt?

Kép: Kortalan humán férfi

Utcanév: Világfi

Utcai etikett próba (8):

1 siker: Szerintem a Saeder portáján nézz körül...

2 siker: Nemrég paktált le a nagy gyíkkal. Belépett a Kruppa nagyjából egy hete.

3+ siker: Feleslegesen keresed haver. Átment az öreg kontinensre, hogy biztonsági főnökösdi játsszon a Kruppnak. A szerencsés gazember.

Rendőr kapcsolatok:

Legális RASZ. S-K alkalmazott, pár napja bejegyzett ideiglenes lakcím: Európa, Németország...

Mátrix etikett próba (6):

1 siker: Nemrég dobantott Európába.

2+ siker: S-K alkalmazásba került pár napja. Épp most vette át a Krupp Ruhr-vidéki létesítmény feletti biztonsági főnök posztját.

A Világfi elérhetetlen. Hála a tarot kártyájának (diadal-szekér) megállíthatatlanul menetel felfelé, egészen addig persze míg valaki meg nem unja. A körülményeknek köszönhetően a karaktereknek nincs esélye fogást találni rajta.

Kép: Fiatal ork nő

Utcanév: Csókos

Utcai etikett próba (10):

1 siker: Kezdő szamuráj, orkvárosban él.

2 siker: A bugázott kibercuccokra utazik. Azt mondják nemrég szerzett magának pár nagyon profi cuccot egy használt kiberverekkel foglalkozó klinikán.

3 siker: Nemrég műtötték, masszív cuccokat ültettek be neki. Jelenleg orkvárosban pihen valahol.

4+ siker: Mozgáshuzalozás. Tudod mi az? Ő tegnap óta már tudja...

Rendőr kapcsolatok:

RASZtalan.

Mátrix etikett próba:

Nem szerepel semmilyen adatbázisban sem.

Csókos is egy döglött szál. Lapjának, a szerencsekeleknek hála bármibe is fogjon, mindig szerencsésen jön ki a buliból. Nem sokkal ezelőtt műtöttek bele egy profi mozgáshuzalozás rendszert, ami rejtélyes körülmények között tűnt el egy bétaklinikáról. Hogy miként landolt pont nála... nos, a szerencse forgandó ugyebár. Minden esetre orkvárosi törzsi vezetői rájöttek, hogy jó nekik egy ilyen szövetséges, így mindenáron megvédik míg fel nem épül (ez pedig hetekbe telik).

Kép: Kortalan troll

Utcanév: Omlás

Utcai etikett próba (9):

1 siker: Kezdő, de annál vérszomjasabb szamuráj.



2 siker: Nehézfegyver-fetisista állat. Puyallupban lakik valahol, de nincs állandó lakhelye.

3 siker: Egy fixerrel van kizárólagos szerződésben. Csak rajta keresztül bérelhető. Ja, mellesleg kannibál. Komolyan, haver, nem viccellek.

4+ siker: Omlást sokan keresik, jópáran dolgoznak rajta, hogy eltegyék láb alól.

Rendőr kapcsolatok:

RASZtalan.

Mátrix etikett próba:

1 siker: Csipogója van, nem lenyomozható. Bocs.

2 siker: Egy fixerrel dolgozik együtt, itt a száma.

3 siker: Összesen 32 ezer nujennyi vérdíj van rajta. Érdemel?

Omlás egy brutális, nagydarab troll, telipakolva kiber-  
verrel és némi bioverrel. Vad harcosként ismerik, csak olyan melókra bérelhető, ahol az esztelen öldöklésen kívül nem kell mást csinálni. Hamar elveszti a türelmét, a kannibalizmusról szóló mondatok pedig igazak.

Omlással csak a „menedzserén” keresztül lehet kapcsolatot létesíteni (persze korántsem ingyen). Ha megkérdezik örömmel meséli, hogy van neki is „szerencse-kártyája”, de innentől gyanakvóvá is válik. Természetesen semmi pénzért sem hajlandó megválni tulajdonától.

## OMLÁS

Test:	11
Gyorsaság:	8
Erő:	9
Karizma:	1
Intelligencia:	2
Akaraterő:	4
Harci tartalék:	7
Karma tartalék:	2
Kezdemény	9+3D6
Felszerelés:	Csatolt Ingram Valiant APDS lőszerrel, gyroállvány plusz könnyű biztonsági páncélzat (6/5 + 1/2).
Szakértelmek:	Nehézfegyverek 8, Verekedés 6, Megfélemlítés 3, Lopakodás 6.
Beültetések:	Huzalozott reflexek II, Fegyverszatóló II, Kiberszem (felvillanás védelem, éjjellátó, elektronikus nagyítás III), izomfeszítés 3, orthobőr 3, fájdalomszűrő.

Omlás halálig harcol és félelmetes ellenfél. Legyőzésével persze nem célszerű büszkélkedni, hiszen sokaknak szolgál befektetésként a troll...

Omlás a halál tarot kártyáját birtokolja, vagyis megál-  
líthatatlanul közelít végzete felé. Ha a karakterek utána néznek az utcán, könnyedén találhatnak olyan embereket, akik segítenének eltenni láb alól a halál nagyranőtt hírnökét. Persze a felajánlások többsége inkább pénzbeli, illetve felszerelésbeli.

## A „HALÁL” TAROT KÁRTYÁJA

A halál a búcsút jelenti, a nagy elengedést, a véget. Birtokosa lassan, de vitathatatlanul süllyed saját végzete felé. A kártya tulajdonosa automatikusan megkapja a Kölcsonzótt idő hátrányt (lásd *Arnyvadász kézikönyv*), azzal a különbséggel, hogy a 3D6 hónap helyett 3D6 nappal kell számolnunk.

## ÖSSZEGZÉS

A karakterek 3 kártyát szerezhetnek meg, melyek közül 2 biztos végzetelt kecsegtet. A megbízó által felállított időkeret nem véletlen: ha nem szállítják le a karakterek 24 órán belül a lapokat, a lapok menthetetlenül is hozzájuk kötődnek. Miután hozzájuk kötődtek, a lapok kiterjesztik hatásukat tulajdonosukra. A lapoktól ezután egyféleképpen lehet csak megszabadulni: a tulajdonos halálával. Hiába próbálkoznak a karakterek bármivel: ha eldobják a lapot, pár pillanaton belül ismét a zsebükben találják. Ha elégetik, pár másodpercen belül megint a kezükbe kerül a lap. Felrobbantják? Hirtelen ismét ott terem a karakter zsebében vagy kezében. Egyedül úgy szabadulhatnak meg a laptól, ha a klinikai halál stádiumába kerülnek (Halálos Fizikai), majd valaki elveszi tőlük. Utána persze nem árt újraéleszteni a karaktert, bár nem kötelező...

A karakterek természetesen nem tudhatnak a 24 órás időküszöbről.

## VÉGJÁTÉK

A karakterek legfeljebb 3 lapot szerezhetnek meg, ami 45000 nujen maximumot jelent. Az akasztott embert nagyon könnyen megszerezhetik, ha mellé újraélesztik Kuplungot (a lap elvétele után természetesen), akkor egy hasznos rigó kapcsolatra tehetnek szert (akinek persze idő kell, hogy magára találjon). A mágus lapjának megszerzése már komolyabb melő, de ennek a lapnak erős előnyei is vannak persze. Ha a karakterek megismerik a hatását, nagy valószínűséggel nem fognak megszabadulni tőle. A halál lapját megszerezni már jóval nehezebb, ráadásul ennek a lapnak drámai hátrányai is vannak, így messze ez a legnehezebb feladat. Főként úgy, hogy a karaktereknek fogalma sem lesz arról, hogy mit tesz a lap (csak azt látják, hogy egy „legyőzhetetlen troll” kezében van). Omlás legyőzésével ugyanakkor komoly fejpénzhez is hozzájuthatnak (lásd fentebb).

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2007. NOVEMBER 30-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

Legegyszerűbben teljesen automatizált Internetes boltunkban, a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent 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 leadhatod a rendelést. A fizetendő összeget előre (postaköltség nélkül) a következő számlaszámra fizetheted: 11707024-20397441.

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

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

*GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160*

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

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

### ÁLLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli	16	160	1590
-----------	----	-----	------

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### HATALOM KÁRTYÁI

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

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

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

### BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERKEKE SZOROZAT

A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy 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. *	20	200	1900	1700
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I.	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

### BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

M. A. Stackpole: Farkastörvény*	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét ármány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elveszett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszervövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: 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: Szabadszülött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmegzők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950

### BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

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

### BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

Philip Kerr: Vakmerő terv	10	50	990	500
Chris Stewart: Légicsapás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Rélmálmok 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 Odom: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odom: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikós vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Mérgék könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Jason M. Hardy: A romlás cseppjei	23	230	2180	1950

#### Robert N. Charrette:

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

#### Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

#### Shadowrun szerepjáték kiegészítők

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

### BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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



Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI</b>				
Elshaan III. – Kalózkodás	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVE</b>				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	25	250	2120	2370
<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfölde kincsei		50	990	800
<b>BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
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
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
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
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
<b>Sötét háború sorozat</b>				
Az éjszólyom rópte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
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	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI</b>				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
<b>BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI</b>				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
<b>BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVE</b>				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI</b>				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszmája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
<b>BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI</b>				
A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
<b>BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE</b>				
A Rúvel hegyi legenda (Alomfogy sorozat)	25	250	2380	2130
A bolhedor lovagjai (Alomfogy sorozat)	30	300	2840	2540
<b>BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK</b>				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000
<b>BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE</b>				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

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

## Kijátszhatok-e Sommerthaug átkát Uwallára (új)?

Természetesen igen, mivel Sommerthaug átka egy reakció, és akkor Uwallának (új) még nincs képessége. Azonban nem sok értelme van, mert a jelző már akkor kerülne rá, amikor már a játékosban van, és érvényesül a „források nem hatnak rá” képessége. Így a Sommerthaug átka jelzője se fog rákerülni.

## Mi történik akkor, ha Uwallára (új) egy Vadítást (új) játszik ki?

Alaposabban átnézve a Kérdezz-felelekben erről a témáról eddig leírtakat, felfedeztünk némi ellentmondást. Az egésznek az alapja az, hogy Uwallán (új) nem az szerepel, hogy forrásra immúnis, hanem az, hogy források nem hatnak rá. Igazából nincs semmi értelme ezt a két dolgot megkülönböztetni, és mivel a forrásra immúnis már defi-

niálva van, ezért Uwalla (új) szövegét módosítjuk: a „semmilyen forrás nem hat rá” helyett a „forrásra immúnis” szöveg kerül. Így már egyértelmű az AK138-ban leírt Káoszszugár példa is. Illetve a Vadításra (új) is egyértelmű választ kapunk, mivel a forrásra immúnis lényeket nem lehet forrással célozni, a bűbáj rárakása pedig egy varázslat, így forrás is egyben. Tehát nem lehet rá kijátszani a Vadítást (új).

## Leszedi-e a Thrax halálcsapást az Óriásdenevért (új)?

Ha szó szerint értelmezzük a Thrax halálcsapást akkor nem, mivel ott az szerepel, hogy a három sorba csak a lap képessége számít. A denevérnél viszont a negyedik sor a hátrány, ami ugye nem számít képességnek. Viszont, ha megnézzük a lapot, akkor az is szerepel rajta, hogy a színesítő szöveg nélkül kell nézni a sorokat. E kitételbe viszont a hátrány is beleértendő. Mivel a szöveg nem egyértelmű teljesen, ezért úgy módosítjuk, hogy az egyértelmű legyen, és azt a lapot adja vissza, amit szeretünk volna. Íme a lap módosított szövege: Célpont lap, ami nem Raia, és aminek leírása (színesítő szöveg nélkül) 3 sornál hosszabb, a gyűjtőbe kerül.

## Lapkiátszásnak számít-e az, ha Xenomorf mátriárkával játékos hozom az ellenfelem eldobott lapját?

A lap szövege szerint nem számít annak, azonban itt is pontosan

sítanunk kell a szöveget: az „Ez nem számít kijátszásnak.” helyére „A kijátszáskori képességek nem jönnek létre.” kerül. Így már egyértelmű a válasz, kijátszásnak számít.

## Mi történik akkor, ha egy lényemen annyit sebeztek, hogy -4 ÉP-be került, és én életmentő hatásként kijátszok rá egy Metamorfóvizist?

Valóban, ki lehet rá játszani a Metamorfóvizist életmentő hatásként, mivel ÉP-t növel, azonban az utólag rákerülő életjelző már nem mentheti meg a lényt. Ez alól az egyetlen kivétel az, ha reakcióból adjuk az életjelzőt, mivel ekkor még a gyűjtőbe küldő hatás előtt megkapja. Ha a Metamorfózis által adott ÉP nem menti meg a lényt, akkor az meghal.

## Kevesebbet sebződik-e a Xenó bábom, ha van az ellenfelemnek van egy Mer-gahja, és kiátszik egy varázslatot?

Nem. A Xenó báb sebződése tulajdonképpen az automatikusan létrejövő hatás költsége, így a Mer-gah nem csökkeni.

## Drágitja-e a Felfelé a lejtőn Az árnyak megtestesítőjével visszahozott lapot?

Az AK119-ben elég alaposan kifejtettük, hogy minden játékba hozatal kijátszás, így Az árnyak megttesítőjével visszahozott lap is kijátszás. Ráadásul a Felfelé a lejtőn szövegében kijátszás szerepel, nem pedig kézből kijátszás. Igaz, hogy az Ósi bék-



lyó esetében leírtuk, hogy az csak kézből kijátszott lapokra vonatkozik, azonban a *Felfelé a lejtőn* esetében ezt nem tettük meg, így ez a lap bármilyen módon kijátszott lapra hat. Vagyis az *Apró kívánsággal* kirakott lapot, a *Xenomorf királynővel*, *Ördögi mentorral* visszahozottakat szintűgy drágítja.

**Húzok-e lapot a Hadiállapottal, ha lelöttem az ellenfél egy lapját, de a Hadiállapot is a gyűjtőbe kerül még a kör vége előtt?**

Igen, mint ahogy pl. a *Kalmárok itala* is a gyűjtőbe kerül, mégis húzok lapot, mivel a hatás már létrejött, csak az eredménye később fog megtörténni.

**Megakadályozhatom-e az Arany gugyola feláldozásával az Owooti cselszöveget, ha azt 0 varázspontért játszották ki?**

Igen. A lapok szövegében általában az idézési költség alatt az alap idézési költséget értjük, azonban a reakciók kivételek ez alól, azok a módosított idézési költségre vonatkoznak.

**Eldobhatom-e kincsnak a Moa ékszerrel felhúzott lapot?**

Igen. Ha a felhúzott lap nem általános vagy azonnali, akkor a



kezembe vehetem, és kör végéig bármit csinálhatok vele (eldobhatom költségként, kincsezhetek, párbajozhatok stb.). Ha a kör végén még a kezemben van, el kell dobnom.

**Hányszor sül ki a Zarknod oszlopának (új) képessége, ha egy forrásból húzok egyszerre több lapot, vagy kapok több varázspontot?**

A lap szövege egyértelmű ebben a kérdésben. A képesség egyszer sül ki, de minden húzott lapért vagy kapott varázspontért sebez, dobát stb.

**Kapok-e jelzőt a Mumifikáló szolgálakkal akkor, ha egy lap az asztalról közvetlenül a Semmibe kerül? Mi történik akkor, ha maga a szolga hal meg?**

Nem ad jelzőt, ha a lap egyből a Semmibe megy, mivel a lap gyűjtőből a Semmibe rakása a *Mumifikáló szolga* képességének használati költsége. Ez egyben válasz a második kérdésre is, hiszen ha a szolga már a gyűjtőben van, akkor nem tudom használni a képességét.

**Ha Speciális védelmet játszok ki egy ellenvarázslat csatában, mikor kell megmutatnom a kezemet, a Speciális védelem kijátszásakor, vagy az ellenvarázslat csata végén, ha a védelem sikeresen létrejött?**

A lap szövege szerint kijátszásakor, tehát azonnal, még mielőtt az ellenfeled reagálna rá.

**Önálló jelző-e a Galetki sebész által adott testrészes jelző?**

Nem. Az önálló jelző az, amit nem lapra kell tenni. Ez, bár testrészesnek számít, de nem önálló jelző.

**Használhatok egy lapból három juniorosat, és három hagyományosat egyszerre?**



Nem egyfajta nevű lapból továbbra is csak hármat használhatsz, függetlenül attól, hogy az junioros, vagy hagyományos.

**Csökkenti-e az Ezeréves alkotás a vegyes idézési költségű lapjaim idézési költségét?**

Nem, nem az idézési költséget csökkenti. Az továbbra is annyi, amennyi a lapon szerepel. A nekron idézési költség semmi zós árát csökkenti, még pedig minden egyes nekronért kettővel kevesebb lapot kell semmiznem.

**Húzhatok-e két lapot a Remira haragjával, ha sebeztem vele, nem pedig jelzőket szedtem le?**

Nem. A *Remira haragjának* két képessége van: vagy sebezek vele, vagy jelzőket szedek le és húzok egy lapot. Mint látható, a laphúzás csak a második képesség része, az első nem.

**Mi történik akkor, ha a Templomfosztogatással olyan lapot lövök le, amin több ikon is van?**

Ebben az esetben a lény gazdája bármelyik ikonnal megegyező ikonú lapot dobhat, és a kezét csak akkor kell megmutatnia, ha a kezében levő lapjain egyik ikon sem szerepel.

# XI. HKK Nemzeti Bajnokság

## Sass Tamás győztes paklija:

Szabálylap:  
Zarknod börtönében

3 Xenomorph mátriarika  
3 Xenó atka  
3 Xenó féreg  
3 Agydöbbszentő Benő  
3 Xenomorph királynő  
3 X-1, a xenomorph  
3 Majd legközelebb  
3 Hívó kürt  
3 Diána kívánsága  
2 A hatalom szava  
2 Tiltott könyv  
2 Belső állkapocs  
2 Nekromantanonc  
2 Xenó élősködő  
1 Sötét Föld (új)  
1 Iszonykeltő  
1 Elhájolt xenomorph  
1 Xenó báb  
2 Xenó harcos  
2 Chara-din csele

Kiegészítő pakli:  
3 Szibarita váz (új)  
3 Örök dilemma  
3 Armageddon (új)  
3 Chosuga  
2 Az ellenség támadása  
2 A mágia elnyelése  
2 Dormodon visszavág (új)  
2 Ro' galhal gyóntató  
2 Összeomlás  
1 Idegen létsík  
1 A hatalom szava  
1 Az ősmágus

## Lovas Gábor paklija:

3 A hatalom szava  
3 Armageddon (új)  
3 Csáp-istenség  
3 Uwalla (új)  
3 Diána kívánsága  
3 Hendingla pillantása  
3 Összeesküvés  
2 Összeomlás  
3 A gyenge ereje  
3 Ewghbert megszakítása  
3 Szünyögirtás  
3 Az erős ereje  
3 Isteni kegy  
3 Manacsapda  
3 Thu'zad utazása

## Szlovák Csaba paklija:

Követő: Építő rakshallion  
3 Abarrun segítsége  
3 Romvár  
2 Univerzális katapultállomás  
1 Ingatag hegyorom  
3 Szellemszolga (új)  
2 Sziklavár  
3 Tektonikus kvatáns (új)  
3 Alanori katapultállomás  
3 Tilretas fala  
3 Bundás yeti  
2 Megfelelő alkalom  
3 Ryuku őrtorony  
3 Kristálypalota  
3 Óriás denevér (új)  
3 Az erős ereje  
3 Naso-thin nagyúr  
3 A csend tornya  
2 Holdlátó vérkutya  
3 Suiraqua, a várvédő  
3 Zarknod oszlopa (új)

## Panyik Zoltán paklija:

Szabálylap:  
A fókusz meglelése

3 Tudatfaló (új)  
1 Lady Lucitania  
3 Gakk, az Észak ura  
3 Repülő motyogó  
1 Elhájolt xenomorph  
2 Narancshaj  
3 Szkritter nekromanta  
1 Keléses ragálymester  
2 Fekete fönix  
2 Xenó felderítő  
3 Orgling haszonállat  
3 Númak királynő  
1 Izmos szkritter  
3 Mokku  
3 Szkritter esélytelen  
3 Tonyók, a gazda  
1 Chosuga  
1 Manafaló vyang  
3 Szörnycsábítás  
3 Fluxusfaló vyang

A Hatalom Kartyái tizenegyedik Nemzeti Bajnokságát augusztus 24. és 26. között rendeztük meg. A hagyományokhoz híven az első két nap egy-egy versenye alapján a legjobb 16 jutott a vasárnapi döntőbe, ahol frissen bontott válogatós összecsapáson dönték el a helyezések. A szokottnál kicsit kevesebben, 38-an indultak végül a meghívásos versenyen, persze a legjobb aktív játékosok szinte mindegyike ringbe szállt.

## AZ ELSŐ NAP

Ezen a napon hagyományos versenyt rendeztünk, amelyen rendkívül változatos paklikkal próbálkoztak a versenyzők. Láthatunk kontroll, *Zarknod bilincse*, áldozós, semmi-zós, varkaudar, galetki, szkritter, *Halhatatlanok nagymestere*, épületes, óriás, *Bűvös erdő*, *Zarknod börtöne*, *Morq Fan Gor* és *Birtoklás* + teknős összeállításokat is.

Ennek a napnak a küzdelmeiben Sass Tamás győzedelmeskedett, a második Lovas Gábor, a harmadik Szlovák Csaba, a negyedik pedig Panyik Zoltán lett, paklijaikat oldalt bön-gészhetitek.

## ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Karai Ákos 2 *Zarknod oszlopa (új)* mellett játszott ki *Így döntöttemet*, a 10 VP miatt, amit kapott, ismét sebződött 20-at, de egy *Halvány reménységárral (új)* ezt is túlélte.



Életkép a Nemzetiről.



# A MÁSODIK NAP

Ezen a napon tiltott mágia versenyt rendeztünk, így a szokásostól kissé eltérő lapokat illetve paklikonceptciókat próbálhattak ki a versenyzők. Mindenki izgatottan számolgatta, hány fordulót kell még nyernie, hogy bejusson a legjobb 16 közé. Az alábbi paklikat figyeltem meg: tárgyas, épületes, galetki, kontroll, fókuszkristályos, orgling, quwarg, sok kicsi lényes, áldozós.

Ennek a napnak a győztese végül Szarvassy László lett, a második helyen Ádám Norbert, a harmadikon Magyar Attila, a negyediken pedig Simon Dániel végzett, az ő paklijaikat is közöljük.

Az első két nap győztesei az örömmön kívül, hogy valószínűleg bejutottak a harmadik napra, 1-1 ultraritka lappal is gazdagodtak. Az első két nap összesített eredménye alapján a sorrend a következőképpen alakult:

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 1. Lovas Gábor   | 9. Lancsa Péter   |
| 2. Sass Tamás    | 10. Szlovák Csaba |
| 3. Ádám Norbert  | 11. Vámos Csaba   |
| 4. Kovács Balázs | 12. Csernus Dávid |
| 5. Huk László    | 13. Kövér Attila  |
| 6. Panyik Zoltán | 14. Baross Ferenc |
| 7. Fotta Pál     | 15. Györki Dávid  |
| 8. Magyar Attila | 16. András Bence  |

A tartalékok Csernus Gábor, Szarvassy László és Simon Dániel lettek. Itt emelném ki Szarvassy László sportszerűségét, aki jelezte nekünk, hogy az ő eredménye gyengébb lett, mint amit (tévesen) kiszámoltunk, és így nem került a 16 közé. András Bence nevében is köszönjük a példamutató hozzáállást! A korábbi Nemzeti Bajnokok közül Sass Tamás (háromszoros Bajnok), Ádám Norbert és Magyar Attila is bejutott tehát, azonban idén új bajnokot avathatunk.



Ádám Norbert és Panyik Zoltán csatája Makó Balázs felügyeletével.

## Szarvassy László győztes paklija:

- 2 Hétféjű hidra
- 2 Elfeledett szingularitás
- 2 Kétszer kettő
- 2 Döngyűző
- 3 Exterminálás
- 2 Sziklahajtás
- 2 Hiei
- 1 A gyalázat lemosása
- 3 Sziklarepez (új)
- 3 Koncentrált energia
- 2 Hatalmas magzim
- 3 Sakita
- 2 Lélekvándorlás
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Megvadult természet
- 3 Örök dilemma
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Békés izoláció
- 3 Manacsapda
- 3 Hamurappi ősfortyanat

### Kiegészítő pakli

- 1 Nerrub méregszámán
- 3 Solisar aurája
- 3 Mágiagyilkos
- 3 Az igazság pillanata (új)
- 3 Albinó farkaudar
- 3 Egyet mondok
- 3 Gigaököl (új)
- 3 Urgod csapása (új)
- 3 Dornodon visszavág (új)

## Ádám Norbert paklija:

- 2 Szivárványkristály
- 2 Gruangdag harci dobja
- 3 Apró kincs
- 2 Antimágikus ballaszt (új)
- 3 Zu'lit védőtekerese
- 3 A kincskeresés itala
- 3 Bo'adhun varázssítal
- 3 Kyorg managömb
- 3 A goblinok megmentője
- 3 Gemina gyógyitala
- 3 Moa ékszer (új)
- 3 Arany gugyola
- 3 Zafir fókuszkristály
- 3 Rubin fókuszkristály
- 3 Smaragd fókuszkristály
- 3 Gyémánt fókuszkristály

## Magyar Attila paklija:

- 3 A rend ereje
- 2 Matilda
- 3 Arany gugyola
- 2 Sorsforduló
- 3 Szelembéklő
- 3 Halászat
- 2 A kalmárk itala
- 3 Szibarita váz (új)
- 3 Zu'lit sárkánya
- 3 Egyet mondok
- 2 Tanulságos mese
- 3 Az igazság pillanata (új)
- 2 Hiei
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Manacsapda
- 1 Pajzsűzős
- 3 Malfunkcionális
- 3 Hadiállapot
- 3 Szőke Martin
- 2 Sziklarepez (új)
- 2 Felcsér

## Simon Dániel paklija:

- 2 Lady Lucitania
- 2 Varázslatos Mirella
- 3 Médeni Berta
- 3 Kőváltoztatott csáp
- 3 Pelyhedző bőr
- 3 Ősök Vároasa
- 3 Rúnacsáp
- 2 Mechanikus végtag
- 3 Elmefaló Hurd
- 3 Mentális felderítő
- 3 Galetki sebész
- 3 Antimágikus csáp
- 2 Barti
- 3 Csáp-entitás
- 3 Éfaon
- 2 Nyálkás ormány
- 2 Renvel, az álomszaggató

## HARMADIK NAP – A DÖNTŐ

Ezen a napon frissen bontott válogatós versenyt tartottunk a legjobb 16 játékosnak, 2 csomag Zu'lit kincsből és 1 csomag Sárkánymágiából kellett legalább 40 lapos négyszínű paklikat összerakni. Majd 2 nyolcas csoportban, 3 fordulós svájci versenyyel folytatódott a küzdelem, itt számítottak az előző két nap eredményei alapján hozott pontok is.

Az A csoportból végül Magyar Attila, Kovács Balázs, Csernus Dávid és Lovas Gábor jutott a legjobb 8 közé, a B-ből pedig Panyik Zoltán, Vámos Csaba, Fotta Pál és Ádám Norbert. Innentől ugyanezekkel a pak-

likkal, de már egyenes kieséssel folytatódott a verseny. Mindkét csoport első helyezettje a másik csoport negyedikjével játszott, a második helyezettek pedig a harmadikkal.

A legjobb 4 közé jutásért Ádám Norbert Magyar Attilát győzte le, Kovács Balázs Fotta Pált, Vámos Csaba Csernus Dávidot, Panyik Zoltán pedig Lovas Gábort.

### Az elődöntőben

Panyik Zoltán - Vámos Csaba 2:1

Ádám Norbert – Kovács Balázs 2:0.



Vámos Csaba és Panyik Zoltán küzd egymással.

### Az A csoport beosztása:

Lovas Gábor  
Kovács Balázs  
Huk László  
Magyar Attila  
Lanca Péter  
Csernus Dávid  
Kövér Attila  
András Bence

### A B csoport beosztása:

Sass Tamás  
Ádám Norbert  
Panyik Zoltán  
Fotta Pál  
Szlovák Csaba  
Vámos Csaba  
Baross Ferenc  
Györki Dávid

A döntőt tehát Panyik Zoltán vihatta Ádám Norberttel, és 3:1 arányban győzedelmeskedett, a harmadik helyért pedig Vámos Csaba fektette kétvállra Kovács Balázst, így tehát:

### A XI. HKK Nemzeti Bajnok:

PANYIK ZOLTÁN

2. Ádám Norbert
3. Vámos Csaba
4. Kovács Balázs.

Panyik Zoltán már jó ideje a legjobb profik, a legki-egyensúlyozottabban kiváló teljesítményt nyújtó versenyzők közé tartozik, többször volt már a legjobb 16-ban a Nemzetin, megérdemelten gyűjtötte be ezt a



Ádám Norbert tárgyai próbálják megállítani Kovács Balázs lényeit.



A XI. HKK Nemzeti Bajnok: Panyik Zoltán.

trófeát is. Kiemelném még Vámos Csaba teljesítményét is, aki mindhárom nap reggelén hajnalban kelve, vidékről (Ósi) bejárva érte el ezt a kiváló eredményt! A vidéki versenyzők erejét mutatja, hogy a második, Ádám Norbert pedig miskolci.

Panyik Zoltán legfontosabb lapjai a *Bálgúnár* + *Az élet burjánzása*, *Repülő motyogó*, *Izombi*, *Sangin yeti*, *Ragacsos izzappolip* voltak; Ádám Norbert elég komoly fókuszkristályos-ganüides-blokkoló paklit rakott össze; Vámos Csaba sok ganüiddel operált (közülük is *Zekhartax* bizonyult a legjobbnak), *Tanulságos mesével* segítve őket; Kovács Balázstól pedig a *Gigantikus megarobbanást* és az *Utolsó csapást* emelném ki.

Minden helyezettnek gratulálunk, viszlát jövőre, a XII. HKK Nemzeti bajnokságon!

Makó Balázs



A legjobb nyolc – álló sor: Magyar Attila, Lovas Gábor, Csernus Dávid, Panyik Zoltán, Kovács Balázs  
guggoló sor: Fotta Pál, Ádám Norbert, Vámos Csaba

# Panyik Zoltán: Így nyertem meg a „nemzetit” ...

„Írok egy kis beszámolót, és leírom a draftpakli-  
mat, mivel az AK-ban idén nem teszik közzé, hátha  
érdekel valakit.” – Ezekkel a mondatokkal kezdtem a  
hozzászólásomat a HKK fórumon, aztán ahogy írtam,  
írtam, rájöttem kicsit sok lesz már ez, lehetne belőle  
akár egy újságcikk is. Íme itt van, remélem örültek  
neki, a szokásos paklielemzések helyett egy kis él-  
ménybeszámoló.

Szombaton, a Nemzeti Bajnok-  
ság második napján kicsit gyengébb-  
ben szerepeltem, mint ahogy ter-  
veztem. Ugy gondoltam csak a  
tárgypakli lehet para, az ellen meg  
10-15 lapot side-olok, és hátha két-  
szer is visszavághatok. Na persze...  
Három nullra kikaptam. Sebaj, az  
első nap korrekciót pörgött a fókusz,  
így összesítésben meglett a 6. hely  
vagyis két döntetlennel indulok a  
drafton, zsír. Hazafelé felvetődött az  
ötlet, hogy valami készülődés, lazul-  
lás szükséges a draft előtt. Én jelen-  
leg egyedül lakom, így gyerünk hoz-  
zám: Baross Feri, Sass Tomi, Györki Dávid és én.

Pár sör, iszonyat kajarendelés, nélkülözhetetlen  
dolgok. Starcraft, sertéspöri nokival, HKK-s és nem  
HKK-s sztorik... Hogy mi készülünk a draftra ugyebár.

Feri korábban már kielemezte a színeket, de csak  
apró morzsákat hintett el, amiből még nem lettünk  
elég okosak (pl. fekete és barna elég zorall színek).  
Miatán már tényleg nem tudtunk jobb elfoglaltságot  
kitalálni (pl. meguntuk az 5-10 éves ritka-stóckból  
való játékot is), úgy éjjel 1 körül nekiültünk a lapke-  
resőnek, beizzítottuk az Excelt, és kezdődhetett a ké-  
szülődés. Különböző technikai hokik miatt, egy cso-  
mó bénázás után, végre beraktuk táblázatba a két  
draftolt kiegészítő gyakori-nem gyakori lapjait. Itt már  
nagyon pörgött a „kettő megy be, egy jön ki” szöveg,

ami még a ritka-stócos játék hozadáka volt (2 lap do-  
básért húzhatsz 1 lapot). Ez, valamint a másnap  
döntő izgalma erősen fokozta ennek a táblázatos mó-  
kának az élvezeti szintjét. Feri kb. ekkor lépett aludni,  
3-an tartottuk a frontot. A lapokat 0-5-ig pontoztuk,  
így hamar kiderült, van néhány nagyon erős szín és  
Elenios kb. a szabálylapokkal versenyezhet. (ritkákat  
nem vettük figyelembe) A részletekkel nem untatná-  
lak benneteket, a végső kiértékelés  
annyi volt, hogy a *Fagyorkán* a leg-  
jobb gyak-nemgyak, és a színek  
sorrendje kb. ez:



feka	uz (ultrazorall)
piros	uz
barna	zorall
lila	jó
zöld	jó
fehér	jó
sárga	tárgydeck
neonzöld	ganüid
kék	ultrakamu

Szóval így okoskodtunk, valószí-  
nű volt, hogy érdemes gyengébb szint is gyűjteni,  
mert azt simán lehet, hogy egyedül fogod szedni az  
asztalnál. Éjjel 3-4 felé már aludtunk, fél nyolckor pe-  
dig már úton is voltuk, nem terveztünk késői belépőt.

Az ületésnél kitörő örömmel fogadtuk, hogy mind  
a négyen egy asztalnál vagyunk, Feri, Dávid, Tomi rá-  
adásul egymás mellett, közém és Tomi közé Ádám  
Norbi ékelődött be. Hurrá, érdemes volt együtt szá-  
molgatni, tervezgetni. Nekem kedvezett a szerencse,  
mikor kiderült kétszer megy balra a pakli, vagyis én  
csak egy paklit kapok az „edzőtársak” irányából. Lé-  
lekben piros spoilerekre és *Erősítések*re gyúrtam,  
nos ez a rész kimaradt a deckből. Első pakliban ott  
volt az 'orkán, nem gondolkoztam sokat, kiröhögtem



a két gyenge ritkám, és már el is dőlt egy színem sorsa, csak gyertek még fekete tápok! Jöttek. A sorrendet már nem tudom, de kb. az első 5-6 lapom fekete volt, *Repülő motyogók*, *Csontpozdorják*, *Sangin yetik*. A második paklit csak egy fix színnel kezdtem, így nagy mozgásterem volt. A pirosról félig már lemondtam, mert azt nagyon éreztem, hogy sokan szűrik, kb. két *Energiagyűjtést* adhattam tovább, mást nem is láttam belőle. Az első lapok közt pár lila táp volt, aztán jött egy *Plazmacsóva* és nagyon nagy dilemma előtt voltam, volt még két szabad színem és a csóva bivalyos ritka, de a pirosra nagyon ráült az asztalunk. A „válassz ki egy lapot” vezényszavakig gondolkoztam, végül kivettem egy 5 pontos *Egyet mondokot*, ami sokkal gyengébb, de biztosan fogom használni. Utólag ez remek döntés volt, akkor persze kételyek gyötörtek. (Meg a röhögőgörcs, mivel a figyelmeztetések után már csak diszkréten mutogattuk egymásnak, hogy „kettő be, egy ki”.)

A Sárkánymágiánál valami közepe lila lapot adtam tovább, és inkább beválasztottam a csapatba egy *Iszappolipot*, persze tartottam attól, hogy semmi más nem jön zöldből, és akkor kár volt. A következő három kivett lapomból kettő *Iszappolip* volt, így zöld is biztos helyett kapott. Kékből is lett végül egy *Energiagyűmő* és két jó ritkám, biztambenne, hogy senki nem gyűjti rajtam kívül, és bontok valami tápos ritkát a harmadik paklinál. Megvolt így a négy színem (1 zorall, 2 jó és a jó öreg ultrakamu kék) Kb. ugyanazt szedtem, mint az első Zu'litból: fekete, lila tápok + kiszedtem a két *Az élet burjánzását* és kaptam egy spoiler ritkát, a *Földanya átkát*. Aztán jöttek a *Bájjúnárok*, pont ahogy szerettem volna, többen is tovább adták őket, én meg a másodiknál már nagyon boldog voltam, hogy a *Béklyóba verve* miatt elkezdtem szedni a kéket. Ritkák közül még egy *Tanulságos mesét* és egy *Ősi hibát* vettem ki, utóbbinak nagyon örültem.

Véget ért a draft, én úgy éreztem, hogy tárgy és ganüid pakli (a két lehetséges koncepció) tud csak megszorongatni, sikerült elég jót draftolnom. Mivel én is terveztem a ganüidekkel való aprítást, figyeltem, hogy nagyon kevés jön belőlük, így végül csak pár

morfom volt, amik persze önmagukban kimaradtak. Ebből sejtettem, hogy többen is gyűjtötték a neonzöld szörnyeket, vagyis egyik embernél sem lesz tökéletes, komplett ganüid kommandó. Nos, mint utólag kiderült két ember teljesen rájuk ment, plusz Tomi is kivett vagy nyolc ganüidet, mégis elég jók lettek ezek a paklik. (De még mennyire!)

Első ellenfelem Fotta Pál volt a csoportomban, aki ha jól emlékszem szintén két ponttal indult. Paklija sárga-barna-fekete-fehér volt, mellesleg ő ült tőlem jobbra a drafton. Az első meccsen én kezdtem, kb. köpni-nyelni nem tudott, simán leaprítottam, végig én voltam előnyben. A 2. meccset egy *Ro'aghal gyóntatóval* kezdte, amit azonnal kivégeztem volna, ha anno nem találom ki azt a marhaságot, hogy csak KF-es lény tudja bántani. Így kezemben *Repülő motyival*, *Izombival* és *Sangin yetivel* kénytelen voltam passzolni és reménykedni, hogy húzok *Csontpozdorját* vagy *Bájjúnárt* (azt hittem, neki legalább van keze... persze dehogy van). Gyóntató beütött, adott manát, *Moa agymosó* kimosta az agyam, két varázslat ugrott, hurrá. Jövök, 6 mana, van egy *Ősi hibám*, na mondom, ha ütés előtt varázszolsz, neked véged, ellopom a gyóntatót, és töprenghetsz te a megoldáson. Passzolok, jön a második agymosó, csomagolok. A harmadikban nem emlékszem ki kezdett, de mivel elég lassú tempójú meccs volt, nem is számított annyira. Szolidan

kontrollálgattuk egymás lapjait. Megjegyzem, Pali viszonylagos rutintalansága ellenére tők korrekt paklit draftolt. A gyóntatót ezúttal pozdorjává lőttem. A fordulópont ott volt, mikor kb. 4-4 lapon ültünk, ellenfelem 0 manával és egy *Bamba baráttal*. Tervem a következő: *Iszappolip* beüt, *Izombi* kilövi az óriást (három lapból, üsse kavics), nehogy az majd bántsa a polipokat, és a drágítással meg egy-két lénnel leütögetem. Nos, a polipom *Zu'lit csapdájában* végezte, így új tervet kellett kieszelnem. Elkezdtem dobálni ellenfelem pakliját, a zombinak szánt *Fekete patkányommal*, és hála nekronos lapjainak sikerült is gallyra vágnom az egészet. Így utólag átgondolva eleve ezt kellett volna csinálnom, a drágítás elgondolás kevés lapos kezeknél nem volt elég átgondolt. Tehát



nyertem 2-1-re, és reménykedhettem, hogy a maradék két csoportmeccsből egyet sikerül megnyernem. Jöhettek a várva várt ganüidek.

Következő ellenfelem Györki Dávid volt. Ő a neonzöld lények mellé antimágiás szililleket (az „ultrakamu” kék, ugye...), morfokat és feketét draftolt, 4. színe lehet nem is volt. Az első két meccs kb. hasonlóan zajlott, Dávid gyenge közepes húzásokkal is nagyon megszorongatott, ahogy azt vártam a ganüidektől. Ő ráadásul antimágiázott, így varázslataim általában a gyújtóban végezték, side-olni is csak két lényt tudtam a két counterem helyett. Ha jól emlékszem az első meccset tudtam megnyerni végül is, amikor túl sok antimágiát húzott és sikerült valahogy lesebeznem. 1-1 után izgalmas döntő meccs következett. 2. körben kijátszottam egy *Béklyóba vervét* (jut eszembe, ezt az aljasságot Fotta Pál ellen is elkövettem egyszer), ami erősen visszafogta Dávid terüleési terveit.

Végül csak 10 manánál kezdte el leszórni a lényeit, én persze töprenghettem, hogy mit lenne érdemes ellopni. Jöttek először az apró morfok, hogy utána kiférjen olcsón mindenki. Nekem volt már ekkor *Mutáns myrkailom*, amit úgy gondoltam Dávid nem nagyon tud leszedni. (Tudtam, hogy a *Repülő motyikat* én szedtem ki előle, varázslattal pedig nem játszik.) A kicsik, majd a *Mágusfaló ganüid* simán lejöttek, a *Horizontkémlőt* végül hagytam, mert nem tűnt gazdaságosnak, hogy 3 ganüiddel leszedje a zavaró búbájomat. Aztán jött valami kicsi, és én a hátul ülő *Izombimmal* leszedtem a kémlőt nehogy szegény myrkail összeessen. Ekkor még megvolt a *Béklyóba verve*. Kb. ennyi történt, jöttem én, és beütöttem lényeimmel, egy *Sangin yeti* is erősítette ekkor már a csapatot (de minek!). Gondoltam, ha Dávid beleüt a yetibe, hogy felrobbantsa a myrkáit, neki is meghal szinte minden lénye, és ÉP-vel sem volt már túl jól ellátva. Közben nála egy *Nekropolis* is dolgozott. Jött ő, és egy iszonyatos kör. Rengeteget számolt ő is, én is. Nekem volt hátul egy *Degenerált démoncsökevényem*, amit fogalmam nincs minek hoztam le. Ha berobban a yeti, én bűnhődöm, erre nem figyeltem sajnos. Dávid kijátszott egy *Védelmező morfot*, ami

nagyon nem volt jó. Ha megtörténik a „robbantás” – eleve mit keresett az átkozott yetim az őrsosztban... Á, tők amatőr vagyok! –, ő büntet még rajtam kb. 15-öt és 5 lapot kárpótól, de jó... Elkértem ezt a csodát. Választottam neki alakváltót, tudtam, úgyis meg fog halni, elég, ha maga után büntet engem. Dávid is hozott egy yetit, számolt egy csomót majd megütötte az én yetimet, így sérültünk egy csomót minden lény meghalt. De elrontotta, mert végül elfelejtette erősíteni saját yetijét, akit így az enyém megölt (azon szúrta fel), és életben maradt, mint egyedüli hidegimmúnis. Kb. 2-2 kört tudtunk még lejátszani, az utolsó körömben sikerült leütnöm, a maradék ÉP-jét, épp mikor lejárt az időnk. Megjegyzem, valószínűleg akkor is én nyerek, ha Dávid yetije marad fön, mert repülő lényeket szúrta meg volna föl rajta így ölje meg őt. Huhh, megvertem egy ganüidpaklit! Bár azzal tisztában voltam, hogy egyszer sem húzott igazán jól ellenfelem, nagyon örültem, hogy reménykedhetek a ganüidek ellen is. Biztos voltam benne, hogy a nyolcban összekeverülök majd legalább egygel. Nem is kellett addig várnom.



Nyolc ponttal, biztos továbbjutóként tesztelhettem paklim erejét egy újabb ganüid horda ellen, amit ezúttal Vámos Csaba irányított. Első meccsünkön hamar kiderült, hogy Csaba paklija nagyon összeszedett, jó arányban vannak benne a különböző lapok, szépen kiterült, én meg csak néztem, hogy oldok meg

ennyi izomos, életes, egymást össze vissza tápoló mocsokságot. Végül inkább Csabát oldottam meg egy *Sangin yeti* közreműködésével. Gondoltam, ez az, vesztes helyzetből is sikerült nyernem! Megnövekedett önbizalommal csaptam a 2. partiba. Ez a meccs eléggé máshogy indult, úgy tűnt nekem jön ki nagyon a paklim, potyogtak a ganüidek, én meg csak egyre raktam a fattyakat, hála a kis lárváknak és a *Szentségtelen kapunak*. Aztán történt valami, nem is tudom meghatározni, de apránként, Csaba felé kezdett dőlni a mérleg nyelve, fogytak az irtásaim, egyre-másra hullottak a fattyak, végül már én voltam, aki védekezni kényszerült. Vártam, hátha sikerül megint áttörni a védelmét egy öngyilkos rohammal, de Csaba megfontoltan, ledarálta a teljes asztalomat, majd a

ennyi izomos, életes, egymást össze vissza tápoló mocsokságot. Végül inkább Csabát oldottam meg egy *Sangin yeti* közreműködésével. Gondoltam, ez az, vesztes helyzetből is sikerült nyernem! Megnövekedett önbizalommal csaptam a 2. partiba. Ez a meccs eléggé máshogy indult, úgy tűnt nekem jön ki nagyon a paklim, potyogtak a ganüidek, én meg csak egyre raktam a fattyakat, hála a kis lárváknak és a *Szentségtelen kapunak*. Aztán történt valami, nem is tudom meghatározni, de apránként, Csaba felé kezdett dőlni a mérleg nyelve, fogytak az irtásaim, egyre-másra hullottak a fattyak, végül már én voltam, aki védekezni kényszerült. Vártam, hátha sikerül megint áttörni a védelmét egy öngyilkos rohammal, de Csaba megfontoltan, ledarálta a teljes asztalomat, majd a

ennyi izomos, életes, egymást össze vissza tápoló mocsokságot. Végül inkább Csabát oldottam meg egy *Sangin yeti* közreműködésével. Gondoltam, ez az, vesztes helyzetből is sikerült nyernem! Megnövekedett önbizalommal csaptam a 2. partiba. Ez a meccs eléggé máshogy indult, úgy tűnt nekem jön ki nagyon a paklim, potyogtak a ganüidek, én meg csak egyre raktam a fattyakat, hála a kis lárváknak és a *Szentségtelen kapunak*. Aztán történt valami, nem is tudom meghatározni, de apránként, Csaba felé kezdett dőlni a mérleg nyelve, fogytak az irtásaim, egyre-másra hullottak a fattyak, végül már én voltam, aki védekezni kényszerült. Vártam, hátha sikerül megint áttörni a védelmét egy öngyilkos rohammal, de Csaba megfontoltan, ledarálta a teljes asztalomat, majd a



kezem is kifogyott, végül lefújták meccsünket, és utolsó körében ütött szét, mikor már kb. 8-10 lap előnyben volt. Így 1-1 lett, én 9 ponttal megnyertem a csoportomat, és a másik csoport 4. helyezettjével játszhattam a negyedöntőt.

Rövid szusszanás, fényképezkedés, örömködés – bejutottunk, király! – gyors élménybeszámoló, némi kalóriabevitel, és már kezdődhetnek is a meccsek a legjobb nyolcban. A többiek eddigre elhullottak, Feri két győzelemmel is kiesett, „hála” előző két napi gyengébb szereplésének (0 pontot hozott).

Első ellenfelem a 6 ponttal továbbjutó Lovas Gábor, vele így mindhárom nap harcoltam, végeredmény 1-2, 1.5-1.5, 2-0. Az első játszma nagyon sima ügy volt, nem sok ellenállást tapasztaltam, sejtettem, hogy nem ez lesz a legnehezebb meccsem. Gábor csak 1 fordulót nyert a csoportjában, gondoltam nem lehet annyira erős paklija. A 2. meccsen egy *Izzappolippal* nyitottam, ami csodák csodája be is talált, így ellenfelem kénytelen volt végig +1-ért csinálni mindent, bár meccsünk tempóját tekintve ez koránt sem volt akkora hátrány. Én elkezdtem pakolni, Gábor csak kivárt, mikor már 3-4 lényem is kinn volt elnyomott egy *Erősítést*, és a tokenek elég sokáig feltartottak, nagyon lelassult a parti. Az én „combat-lényem” a *Mutáns myrkail* volt, ami megint csak nem akart meghalni, hátul pedig egyre bővült a kontroll csapat: *Bálgúnár*, *Jégmágus*, *Fekete patkány*. A meccs akár szoros is lehetett volna, ha Gábor jól időzíti *Harci indulóit*, így mivel nem harc közben játszott ki, hanem előtte vagy utána, nem kentem fel a myrkailt a 3/3-as tokenekre. Ő, pedig még a nevében is benne van, hogy harci... (Bocs, Gábor!) Szóval egyesével lemészároltam minden ellenséges kreatúrát, néha kicsit türelmetlen voltam, ekkor néhány fatty is beállt pofozni az őrsosztot, már csak azért is, hogy „kettő menjen be”. Még ekkor is nagyon nyugodtnak tűnt ellenfelem, így biztos ami biztos egy *Fekete patkány* a pakliját is megsemmisítette pár kör alatt. Ezután totál kiépült asztallal (*Béklyóba verve*, sok-sok lény), kezemben 2 pozdorjával, counterrel erősen

töprengtem mire gyúrhat még az ellen, nos semmire. Kézfogas, 2:0, irány az elődöntő.

Megint egy kis pihi, és már kezdődött is a játék. A döntőbe jutásért Vámos Csabival voltam kénytelen dűlőre vinni a félbemaradt küzdelmet. 1. játszma: kb. közöm nem volt a játékhoz, a ganüidek mintaszerűen önzöltek, izmosodtak, ütötték a fejemet. Végül Csaba kicsit elkalandozott, és az őrsosztom kiirtása helyett véletlenül a sajátján csinált egy lyukat, életben hagyva legtöbbet ütő lényemet (izmos, démoncsökevényenyl tápolt repülő motyi). Biztam benne, hogy azért akart teli őrsosztot, mert nincs semmi azonnalija, amivel védekezhet a körömben. Így teljesen vert helyzetben megpróbáltam döntetlenre menteni a meccset egy nagyon komplikált módon (többek közt szükséges volt az, hogy egy izombit három izommal lehozzak, majd saját magát szétlőve a gyűjtőből kitekerve adjon 1 izmot egy lényemnek), ami sikerült is volna, ha nincs Csaba kezében egy *Energiagyűjtés* amivel kettőt gyógyult így nem jött be a tervem. Vesztettem volna a körében, feladtam. 0-1. Egy bukóra a kieséstől, nem volt túl fényes a helyzet, sebak – gondoltam – én kezdek, majd így jobb lesz. Csaba a szokásos *A sors könyvével* nyitott, én 2. körben hoztam egy *Energiakigyót*, kezem tele tápokkal, csak legyen rájuk manám, reménykedtem, hogy lesz kire felszúrni a kígyót. Dehogy lesz! Csaba egyből leszdedte a kígyót egy *Kisebb áldozattal*, a kígyón meg csak az szerepel, hogy „kivéve áldozástól” a „kényszerített” szöcska lemaradt, nem jár mana, hurrá. Következő körömben kiraktam egy *Élet burjázását*, külön öröm, hogy Csaba nyomban lehozott egy *Zekharta-xot*, ami a burjázásnak hála minden körben kapott egy izmot. Azért nem voltam rest, igyekeztem minél jobban leamortizálni Csaba ÉP-jét, sikerült is kilenc-re redukálnom. Csaba kivégzett egy *Chara-din fattyat* az őrsosztomból a nagyra nőtt „Zekivel” miután én *Ősi hibával* elkértem tőle egy kereső ganüidot (2/2). Hátul csak egy ifjonca volt, mikor átadta a kört. Én a maradék fattyammal és a ganüidjével szándékoztam beütni, mialatt egy frissen érkezett *Sangin yeti* a burjázásnak hála 5 ÉP-t sebezve



blokkolja a *Zekhartaxot*. Így pont kijött a 9 sebzés, és még egy zöld counterem is volt. A támadók kijelölése után Csaba megpróbálkozott egy *Kisebb áldozattal*, amit én tökfej módon countereltem, elfelejtettem, hogy a *Sangin yeti* akkor is sebez, ha meghal. Úgy tűnik Csaba is elfelejtette. A 2. bénaságom az volt, hogy az asztalon lévő *A sors könyvét* nem dermesztettem le a counterrel, hanem az ifjoncnak adtam inkább két mérget. Ez meggondolatlanság volt, mert a könyv aktív volt, és húzhatott volna rá valami azonnalit, ami megmenti. Nos szerencsémre nem húzott, bár ha nem így történik, akkor is bajban lett volna a következő körben érkező újabb *Sangin yeti* miatt. 1-1 volt az állás, kezdődhetett a legizgalmasabb meccs, a szerencse nekem kedvezett, én kezdtem. Sikerült nagyon aljas módon a 2. körben beütnöm egy *Iszapolippal*, ami ezután még egyszer betalált, Csaba nagy öröme. Csak a 3. körben tudta lezúzni egy *Dombi óriással*, amit végül lebombázott egy *Repülő motyogó*. Csaba a 4. körében még lehozott 5 manáért egy *Jégmágust*, de nem volt már VP-je, hogy használhassa. Az 5. körömben hála a démoncsökevénynek, és a többi hordázós lényemnek, agyonütöttem ellenfeletem, és így életemben először bejutottam a Nemzeti Bajnokság döntőjébe. Csaba megmutatta a kezét, és tény, hogy nagyon máshogy alakult volna a meccs, ha ő kezd. Szerencsém volt a kezdéssel és a húzással is. Szükségem is volt a szerencsémre, mert egyre nehezebb ellenfeleim voltak, hiába volt kőkemény a paklim, és igyekeztem én is a maximumot hozni, közepes húzásokkal itt már nem rúghattam labdába.

Elérkezett a döntő, ahol Ádám Norbival küzdhettem meg. Három éve ez az összecsapás nem jöhetett létre, mert akkor Kálmán Attila izom-paklija vetett gátat annak, hogy Norbival összemérjük a good stuff és a meghökkentő koncepció erejét a drafton. (Igen, az én paklim az előbbi, az övé meg... Na majd meglátjátok!)

Norbi szokásához híven minimum vakmerő tervet eszelt ki, kitalálta, hogy ő blokkolás, fókuszkristályos, tárgyas paklit draftol össze. Mi éjjel kiszámoltuk,

hogy ez lehetetlen, mert a fókuszkristályok egy kivétellel sárkánymágiás nem gyakoriak, vagyis a nyolc kibontott csomagban átlagosan 1,2 db lesz minden nem gyakori fókuszkristályból. Vagyis az ember örülhet, ha lesz öt-hat kristálya a gyakorival együtt, és akkor egyedül ő szedett ki belőlük. Norbinak volt tudomásom szerint hét nem gyakori és egy gyakori kristálya, ami elég jó, bár nem extrém sok, valószínűleg ő vette ki nálunk az összeset. Extrém a húzása volt többször is, de ne szaladjunk így előre. Amit még végképp leírtunk a draftot megelőzően, az a blokkolás volt. Csak a bárány, a zöld draklen és a mágusfaló ganüid blokkol, meg az antimágikus blokkolás. Ez nagyon kevésnek tűnt. Utólag úgy vélem tévedtünk ezzel kapcsolatban, mert igaz, hogy kevés a blokkoló lap, de a mágusfaló kivételével szinte biztos, hogy mind eljut hozzánk, amikor a közepes lapokat szedik ki ellenfeleink. Lényeg anyyi, hogy Norbi paklija végül bivalyerős lett, hiába sopánkodott annyit, hogy elrontotta, meg 5 szint gyűjtött stb. Én nem hittem volna egy ilyen pakli erejében, de ő bebizonyította, hogy nem véletlenül jutott el vele a döntőig, ami egyébként már három győzelemig tartott az eddigi kettő helyett.

Az első meccset azt hiszem Norbi kezdte, elég gyengén húzott, szórványosan érkeztek tárgyak, én elég sok pusztítást húztam, hamar lapelőnyre tettem szert, végül nagy előnnyel vertem meg. A második meccset *Iszapolippal* kezdtem, amit most sikerült Nobrinak egy *Zu'lit csapdájával* likvidálnia, így óriási örömködés közepette elkezdhetette kiszórni lapjait, köztük a manatermelő és egyéb fókuszkristályokat, blokkoló lényeket. A max. manám vészesen fogyott, az ÉP-m ugyancsak, úgy tűnt, nagyon a végét járom, ám ekkor egy *Sangin yeti*, *Csontpozdorja* párossal kiírtottam a lényeit, majd *Gemina gyógyitalával* felgyógyultam. Sejtettem, hogy ez sem lesz elég, több tárgya is működött mindvégig, de megvettem, ami tőlem telt, végül nagyon elhúzott lapelőnyben és nullára blokkolva nyert. A harmadik meccs előtt kibotkult ki kezdjen (így egyeztünk meg az elején), és a szerencse nekem kedvezett. A második körben töprengtem egy kicsit, majd a biztonságosabb megoldást vá-





lasztva *Iszappolip* helyett *Béklyóba vervét* hoztam, ami jó választás volt, Norbi nem tudta megoldani, a *Zöld drakenje* így az én oldalamon kötött ki. Jött mellé a polip, ami be is ütött ezúttal. Éreztem, hogy most elkaphatom a tárgyakat, drágítva csak nem lesz akkora pörgés. Naná, hogy lett! Utólag átgondoltuk, és szinte biztos, hogy Norbi ekkor húzott a legjobban, ha nem tudok beütni a polippal, vagy ha ő kezd, valószínűleg a 4. körben be is dobhattam volna. Norbi a 2. körében letornádózta a polipot, mondom OK, így egálban leszede, plusz van egy polipjelzője, ez így tök jó. Aztán elindult a pörgés, jöttek a manatermelő kristályok, meg a többi, meg a lények. Fogyott a max. VP-m, alig győztem leszedegetni a legzavaróbb dolgokat. Ekkorra úgy rémlik már egy *Bálgúnár* is dolgozott, két tárgyat is magával rántott, miután használtam az elsőként ellopottat. Folyamatosan mértem a csapásokat ellenfelemre, aki fittyet hányva a drágításra, meg az állandó terrorra szinte zavartalanul folytatta játékát, végül nagyon megszorított, de sikerült felülkerekednem hála erős lapjaimnak, és jó húzásomnak. Ezt a meccset egyértelműen a polip nyerte meg nekem. 2-1, egy játszmányira voltam a végső győzelemtől. És egy bukó még belefér, vagyis, ha úgy adódik, akár kockáztathatok is. (Persze nagyon akartam, hogy ne legyen szükség semmi olyasmire, mint pl. Vámos Csaba ellen kétszer is.)

Ebben a meccsben Norbi megint megkapta a polipjelzőjét, mákosan húztam nagyon, szükségem is volt rá, mert kemény ellenfélnek bizonyult. Miután a nagypolip meghalt, nála a szokásos tárgyak, (kristályok, *A mindentudás kódexe*) érkeztek, nálam *A természet burjánzása*, majd egy *Bálgúnár*, és a következő körben még egy! Norbi eléggé kiakadt, tényleg mázli, hogy kettőt is kaptam a drafton. A burjánzással együtt nagyon undorítóan működtek, gyakorlatilag körönként két lapot loptam el, teljesen ingyen. A kemény az, hogy még ez sem volt elég, folyton más-sal is irtani kellett ellenfelem lapjait. Drágítás nélkül lehet a két gúnár is kevés lett volna. Azt hiszem ez sokat elmond Norbi deckjéről, hogy ilyen húzásomnál is kifejtett nem kevés ellenállást. Sőt! Majdnem nyert is, bár végig nagyon megfontoltan játszottam, nem tudtam minden veszélyforrást semlegesíteni, lényeivel folyamatosan ütügetett, örültem, ha a tárgyakat sikerült idejében megsemmisíteni, ellopni. A meccs végére már öt lapja volt nálam, köztük lények is. Teljesen kifogyott a keze, de leütött engem 4 ÉP-

re. Én ekkor kezdeztem el a győzelemmel is foglalkozni, eddig csak evickéltem (értitek, körönként két lapot elloptam, általában egyet le is szedtem, ő drágítva volt, és én evickéltem nem pedig ő, nem gyenge). Miután beütöttem a lényeimmel 3 VP-vel, egy *Csontpozdorjával* a kezemben, egy 2 izmos *Izombival* az asztalon, csak a direkt sebző varázslatoktól kellett tartanom. Norbi nagyon belelkesedett, letornádózta az *Izombimat*, amire én két lapot húztam, tudtam, hogy ha nem nyer ebben a körben, akkor én leszek a bajnok. Kicsit megcsappant a lelkesedése, közölte velem, hogy csak az a baj, ha húztam csontpozdorját, mondtam neki, hogy nem húztam, ez így is volt. Erre kijátszotta a *Császári harcmeestert*, amivel bőven szétlőtt volna, de én előtte leszedtem a pozdorjával, és közöltem, hogy már nálam volt eleve. Norbi csüggedten adta át a kört, én elég sokáig szá-

## **A győztes paklim:**

- 1 Fagyorkán
- 1 Jégmágus
- 1 Koplaló motyogó
- 2 Csontpozdorja
- 3 Repülő motyogó
- 3 Izombi
- 4 Sangin yeti
- 2 Fekete patkány
- 2 Fattylárva
- 1 Mutáns myrkail
- 1 Szentségtelen kapu
- 1 Figyelő szemek
- 2 Degenerált démoncsökevény
- 1 Földanya átká
- 1 Gemina gyógyitala
- 2 Az élet burjánzása
- 3 Ragacsos iszappolip
- 1 Tanulságos mese
- 1 Egyet mondok
- 1 Legfelsőbb pap
- 1 Béklyóba verve
- 1 Chosuga kedvese
- 1 Energiakigyó
- 2 Bálgúnár
- 1 Az ősi hiba

40 lap

# 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.

moltam, hogyan tudok eleget ütni (találtam 2 *Izombit* a gyűjtőmben, nahát), nem akartam egy buta hiba miatt a győzelem kapujában elbukni. Végül összejött a megfelelő sebzés, miután Norbi bemutatta kezét, amiben nem volt azonnali varázslat, így nem kellett a zöld counteremre manát hagynom, kitekerhettem a *Tanulságos mesét* a gyűjtőmből. A lények bezúztak, győztem. 3-1. „Kettő jött be, egy ment ki.” Megnyertem a 2007-es Nemzeti Bajnokságot. A tény hirtelen teljesen letaglózott, jöttek gratulálni sokan, hirtelen felszabadult az elmém a koncentráció nyomása alól. Még mindig a játékon pörgött az agyam, lassanként állt csak át a külvilág ingereire. Hirtelen megéreztem a három napos verseny fáradtságát, és kezdtem felfogni a tényt, hogy sikerült, végre megnyertem a legnagyobb versenyt.

Idén 11 éve, hogy HKK-zom, 10 éve versenyzek. Ebben az elmúlt évtizedben különböző módokon mindvégig fontos helyet kapott az életemben ez a játék. A hobbimnak köszönhetem először is a legjobb barátaimat, és egy csomó tapasztalatot. Megtanultam a kudarcot és a sikert is értelmesen kezelni, azt hiszem, már ezért megérte elkezdenem ezt a játékot. Nem áll szándékomban amúgy a csúcson abbahagyni, szóval találkozunk a versenyeken!

Köszönöm mindenkinek, aki nem kereszolt, remélem tetszett nektek az írásom, és sikerült valamennyit átadnom a nemzeti hangulatból azoknak is, akik nem voltak ott.

Panyik Zoltán



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2007. november 15.



Július-augusztusi feladványunk megoldása:

1. Kijátszom *Gohmát*. (-3 = 5 VP)
2. *Gohma* termel nekem két csemétét az örposztba. (-1 = 4 VP)
3. Kijátszom a *Kisebb áldozatot*, feláldozom hozzá a *Gohmát*, felhúzó a *Morgan rúnáját*. Ellenfelem feláldozza az egyik lényét, kapok egy szörnykomponenst, és sebződök hármat a büntetéstől. (-1 = 3 VP, -3 = -1 EP)
4. A *legutolsó csapás*, előkeresem vele az *Így döntöttem*. A semmizős költségnek eldobom a *Hasogatót*, a *Surusha bogarat*, az *ősi hibát* és a *Bálgúnárt*. (-3 = 0 VP).
5. Kijátszom az *Így döntöttem*. Felgyógyulok 17 EP-re, és mivel ellenfelem eddig egy lapját (*Koncentrált fatycsapással* sebezhettem belém), tudta maximum kijátszani (a *Zu'lit csapdáját* csak a támadók kijelölése után játszhatja ki, a *Repülő motyogó* lény, a *Gigantikus megarobbanás* általános, az *Életergia gyűjtéshez* passzívizálni kellene egy lényt, és neki nincs lénye a tartalékban), felhúzó a paklim maradék három lapját, valamint lesz 9 VP-m. (+9 = 9 VP)
6. Kirakom a *Rongybabát*. (-1 = 8 VP)
7. Ha le akarja lóni a *Rongybabát*, akkor a *Morgan rúnájával* egy csemete jelző áldozásával megakadályozom. (-1 = 7 VP)
8. Lerakom a korábban kapott szörnykomponensből a *Gigantikus tábornozat*.

9. Lerepül *Zu'lit sárkánya*, áldozok neki 4 EP-t. (-3 = 4 VP, -4 = 13 VP)
10. A sárkány és egy *Gohma* csemete jelző ráver a *Rongybabára*, a sárkány lehel kettőt. Ellenfelem sebződik a *Rongybabá* miatt nyolcat. (-2 = 2 VP, -8 = 9 ellenfél EP)
11. A *Rongybabának* ekkor van 9 max. EP-je és 1 aktuális EP-je. Felrobban a tábornozat, ami kilencet sebezve pont megöli az ellenfelet. Győztem! (-2 = 0 VP, -9 = 0 ellenfél EP)

Sajnos nem érkezett helyes megfejtés. Remélem csak a nyaralás, vagy valami levelező szerver leállása miatt, és a szeptemberi feladványunkra már özönleni fognak a megfejtések.

**Új feladványunk:** Neked 4 életpontod és 8 varázspontod, az ellenfelednek 66 életpontja és 0 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Most kezdődik a 10. köröd, még nem kaptál varázspontot. Nyerd meg biztosan a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:**  
**2007. november 15.**

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:  
**Beholder Kft.,**  
**1680 Budapest Pf. 134**

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

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

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Idéző morf (-)
- Gusztustalan féreg (D)
- Manaevő féreg (F)
- Aljas féreg (L)
- Vészkijárat (D)
- Stratégia (D)

#### A PAKLID

##### (NEM ISMERED A SORRENDET):

- Jégféreg (L)
- Felejtő féreg (C)
- Lárva (új) (D)
- A férgek védelmezője (D)
- Ébredés (R)
- Totenhat, a féreg (D)

#### ELLENFELED SZABÁLYLAPJA:

- Tomboló csata (-)

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Nerub féregidomár (S)
- Királyi őrgárdista (R)
- Surusha bogár (Rh)

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Gazdatest (C)
- Így döntöttem (R)
- Halvány reménysugár (új) (R)

A *Nerub féregidomár* és a *Királyi őrgárdista* az örposztban vannak, míg a *Surusha bogár* aktívan a tartalékban.

# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 66 ÉP, 0 VP, 0 SZK

**Halvány reményvilág**

**szórnál** **Rétia**

Csak akkor tekinthető ki, ha 6ÉP, 0VP, 0SZK kevesebb, és nem kapod VP-t ebben a körben. ÉP adódni csak akkor, ha a körben 6ÉP, és ha végig tudtad tartani a lapot. \*Nézd ki az arca, nézd ki az arca!

**szórnál** **Rétia**

**Egy döntőtém**

**szórnál** **Rétia**

Minden körben egy ÉP-t és kevesebb, de nem több, mint egy VP-t kell adnod. Ha az egyik lapod az egyik VP-t adó lap, akkor az egyik VP-t adod. Ha az egyik lapod az egyik VP-t adó lap, akkor az egyik VP-t adod.

**szórnál** **Rétia**

**Gazdatest**

**bródy** **Charesdin**

Rak a fennegy - 1ÉP-t a jelenléti lapra, a fennegy - 1ÉP-t a jelenléti lapra, a fennegy - 1ÉP-t a jelenléti lapra.

**szórnál** **Rétia**

**Ellenfeled paklijában levő lap**

**Szörny bogár**

**szórnál** **Rétia**

Ha a Szörny bogár a jelenléti lapra kerül, akkor azonnal VP-t adod. Ha a Szörny bogár a jelenléti lapra kerül, akkor azonnal VP-t adod.

**szórnál** **Rétia**

**Ellenfeled tartaleban levő lapja**

**Királyi orgonák**

**szórnál** **Rétia**

Minden körben egy ÉP-t és kevesebb, de nem több, mint egy VP-t kell adnod. Ha az egyik lapod az egyik VP-t adó lap, akkor az egyik VP-t adod.

**szórnál** **Rétia**

**Ellenfeled öröszója**

**Nembi terepdomar**

**szórnál** **Rétia**

Minden körben egy ÉP-t és kevesebb, de nem több, mint egy VP-t kell adnod. Ha az egyik lapod az egyik VP-t adó lap, akkor az egyik VP-t adod.

**szórnál** **Rétia**

**Tomboló csata**

**szórnál** **Rétia**

Minden körben egy ÉP-t és kevesebb, de nem több, mint egy VP-t kell adnod. Ha az egyik lapod az egyik VP-t adó lap, akkor az egyik VP-t adod.

**szórnál** **Rétia**

**Ellenfeled szabálylapja**



2007.

Játékos neve:

Számlacszám:

# A paklid (nem ismered a sorrendet)

## A TE ÁLLÁSOD: 4 ÉP, 8 VP, 0 SZK

**Tocman, a fergő**  
Harcostip: Főfarkas

**szavny fergő** **Dorododom**

Vadon egy fegyveres katonák, egykor minden fegyveres honfitársi egyenlőségük, majd a győzelem után csak a győzelem miatt maradtak meg.

2007. május 27. 1000

**Bredes**  
Harcostip: Csontos farkas

**szavnyall** **Illusz**

Hűz egy lapot!  
Minden kártya amelynek van állapusa, azonnal kártya lesz. A kártyák csak akkor lehetnek kártyák, ha az állapusa megváltozik.  
Ha a kártya állapusa megváltozik, azonnal kártya lesz.  
Ha a kártya állapusa megváltozik, azonnal kártya lesz.

2007. május 27. 1000

**A fergő k'vold' megőrg**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Dorododom**

Sötét k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Larva**  
Harcostip: Csontos k'vold'

**szavny fergő** **Dorododom**

Sötét k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Felső fergő**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Chardadim**

Hirtelen a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Jégfergő**  
Harcostip: Főfarkas

**szavny fergő** **Rebő**

Hirtelen a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Mamuty fergő**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Ferfőfarkas**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Görvőfarkas fergő**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Dorododom**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Tűző morf**  
Harcostip: Főfarkas

**szavny fergő** **Rebő**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Stratégia**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Dorododom**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Vészjelzés**  
Harcostip: Sötét farkas

**szavny fergő** **Dorododom**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

**Állás fergő**  
Harcostip: Főfarkas

**szavny fergő** **Rebő**

Az állapota a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Bár a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.  
Ha a k'vold' megőrg, minden kártya k'vold' megőrg.

2007. május 27. 1000

# Kézben levő lapjaid

általános

Dorododom



9

1. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

2. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

3. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2007-BEN

Természetesen 2007-ben sem szűnik meg a levelezős játékosainknak szóló akció a Krónikában. Igaz, idén nem labirintust kaptok, hanem egyedi tárgyat. A rendszer a szokásos lesz: egy kuponért három karakternek kérhetsz egy-egy Krónika nevű tárgyat: A kuponok továbbra is sorszámozva lesznek (január 1, február 2 stb.), de minden kuponért ugyanaz a tárgy fog járni. Természetesen több tárgy hatása összeadódik, így érdemes minden kuponért minden karakternek kérni a tárgyat. Egy bizonyos kupont egy karakternek csak egyszer lehet beküldeni. Vagyis pl. a januári kuponra nem lehet ráírni, ugyanazt a karaktert háromszor, és azt sem lehet megtenni, hogy ráírok három karaktert, de küldök még egy januári kupont, amin ugyanaz a három karakter szerepel. Ahhoz, hogy egy karakter 11 db-ot gyűjtsön ezekből a tárgykból, mind a 11 havi Alanori Krónikából be kell küldeni a kupont.

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



## KRÓNIKA

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

## KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 11 kötetes krónikában. A krónikákat elolvastva olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban, és annyi százalékkal csökken az esély, hogy tárgyaid tönkremenjenek. Ennyivel csökken az is, hogy hányas IQ kell a varázslatok elsajátításához. Pl. ha 11 krónikád van, akkor ha egy varázslathoz 30-as IQ kellene, neked elég lesz 18. Ezenfelül, a krónikák számától függően nő a kapott lélekenergia is (krónikánként 0.5-2%-kal, attól függően, hogy hányadik szinten élsz, tehát pl. egy magasabb szintű galetki 11 krónika mellett minden csatából +24% lélekenergiát kap, és ez nem számít bele az esetleges korlátozásokba).



# ÚJ VERSENYEK

OKTÓBERBEN ÉS NOVEMBERBEN

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 20., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Nagy Róbert, email-  
im@freemail.hu, 70-524-2389.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Dunakeszi.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik.

**Érdeklődni lehet:** Varga Krisztián, hkk.kezsi@freemail.hu, 70-604-7639.

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** október 21., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 27., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik minden második induló után és ultraritka.

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

## A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

**Időpont:** október 27., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** A mágia méltósága. A szokások mellett tiltott A fókusz megeléje.

**Nevezési díj:** Profiknak 900 Ft, amatőröknek 300 Ft.

**Díjak:** Zulit kincse pakli, ultraritka. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhojaktara@freemail.hu, 70-225-3468.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 27., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Veres István, istink15@vipmail.hu, 30-598-3567.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 27., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

## ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** október 27., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 27., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 27., 10 óra.

**Helyszín:** Gyula.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft, 13 év altt 300 Ft.

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

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

## TILTOTT MÁGIA

**Időpont:** október 27., 10 óra, nevezés 8-tól.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Tiltott mágia. Tiltott a szokások mellett a Gyógyító rakshallion és a

## VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kinccestár

Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.

DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.

DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban)

tel. : 321-1313 (11-18-ig).

EGER – Camelot Kártyavár,

Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,

Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,

XIII. Visegrádi u. 20.

GYULA – Művelődési Központ,

Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,

Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,

Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROSZMA – Petőfi Sándor

Művelődési Ház,

Negyvennyolcas u. 12.

MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.

MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,

Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,

a Szinvaпарк 2. emeletén

NAGYKANIZSA – Sárkánytűz

Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,

Szegfő u. 75.

ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.

(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar

szerepjátékbolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,

Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Renezánsz Pizzeria,

Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,

Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,

Apponyi tér 2.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési

Központ, Táncsics M. u. 5-7.

SZŐREG – Művelődési Ház,

Magyar u. 14.

TISZAÚJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,

1091. Üllői út 89/a.

VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,

Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.

WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196.

Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

# SZABÁLYOK

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

**ISTENI SZÖVETSÉG:** A pakliban csak két isten lapjai szerepelhetnek a szintelen és Bufa lapok mellett. Tiltott lapok: *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anygala*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálja*, *Idegösszeomlás*, *Pszí 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 pakliépfésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályai meg egyeznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szörnykomponens opcionális szabályt, a másik kettő nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik *A bőség zavarával*, akkor a másiknak is azzal kell játszani, de csak egyszer húznak +3 lapot, nem pedig kétszer. A követők csak a játékosra hatnak, ezért a pár minden tagja külön használhat követőket. Tiltott lapok: *A falak ereje*, *A hatalom átadása*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szürkeállomány aktivizálása*, *Idegösszeomlás*, *Isteni érzés*, *Pszí szakértelem*, *Szerencsés szám*, *Szerepcseré*, *Teológia*, *Transzformáció*. *A Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható. *Éz. Életergiával* 50 ÉP-ről indultok.

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiltott lapok: *A balladák könyve*, *A béke szigete*, *A falak ereje*, *A felső szférák anygala*, *A mágia létsíkja*, *A sárkány kincse*, *A szabadság ára*, *A tiltott könyv*, *Asztrális behemót*, *Bahn szolgálja*, *Idegösszeomlás*, *Pszí 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*.

Manafamiljárís.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, diab-  
lo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** október 27., 9 óra.

**Helyszín:** Veszprém.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

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

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

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

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

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

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

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** október 30., 11 óra.

**Helyszín:** Hortobágy.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Nagy Zoltán, darkzom-  
bie@citromail.hu, 20-573-8989.

## TILTOTT MÁGIA

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

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Tiltott mágia.

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

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 3., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

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

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 4., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Szentes.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. .  
**Nevezési díj:** 600 Ft (tagoknak 500 Ft).  
**Díjak:** Zu'lit kincse pakli, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Farkas István, pitt-ti@freemail.hu, 30-485-3160.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** O+A Plusz.

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

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

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

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

#### JELLEMEK HARCA

**Időpont:** november 10., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Jellemelek harca.

**Nevezési díj:** Profiknak 900 Ft, amatőröknek 300 Ft.

**Díjak:** Zulit kincse pakli, ultraritka. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.  
**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, dhjaktra@freemail.hu, 70-225-3468.

#### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** november 10., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Zu'lit kincse paklik minden második induló után és ultraritka.

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

#### PÁROS VERSENY

**Időpont:** november 10., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Veres István, istink15@vipmail.hu, 30-598-3567.

#### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** november 10.

**Helyszín:** Dombóvár.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltott lapok a szokásosak mellett: Gyógyító rakshallion, Manafamiliáris.

**Nevezési díj:** 1500 Ft. Minden nevező egy Sárkánymágiát kap ajándékba.

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

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, diab-1987@freemail.hu, 30-451-4201.

#### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** november 10., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Dunakeszi.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Varga Krisztián, hkk.keszi@freemail.hu, 70-604-7639.

#### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** november 10., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen - McDonalds.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

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

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

## MISZTIKUS ERŐK BEMUTATÓ VERSENY

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

4 gyűjtődoboz Misztikus Erők!  
A 8. helyezettet is díjazzuk!

**Időpont:** november 17. 10 óra (nevezés 9-től).

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

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Mágusok csatájából.

**Nevezési díj:** 3300 Ft (tagoknak 3200 Ft).

**Díjak:** Négy gyűjtődoboz Misztikus Erők, ultraritkák.

**Érdeklődni lehet:** levélben a Beholder Kft. 1680 Budapest Pf. 134 ,  
vagy e-mailben a beholder@holder.hu címen.

A versenyen 120 játékosnak tudunk helyet biztosítani. Előre jelentkezni lehet a beholderes versenyeken, telefonon a 297-3660-as számon és e-mailben a tf@holder.hu címen BEMUTATO subjecttel. A levélben írjátok le, a neveket, akiknek helyet akartok foglalni. A helyszínen mindenki csak saját magát nevezheti be. Az előnevezetteknek 3/4 10-ig tartjuk fenn a helyet.



Tizenkét év alatt a játék folyamatosan fejlődik; sorra jelennek meg az előzőeknél kicsit jobb lapok, így akaratlanul kiszorulnak a régebbiek. Ezen igazából nincs is semmi meglepő, közel lehetetlen feladat lenne hasonló erősségre belőni 5000 lapot. Ebből az erősödésből fakadóan fel-fel bukkannak olyan lapok, amik bizony kilógnak a sorból, és kicsit durvábbra sikeredtek, mint ahogy kellett volna. Általában ezek a „hibás” lapok lesznek a legkeményebb versenylapok, hisz minden versenyjátékos nyerni szeretne és nyilván a legjobbakkal fog játszani. Érdemes megemlíteni az utóbbi időben kialakuló furcsa tendenciát, miszerint hasonló erősségű lapok jelennek meg, emiatt az új lapoknak nem sikerül kiszorítani a régieket. Ennek az egyik következménye, hogy sok a felcserélhető lap, illetve nem szükséges 45 laposra összerakni a paklinkat, bátran (és eséllyel) játszhatunk akár 100 lappal is (főleg, mert sok jó nekron költségű lap van).

De nem elég a legújabbban megjelent lapokat vizsgálgatni, ha valami tápra vágunk; bármikor előbukkanhat a múlt homályából egy lap, ami „megérett a játékra”; évekig pihenhet valami használatlanul, mire a játékkörnyezet úgy alakul, hogy irreálisan erőssé válhasson az adott lap. Természetesen ugyanilyen gyorsan tűnhetnek el a süllyesztőben az eddig spoilernek tartott dolgok. Erre meg még nehezebb figyelni, hisz sokan már megszokásból használnak valamit, mert elég hosszú ideig jó volt, fel sem merül, hogy már nem is olyan jó. Az igazi profi játékos mindig megkérdőjelezi magában egy-egy lap valós használhatóságát és aktualitását mielőtt játszana vele.

Ez a cikk egyszerűen az általam legjobb húsznak tartott lapról szól. A sorrend – főleg a vége felé – már nem sokat jelent, hisz igen nehéz erősrendet felállítani két teljesen különböző lap közt. Mivel mindenképpen belül akartam maradni a húszas korláton, ezért több, ide kívánczó lap kimarad. Többségében olyan lapokat válogattam be, melyek meglehetősen univerzálisak, közel minden pakliba használhatóak (hacsak nem áll szöges ellentétben az alapkoncepciókkal). Rövid töprengés után szabálylapokat és követőket nem írtam a listába;

igaz hogy fontos a szerepük, és komoly játékformáló erőként vannak jelen, viszont közel sem olyan univerzálisak mint ezek.

### 1. Bundás yeti

Per pillanat a játék vitathatatlanul legerősebb lapja. Megfelelő méretű pakliban önmagában elég nyeresénes, arról nem is beszélve, hogy időközben elpusztul minden lény. Gyakorlatilag minden pakli ellen jó, és fordítva: majdnem minden pakliba érdemes berakni. Pedig annyira egyszerűnek tűnik megoldani egy hitvány 1 ÉP-s lényt, de mégis; nagyon sokszor ott marad elég ideig (lényes paklik ellen ez annyi idő, amíg leesik mindenki). Ha kisebb (45-50 lapos) paklival játszunk, akkor már óvatosabban kell bánni vele, nem szabad nyaklól nélkül lövöldözni, okos használata könnyen a győzelemre vezethet minket. Ráadásul (hab a tortán) remekül használható előnyös lapokkal és ellen. Csak meg kell jegyeznünk előtte az összes ilyen lap pontos előny intervallumát, és az ellenfél látott lapjaiból ki kell következtetnünk, hogy mivel játszhat. Hogy lássuk számszerűsítve mennyire durva a lap: 2 VP-ért egy kör alatt sebünk 7-et, két kör alatt 19-et (meg magunkon 15-öt). Kicsit olcsó és egyszerű nyeres, nem?

### 2. Óriás denevér

A fekete szín másik ocsmánysága. Szintén nagyon sok pakliba könnyen helyet kapó lapról van szó. Kijátzására szinte mindig lesz VP, tehát sokat nem fogjuk nézegetni. De miért annyira jó? Egyszerre nyeres és erőforrás. Ráadásul, ahogy telik az idő, és válik egyre komolyabb fenyegetéssé, egyre kevésbé éri meg leszedni az ellenfélnek. Ha esetleg leesik, akkor az izmok okos felhasználásával biztosíthatjuk a helyzetünket (ehhez persze alaposan ismernünk kell a saját paklinkat). A lapnak hatalmas erénye, hogy lények ellen is szépen izmosodik, főleg, mert az ellenfél körében is kapja a jelzőket. Figyeljünk rá, hogy az adott harcban megmentheti az irháját a frissiben kapott izmocska. Szeressük és utáljuk a denevért. Attól függően, hogy velünk vagy ellenünk van.



### 3. Apró kívánság

Ahogy telik az idő, a jó lapok idézési költsége szép lassan lejjebb toldódik. Elérkeztünk ahhoz a pillanathoz, hogy a legjobb asztalon maradó nagy része 2 VP-ért jön, amit több mint optimális *Apró kívánsággal* teljesen ingyen kikereshet. (Ha mást nem, nézzük meg az előző két lapot...) Ehhez képest az összes többi keresés nevetséges, hisz a speciális keresések (*Tudatkutatás*, *Nemesis párbaj* stb.) 1 VP-ért jönnek, ez ingyen, sokkal szélesebb körből keres. Sokat számíthat még, hogy ha létrejön az Apró, akkor a kikeresendő lap azonnal játékba kerül, vagyis a keresés után nem tudja olyanán módosítani a situációt, hogy ne akarjuk/tudjuk kijátszani a keresett lapot, illetve nem is tudnak rá counterelni.

Természetesen rengeteg lap szóba jöhet az *Apró kívánságnál*, sok koncepció alapját is elő tudja szedni (*Manafonál*, *Vyarg cserzőmester* stb.), vagy csak szimplán jó lapok kerülnek elő (*Rundhal*, *Szmoogyer*, *Felfelé a lejtőn*, *Sirrabló* stb.).

### 4. Malfunkcinálás

Feltételezem ezzel a helyezéssel komoly meglepetést okozok szinte mindenkinek. A legjobb counter ez lenne? Szerintem igen. A manapság használt varázslatok legnagyobb része azonnali, tehát gyakorlatilag bármit elcsíphetünk vele. Az, hogy 4 VP-ért semlegesíteni lehet gyakorlatban (versenyen) szinte sosem jön elő; annyira gyors tud lenni a versenykörnyezet, hogy ilyesmire egyáltalán nincs mana. Ráadásul nem kerül VP-be, tehát biztosan ki fogjuk tudni játszani (feltéve, hogy nem az első három körben járunk, és nem játszottunk még ki tisztán nekron költségű lapot az adott körben). Előfordulhat, hogy a nekron költség hasznosabb, mint ha 0 VP-ért jönne, hisz néhány lap VP idézési költségre hivatkozik (pl. *Arany gulyola*, *Bufa kódexe*, *Eldüeni vándor*), azokat szépen kikérüli. Muszáj hangsúlyoznom, hogy ez a lap jelenlegi ereje, nagyon könnyen kimozdulhat erről az előkelő helyről (innen csak lefele visz az út). Ha a játékkörnyezet úgy változik, hogy sok erős általános és bűbáj jelenik meg, vagy a *Manafonálás* és egyéb paklik ismét élre törnek, akkor természetesen a lap használhatósága is jelentősen csökken. Addig is kötelező a használata.



### 5. Naso-tin nagyúr

Sose gondoltam volna, hogy ennyire magasra kaspaszkodhat ez a lény. Igazság szerint azóta tűnt fel a lap ereje, amióta minden paklim 3-3 *Naso-tin nagyúrral* és *Malfunkcióval* kezdődik. Ez a lény elsősorban az egyre gyorsuló környezet miatt jó, igen gyakran előfordul, hogy az ellenfélnek nincs a manája (vagy mert elköltötte, vagy mert még nem is kapott) és ekkor egy nagyúr egy teljes körre kikapcsolja ellenfelünket. Mi több szempontból is ki tudjuk használni. Ha mondjuk nekünk van három VP-nk, az ellenfélnek egy sincs, akkor biztos, hogy megéri kirakni, hisz annyira olcsók már a lapok, hogy 2 VP nagyon sok mindenre elég lehet. Igaz, hogy az ellenfél előbb fog kiszabadulni a manátlanság állapotából, de azért vegyük észre, ha csak simán átadtuk volna a kört, akkor is ő kapott volna előbb manát. Akkor pontosan mi is történt ilyenkor? Nagyon leegyszerűsítve kaptunk egy kört és egy 3/1-es lényt 1 VP-ért! Ez a situáció csak a legoptimálisabb esetben jön össze, viszont egyáltalán nem ritka eset! Ha már eleve jobban álltunk az asztal alapján, akkor ez a „plusz kör” még jobban megerősíthet minket. Ami a legszebb, itt még nem ér véget a nagyúr története. Előfordulhat, hogy még kombózni is tudjuk; az ellenfél köre végén leszedjük róla a jelzőt (*Morgan pálcájával (új)*, *Megfelelő alkalommal*), vagy elveszük a képességét (*Metamorfózissal*, vagy *Ryuku őrtoronnyal*), és így biztosítjuk magunknak a manát. Ekkor már jócskán jobb, mint pusztán egy extra kör.

### 6. Ősi béklyó

A mai rohanó világban sosem árt egy kis lassítás, hisz még a nemrég nevetségesnek számító galetki deck



illetve a legrangosabb versenyeken tiltva van. Főleg az utóbbi szempontot tartom nagyon fontosnak, hisz egy toplistának nyilván elsősorban a versenyek miatt van értelme. Ha feloldódik a tiltás vagy a sárga ismét visszaszerzi magának a „legjobb szín” címet, akkor visszakerül az élre a fürkész is. Addig csak a nyolcadik legjobb lap.

## 9. A sors fintora (új)

Régóta gonoszodik a versenyeken, nagyon olcsón, laphátrány nélkül kiiktat egy lapot, sőt még a képességébe befektetett energiát is semlegesíti. Mivel gyakorlatilag minden pakli használna olyan asztalon maradókat, melyek-

nek aktivizálást kívánó képessége van,

ezért bátran rakjuk be mindenhova. Muszáj megemlítenem, hogy már egy mákszemnyi kétségem támadt a lappal szemben, ez annak köszönhető, hogy rendre jelennek meg olyan lapok, amiknek 2-3 aktivizálást kívánó képessége van (*Agydöbentő benő*, *Arany gugyola* stb.) és ezek ellen nem annyira hasznos. Igaz, ezek a lapok nem a legeslegerősebbek, így túlzottan nem is kell tartani tőlük, de ki tudja, mit hoz a jövő.

## 10. A hatalom szava

### 11. Zu'lit kísérlete

Elérkezett az a kényelmetlen pillanat, amikor észre kell vennünk, hogy az eddigi csúcscounter, a *Zu'lit kísérlete* nem csak az első helyről távozott, még a másodikat se sikerült megkaparintania. Mivel *A hatalom szava* és a *Zu'lit* sokban hasonlít egymásra, nem fogom a két lapnál külön magyarázni, hogy mi a helyzet. Mindkettő counter 1 VP-ért és némi ÉP-ért működik (igaz a *Zu'lit* 5 VP-ért is ki lehet játszani, de manapság ez már meglehetősen ritkának számít). A legjelentősebb különbség a kettő között, hogy az egyiknél fixen három ÉP-t kell áldoznunk, míg a másiknál a megakadályozandó lap idézési költségnyit. Ez gyakorlatban 0-2 között szokott mozogni, a használható varázslatok ennyibe kerülnek (kb. három kivétellel: *Összesesküvés*, *Zu'lit kísérlete*, *Ewgbert megszakítása*). Ez a pár ÉP különbség *A hatalom szava* felé billenti a mérleg nyelvét (noha csak nagyon kicsit). A két lap színe kb. hasonlóan erős, ebben nincs különbség. A *Zu'lit* viszont tiltott a Beholderes versenyeken, ez jelentős rossz pont neki. Összességében egy picit erősebbnek érzem most *A hatalom szavát*, de ez persze könnyedén változhat, amint előtérbe kerülnek a drága varázslatok.

is képes a második-harmadik körre 10 lapot kijátszani (vagy ami még rosszabb – nyerni). Könnyen lehet, hogy mi nem szeretnénk ekkora teret engedni ellenfelünknek, ráadásul nekünk nincs szükségünk ekkora szabadságra, bőven elég nekünk a körönkénti egy lap (nyilván ezért használunk béklyót; ugyebár). Mivel a gyors paklik igen népszerűek (és erősek) manapság, nyilván velük együtt erősödik a béklyó is. Ha alaposabban megnézzük, bizony felmerülhet bennünk, hogy egy tökéletesen ingyen kirakható lap miért tud ennyire durva dolgot? (A két apró képessége, a feláldozás és főleg a párbaj már tényleg érthetetlen rajta.) Nos, ezt senki meg nem tudná mondani, mindenesetre szükséges lapnak ítélem; segítségével könnyű kordában tartani a pörgős kombopaklikát, nélküle sokkal jobban elharapóznának az ultragyors deckek.

## 7. Thrax halálcsapás

Arcpírótoán egyszerű lap, mégis az élen áll. Két VP-ért lapleszedés, ráadásul ósmágiás (és a legjobb színbe tartozik). Hátránya szinte semmi, majd minden értelmes lapnak van sok szövege; viszont az, hogy fehér lapot nem szed le, kezd egyre zavaróbb lenni. Egyelőre csak két fontos lap van, amivel nem tud megbirkózni (*Alanori katapultállomás* és *Felfelé a lejtőn*), de nem kell aggódní, így mindössze a használt lapok 98% szedi csak le.

## 8. Méneech fürkész

Jaj, mi történt szegény fürkessel? Hogy került ennyire hátra? Ennek bizony több oka van. Az egyik, hogy mostanában a sárga nincs annyira a topon (persze még így is jó szín), már nem ez a „kötelező szín”,



## 12. Megelőző ütés

A direkt sebzések királya. Igaz, hogy fölünk független a lap ereje, de mégis rengeteg előnye van. Egyrészt olcsó. Ez manapság persze nem nagy dolog, hisz minden lap olcsó; de az okozott sebzéshez képest mindössze két varázslat képes labdába rúgni vele szemben (*Szikhahajítás* és *A végítélet harsonái*; nekik még körülményesebb összehozni az optimális sebzést), másrészt azonnali. Ez azért jó, mert emiatt azonnali lehet lényirtásra is használni, illetve akár az ellenfél körében élőve még egy lényünk védekezési bónuszát is kihasználhatjuk. Harmadrészt nincs felső határa az okozott sebzésnek. Igaz, hogy a reális korlát max. 7-9 sebzés lenne, ennél nagyon ritkán fogunk többet lőni, de akkor is ott van a lehetőség. Egy kicsi problémája van, hogy lény nélkül nem funkcionál, ez szinte sosem akadály, hisz mi nyilván fogunk sok lényvel játszani mellé, az ellenfél csak igen jó eséllyel fogja ezt megtenni; vagyis a *Megelőző ütés* nem fog sokat pihenni a kezünkben.

## 13. Gakk, az észak ura

Az *Óriás denevér (új)* nagy múltra visszatekintő elődje. Picit drágább, picit kevesebbet üt, ha lényt sebez, nem is kap izmot. Ezzel szemben láthatatlan, vagyis az izomtermelésben nem lesz akadály, a későbbiekben már igen gyilkos szerzetté alakul, nehezen kivédhetően ütöget egyre nagyobbakat. A lap igazi tápja, hogy képes az izmokat manára, lapra, vagy lapvisszavételre használni. Ez az erőforrás termelés kiváló kontroll lényvé avanszálta, míg az utóbbi képessége kombópaklik alapjává tette (pl. *Sziturena-Gakk* kombó). Ezt persze rengeteg módon ki tudjuk használni, elég, ha csak arra gondolunk, hogy egyedül mindig ki tud védeni egy lényt, ami szétütne minket (igaz ez körönként 3 VP-be kerül, de ez is jobb, mint kikapni). Akkor is jó visszavenni, ha már szépen meggyűlték rajta az izmok, és mi azonnal szeretnénk húzni az izmokkal. És akkor még meg sem említettem mi mindenre jó más lapokkal...

## 14. Hívó kürt

Az *Ősi béklyó* mellett a másik érthetetlen módon ingyen jövő tárgy, ami igen kemény dolgokra képes. Az etnikum paklik mai napig rendkívül népszerűek, s ráadásul rendre versenyképesé válik egyik-másik. Ezek



nek természetesen a *Hívó kürt* az alapja, nagyban megörgegetheti az egész paklit, s amint kiszórtuk a kezünket, előszedhetjük a legszükségesebb lényünket.

## 15. Metamorfózis

Lényes paklik kötelező kelléke. Egy varázspontért 3/2 és egy élet igazán erős dolog, mert a célpontból csinál egy igen fenyegető jelenséget, ráadásul igen jelentős védelemmel is ellátja. Ezért cserébe csupán a lény képességéről kell lemondanunk, ami nem nagy áldozat teszem azt egy *Xenó atkánál* vagy egy *Naso-tin nagyúrnál* (főleg, ha az ellenfél körében lőjük rá, így a körünkben mi már vidáman felírhatjuk a manánkat). Kalandosabb a helyzet, ha csak olyan lényünk van lenn, aminek jelentős képességei vannak. Ekkor már nagyon szituációfüggő, hogy megéri-e kijátszani. Ennek helyes megítélésre már elég nagy rutinra van szükségünk. A *Szibarita vázat (új)* is megtréfálhatjuk vele, hisz a képesség elvesztése miatt már gond nélkül tud sebzést okozni a lény a vázon.

Ez persze még nem minden. Ha a szükség úgy kívánja, akár az ellenfél egy lényét is kiiktathatjuk, igaz nem kicsit tápoljuk meg. Persze ez lehet csak csel, hisz ott ülünk egy-két *Megelőző ütéssel* vagy *Vadítással* a kezünkben.

## 16. Ewgbert megszakítása

Ebben a gyors környezetben már kicsit drágácskának tűnik az *Ewgbert megszakítása*, mindenképpen lassítanunk kell a játékot, hogy legyen keret erre is. *Ősi béklyóval* és egyéb kontroll lapokkal persze ezt nem túl nehéz elérni, így lesz időnk összeszedni az öt manát rá. Létrejöttékor igazán boldogok lehetünk, az ellenfél egy lapja nem jött létre (nem csak varázslat, tárgy is!), ha



nem a Semmibe került, mi pedig igen kellemes erőforráselőnybe kerülünk. Igaz, nagy a befektetés, viszont a várható jutalom is igen kecsesgetető. Sajnos csak kontrollba fér be, oda viszont kötelező, ha játszunk sárgával.

### 17. Hendiala pillantása

Az utóbbi időben a kék rendszeren meg lett pakolva jó lapokkal, de még így is csak egy jutott be a legjobb húszba, és az is csak a hátsó részbe. Négyért hármat húzni és ötöt gyógyulni már réges-rég drágának számít, egy felejtethető hulladék lenne, ha nem viritana ott a -3 VP-s előny. Ezzel viszont már kiemelkedő lappá, nagyon olcsóvá válik a megfelelő intervallumban. De hogy érjük el, hogy az ellenfél a megfelelő ÉP-ben tartózkodjon? Ehhez nyilván agresszív lépéseket kell tennünk, de nem szabad túlzottan a támadásra koncentrálnunk, mert még túlszaladunk a kívánt értéken. Tehát legoptimálisabb egy olyan kontrollal játszani, amiben vannak olcsó és gyors sebzések is. Ehhez legjobb (természetesen) a denevér és a yeti lesz. Ha mindent ügyesen csináltunk, akkor teljes mértékben kiaknáztuk a lapunkat. Amire szintén figyelniünk kell, hogy ha az ellenfél játszik késsel, akkor biztos fog *Hendiala pillantást* is használni, tehát nem árt mindent elkövetni, hogy kikerüljünk a „veszélyes” intervallumból.

### 18. A gyenge ereje

Előre látom mennyien fognak vitába szállni velem, hogy imádott *Az erős erejéjük* helyett *A gyenge erejéit* mertem belerakni a legjobb húszba. Mindkettő lap csak az első három körben funkcionál ingyenes counterként viszont *A gyenge ereje* csak varázslatokra hat, (szerintem ez is untig elég), míg a másik minden lapra. Igen ám, csak hogy az első három kör gyorsan eltelik,

könnyen lehet, hogy nincs is lehetőségünk akkor kijátszani, vagy esetleg később húzzuk fel. Az egyik a játékban mindössze információszerzésre alkalmazható előnyt nehezen ad), míg a másik egy kissé marginálisan használható dolgot tud; sebez egyet lénybe. Igaz, nagyon kicsi képesség, mégis rengeteg meccset lehet vele nyerni ezzel az egy sebzéssel is (kiküldi pl. a *Bundás yetit*, *Naso-tin nagyurat*, *Xenó mátriárkát*, *Rundhatli*, *Szomgyerit*, *Agydöbentő Benőt*, *Ramónát*...). Régóta játszom már, és tudom, hogy sokat számít a „nem húztam semmit” és a „nagyon gyenge lapot húztam” közti különbség. Végül, de nem utolsó sorban a sárgát kicsit jobb színnek tartom, mint a fehéret.

### 19. Majd legközelebb

Sokan már nem tartják elég jónak, és nem is játszanak vele, de én a mai napig használom, és nagyon sok meccset köszönhetek neki. Igazából, amit csinál, az meglehetősen nevetséges, egy lapért egy körre letilt egy lapot. Ez igazából nagyon-nagyon kevésnek tűnik (és sokszor az is), gyakran nem éri meg az egy lapot. Viszont okos, megfontolt játékkal rengeteg kellemetlen szituációt megúszhatunk vele, egyáltalán nem ritka, hogy pont ennyi kell a győzelemhez. Counter csatákban is jól tud jönni, főleg akkor, amikor az eredeti lapunkat kimentjük vele a gonosz counterek karmaiból. Nincs annál szebb, mint mikor az ellenfél megpróbálja *Diána kívánságával* elvenni az egyik lényünket, mi pedig visszavesszük inkább. Nekünk ez nem került semmibe, neki 3 VP-be és egy halom ÉP-be. Csak rutinosabb játékosok kezébe ajánlom.

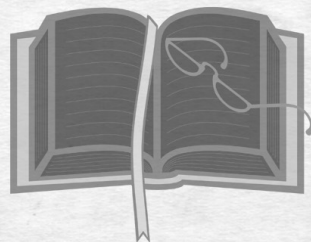
### 20. Felfelé a lejtőn

Bevallom, kissé tisztázatlan számomra a lap ereje, könnyen lehet, hogy nincs semmi keresni valója a listán, de az is lehet, hogy még ennél is erősebb. Amolyan *Ősi béklyőszerű* lap, viszont csak az ellenfélre hat, VP-be kerül, könnyű counterelni, ráadásul csak drágít, nem letilt. Ez annyira nem baj, sokszor bőven elég, de ami jobb, lehet, hogy indokolatlanul pazarolja a VP-jét az ellenfél. A magam részéről eddig keveset játszottam vele, ellene se sokat, de azt tudom, hogy mindig zavart, amikor kirakták.

Baross Ferenc

# Leanthil naplója

45.



Végre, minden a régi kerékvágásban! Folytathatom a naplóírást, amit a körülmények miatt jó időre abba kellett hagynom. Neked talán nem tűnik fel, hiszen ez a bejegyzés ugyanúgy a következő oldalra került, mintha az előző után egy nappal írtam volna, azonban közben két hónap telt el. Hogy mi történt? Mint legutóbb olvashattad, a szint feletti uralmat átvevő mágusmesternek komoly fejfájást okoztam, így az elkezdett kerestetni. Jobbnak láttam, ha egy időre eltűnök a színről, és csak akkor teszem tisztelem a lakószíntemen, ha valami elintézni valóm van. Néma időt a szövetségi barlangunkban töltöttem, de nem költözhettem be oda, mint valami homlász, mert az nagyon rontotta volna a tekintélyemet a szövetségi társak előtt. Meg különben sem arra való. Másrészt igyekeztem minél többet tartózkodni a csatornaszínt, de ott meg ugyebár nem egy életbiztosítás aludni, mert hemzseg a torzszülöttektől. Nem csoda, hogy egy hónap után már remegtek a mancsaim a kimerültségtől, az állandó feszült figyelemtől és az örökös bujkálástól. De nemrég ennek Callodussal együtt véget vetettem. Ha visszalapozol egyet, olvashatod az előzményeket, a történet pedig egy gyémántgólemmel folytatódik.

Ennek az életre keltésében kellett ugyanis közreműködnünk a remete egy megbízójának kérésére. Örök barátom, Ka-Boom mellett ismét Piromaca volt segítségemre. Összedobtuk az animáláshoz szükséges komponenseket (naná, hogy azt is nekünk kellett szolgáltatni), és kivettük a részünket magából a szertartásból is, de tényleg csak mint segéderő. A megbízó kemény kőbe vágta a csákányát, mivel nem tudta megkötni az életre keltett lényt, az meg egy mozdulattal véres masszává lapította őt, így ismét csak ránk hárult a rendrakás feladata. Hogy ez hogy történhet meg állandóan, azt nem értem. Mindegy, végül is a gölem nem volt nagy kunszt, mivel Piromaca egymaga lefújta, bár a tisztesség kedvéért Ka-Boom barátom és én is lehelgettük, igaz Piromaca elsőprő leheletéhez képest az csak köhintgetésnek számított. Ennek az esetnek csak annyi köze van Callodushoz, hogy sikerült szerezni egy megbízható galetkit, akire számítani lehetett a végső összecsapásban. A következő lépésben (szintén a remete kérésére) egy szövetséget kellett megmenteni a saját gázturbinájától, mivel elbarmoltak valamit, és az összes gáz a barlangjukba szivárgott. Erre a feladatra már Piromaca nagy barátja, Karomhalom is velünk jött. Mondanom sem kell, simán megoldottuk a problémát, és az egészből talán csak az a szituáció az említésre méltó, amikor a szellőzés megoldása végett Ka-Boom egy mozdulattal átütötte a sziklafalat. Kicsit eltátottuk a szánkát. Mivel lehelős barátnőnk garantálta barátja megbízhatóságát, már négyen készülhettünk a mágusmester hatalmának megdöntésére. Egy galetki kellett már csak, ez volt ugyanis az ideális létszám: öten le tudunk győzni akárkit, de még nem tudnak túl sokan túl sokat. Korillion Gwilenlathra esett a választás. En előtte sem nagyon ismertem őt, néha harcoltunk, néha pszionikus csatát vívtunk, de ezen felül semmi, így kénytelen voltam Piromaca értékkiteletére hagyatkozni.



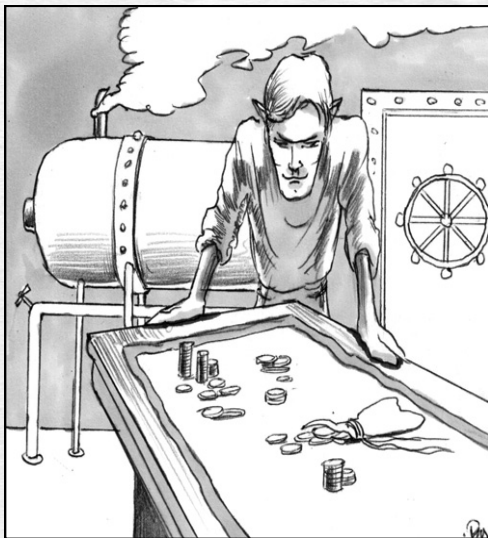
Amikor a halálra is felkészülve felkerekedtünk az összeomlott mágustorony romjainak átkutatására, először az őrséget kellett leszerelnünk. Hihetetlen, hogy Callodus még a torony összeomlásával is ilyen hatalommal bírt. Húszezer aranyunkba került, hogy az örök egy kicsivel odébb posztoljanak, így lehetőségünk nyílt a romok széthordására. Egy titkos folyosót, üreget vagy bármi olyan helyet kerestünk, ami mögött elrejtőzhetett a zsarnok, és ezt hamarosan meg is találtuk. A folyosón haladva egy ideig követhettük csak a nyomait, mert utána egy vizes területhez érteztünk, de auraészlelésünk segítségével végül csak utolértük. Két vasgólem és két torzszülött mágus védte őt, így öten voltunk öt ellen. Az összecsapást gigászok harcához lehetne hasonlítani, csak az a baj, hogy mindenki máshogy emlékszik a történetekre. Az biztos, hogy lávafolyam vett minket körül, és energiakoncentrációk csapkodtak a levegőben. Az is biztos, hogy Korillion Gwillenlath elsőként futott el félelmében, majd Piomaca is követte őt, de abban már nem vagyok biztos, hogy Karomhalom tényleg összeesett-e vagy csak ez csak a harci taktikája része volt. Ka-Boommal persze végig kitettünk magunkért, és a végén diadalmaskodtunk a zsarnok felett (még a halálalakor elszabaduló energiavihart is túléltük). A hírünk megelőzött bennünket, és a szintünkre visszatérve hősként ünnepezték minket (engem ugyebár már sokadszorra). Lassan visszatért minden a régi kerékvágásba.

Azaz visszatért VOLNA, ha nem üti fel a fejét egy újabb összeesküvés. Valakik elkezdtek hamisítani a pénzt, ami a forgalomba kerülve komoly gondot okozott mindenkinek. Először csak a torzszülötteknél találtunk hamis aranyakat, de pillanatok alatt „megfertőződött” a boltos pénzkészlete is, sürgősen cselekedni kellett tehát. Jómagam is fogtam egy érmét, és elszaladtam vele az akadémiára, hogy segítséget kérjek valamelyik tudóstól. Nemigen örültek a zaklatásomnak, de nagy nehezen mégis sikerült rávennem az egyiküket arra, hogy analizálja nekem a hamis pénzérmét. Ő csak annyit tudott mondani, hogy az nem aranyból van. De akkor miből? – merült fel a kérdés, és jog-

gal. Erre a boltos tudta megadni a választ, mégpedig, hogy rézből (bár őt sem volt könnyű rávenni az együttműködésre). Örömmel jelentettem a helytartónak (aki tiszta hülye) a felfedezésemet, de sajnós elkéstem, ezeket már mind rég tudták. Legalább kiderült, hogy nem nekem kell mindig mindent megoldanom, és talán más is tesz néha valamit a galetki faj érdekében. Azért nem csüggedtem, és rohantam a remetéhez. Mint tudjuk, ő mindig mindent tud és mindig mindenről előbb értesül, mint egy átlagos galetki, indokolt volt tehát a felkeresése. Mondanom sem kell, hogy elsőre semmit nem volt hajlandó elárulni, amikor azonban egy ellenállás megtörését varázsoztam magamra, mindjárt közlékenyebb lett.



Elmondta, hogy az egész hacacaréért egy Titkos Társaság nevű szervezet a felelős. A szövetségi barlangjáról semmit nem tudott, viszont a helyi teleportkapu helyét nagyjából el tudta árulni (tíz drágakőért...). Rögtön elindultam megkeresni az említett helyet, ahol rá is bukkantam a társaság nagyüzemi pénzhamisítójára. Mielőtt észrevettek volna, igyekeztem vissza, hogy jelentést tegyek a helytartónak (aki tiszta hülye) a felfedezésről. Semmi hála, semmi elismerés, hanem a képmbe vágta, hogy bizonyíték nélkül nem tehet semmit, úgyhogy kapjak elélve néhányat a Titkos Társaság tagjai közül, hogy legalább két vallomás legyen a birtokunkban, és akkor aztán majd rajtuk lehet ütni. Azóta már három gazfickót sikerült elkapnom, és közülük az egyik vallott is, hamarosan tehát a hamis arany okozta felfordulásnak is véget lehet vetni. Nekem meg muszáj aktívan kivennem a részem az ügy felgöngyölítéséből, mert egyrészt bizonyítanom kell, hogy megjavultam, másrészt már így is sokan elkezdtek pedzegetni, hogy tutira megint az én mancsom van a dologban. Ezeket a találgatásokat mielőbb cáfolnom kell.



E komoly dolgokon kívül apróságok is történtek az eltelt időben. Végre sikerült újra előrébb lépni a klánom ranglétráján. A következő feladatom az volt, hogy meneküljek meg öt alkalommal az öregedéstől a vitalitásom segítségével. Mivel ezen a szinten nemigen akad öregíteni képes torzszülött kénytelen voltam bolyongó szellemekre vadászni. A szolgálaimat nem vihettem magammal, mert azok helyettem is idő előtt kiirtották volna őket, és akkor fuccs az egésznek. Így hát egyedül mentem, és hagytam, hogy ott karmoljanak meg, ahol csak tudnak. Így viszont (felkínálva magam) sokkal nagyobb hatásokkal jött be nekik az öregítés, mint egyébként, úgyhogy mire kettőt pislogtam, máris „élvezhettem” az öregkor káros hatásait. A lényeg, hogy elértem, amit akartam, és már totyoghattam is a klánépületbe az újabb feladatért. „Kérj az Ősóktól újabb csarnokot” – így szólt a korántsem teljesíthetetlen feladat. Úgysem akartam még költözni, szóval ennek semmi akadálya nem volt. Most viszont kíváncsian várom, hogy mi lesz a következő megbízatásom, mert hogy az utóbbi időben nagyon lelassultam a klánküldetések teljesítésével, és szeretném utolérni magam. Na meg, arra is kíváncsi vagyok, lesz-e végre egy kis nyugtom a közeljövőben. Legközelebb majd megírom.

Leanthil

## Sir Barracúda:

# A mágusfejedélem

Tezere nagyon utált rendet rakni. Már kölyök korában is rühellte a házimunkát, de így, hogy felnőtt fejjel is a seprű volt a legfontosabb munkaeszköze, keserű gyűlölet kélt benne minden koszt, és rendetlenséget okozóval szemben. Persze a hóbörgésen kívül mást nem tehetett a sorsa ellen. Így folyton csak morgott, dohogott, és persze sepert naphosszat.

Az összes munkája közül legjobban tán az Elfelejtett Könyvtárat utálta. Így nevezték el a többi takarítóval az Akadémia pincéjében rejlő elhagyott termet, ahol a polcokon könyvek, és fóliánsok sorakoztak, és évszázados por lepett be mindent.

Nagyon utálta ezt a helyet, mert időről-időre dolga volt vele. De nem ám rendet kellett csinálnia, hanem épp ellenkezőleg! Rendetlenséget! Az Elfelejtett Könyvtár titkát egy sehonnai takarító soha nem fessegethette, ha nem akarta rövid úton a csatornaszinten végezni, de a felmerülő kérdések azért persze egy együgyű galetki fejében is ott lüktettek egyre.

„Miért nem kell kitakarítani itt? Sőt, miért tilos ezt tennünk?”

„Miért lep itt mindent vastagon a por, de a szomszéd termekben ragyogó a tisztaság?”

„Kik azok, akik beosonnak ide, és összetapossák az előírásosan érintetlen port mindenhol? Kik mozdítják el folyton a sarokban lévő hatalmas ládát, és kik nyitják fel az alatta rejlő, súlyos csapóajtót?”

„Kik, és főleg miért teszik ezt?”

Ilyen, és ehhez hasonló kérdések zakatoltak Tezere fejében, amikor ismét az Elfelejtett Könyvtárba vezényelték. A szokásos rumli fogatta. Három galetki lábnyomát látta, akik célirányosan egyenest a hátsó sarokban lévő ládához vonultak, megtörve, és szinte felszántva a porréteget. A ládát persze megint elhúzták a helyéről, és a csapóajtót is felnyitották.

Tezere leállította a takarító eszközöket tartó kis kordeját az ajtó mellé, még odakint a félhomályos folyosón, és kiválasztott egy speciális seprűt. Direkt ehhez a teremhez fejlesztették ki. Hordozott némi mágiát is, ezért óvatosan kellett bánni vele. Nyomtalanítónak hívták a többiekkel. Különleges darab volt. Úgy nézett ki, mint egy irdatlanul hosszú madártoll. Könnyű volt, szinte súlytalan. Elég volt vele végiglegyinteni a lábnyom-csapáson, és a porréteg érintetlenül zárult általa.

Tezere végiggyalogolt a galetkik lábnyomain, egészen a ládáig. „A csapóajtót persze megint nem csukták le!” – dohogott magában. A dög nehéz öntöttvas lemezt megint csukhatja le egyedül. Még szerencse, hogy elegendő volt kissé megbillenteni a majdnem függőlegesen álló lemezt, és az döngő robajjal visszacsapódott a helyére...

A takarító mindig leköppött egyet a lyukba, amikor itt járt. Ez már amolyan bosszú-szertartássá vált nála. Nem tudta, hogy mi rejtőzhet odalenn, de nem is érdekelte. Ő nem volt kalandozó, csupán élte a közönséges,



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

hétköznapi galetkik egyhangú életét. Eltartotta a családját, és nevelte a porontyait, mindaddig, amíg a begyűjtők el nem vitték őket. Így volt ez régóta, és talán így lesz az idők végezetéig.

A lyuk fölé hajolt, és megcsapta orrát az áporodott dohszag. Beleborzongott: vajon mi rejtőzhet odalenn? Jó nagy adag nyálát gyűjtött, és épp útjára engedte volna, mikor valami zajt hallott a háta mögül. Elnyomott egy szitkot a fogai közt. Mind közül a legfontosabb tiltás arra vonatkozott, hogy soha, semmilyen módon nem szabad, hogy a kalandozó-galetkik valaha is itt találják. Ezt a magiszter úr már ezerszer is a lelkére kötötte, és most épp emiatt állt meg az ütő szegény Tezerében. „Elmennek. Biztosan elmennek!” – reménykedett, de a léptek, és a halk beszélgetés neszei egyre csak közeledtek. A takarító teljesen kétségbeesett. „A magiszter ki fog rúgni. Ki fog rúgni. Biztos kirúg, ha itt találunk. Kirúg, és megint mehetek koldulni... Ez nem történhet meg!” – határozta el, és egy hirtelen ötlettől vezérelve megkapaszkodott a lyuk szélében, és leejtette magát az üregbe.

A folyosó elég hosszúnak, és egyenesnek látszott. Kissé távolabb, érdekes módon még mindig működő milgandok csüngtek a falon. Tezere gyorsan körülnézett. El kellett rejtőznie valahogy! A folyosó a másik irányban egy kis kamrába torkollott, mintha egy őrsoszt lenne, ahol egykor talán folyton egy fegyveres galetki strázsált. Ki tudja. Tezere behúzódtott ide, és lekuporodott. Szerencsére nem ért idáig a milgandok fénye, így bízhatott abban, hogy a látogatók nem fedezik fel.

Négyen voltak, harcosok, és fiatalok. Izgatottan pusmogtak egy darabig az üreg felett, aztán sorra leereszkedtek. Egy pillantásra sem méltatták a sötét sarkot, ahol a riadt takarító még a lélegzetét is visszatartotta. Azonnal megindultak a kivilágított folyosón, és néhány szemhunyásnyi idő múlva már el is tűntek egy kanyarulat mögött.

Tezere felszabadultán sóhajtott egyet, és felállt. Már épp elrugaszkodott volna, hogy felhúzza magát a nyíláson, mikor valahonnan mélyről, a gyomra legbelső zugából az elfojtott izgalom borzongató remegése indult útjára. „Na, nem! Szó sem lehet róla! Nem megyek utánuk!” – győzködte magát, de máris tett néhány bizony-



tan lépést a folyosón. Aztán a kíváncsiság legyűrte a józan eszt. „Na jó, de csak a sarokig. Kilesek, és megyek. Ennyi.” – gondolta, és kikucskált a kanyarulatból. A folyosón egy hatalmas bárd, vagy valami ilyesmi himbálózott, egyre lassuló ütemben. Valami halálosnak szánt csapda lehetett, de láthatóan nem állta útját a suhancoknak. Kicselezték, és kikapcsolták valahogy a szerkezetet. „Már veszélytelen. Csak el kellene csusszanni mellette...” – vélte Tezere, és a következő pillanatban a penge már a háta mögött volt. „Mit csinállok itt? Mi a fenét keresek én itt?” – lüktetett az agyában, és az izgalomtól szinte levegőt sem kapott. A szíve olyan vadul kalapált, hogy szinte kiugrott a helyéről. A folyosó egy teremben ért véget, ahol ádáz csata dúlt. Élőholtak, csontvázak, és zombik hadakoztak a suhancokkal. Egy energianyaláb sísteregve csapódott egy lángoló csontvázba, aztán egy hatalmas teremű zombi legyintett rothadó mancsával, és a földön heverő csontok ismét egymáshoz tapadtak, megmozdultak, és...

Tezere megigézetten bámulta a jelenetet. Képtelen volt elszakítani a tekintetét a viaskodókról. Még akkor is megkövülten állt, mikor minden elcsendesedett. Csak akkor riadt fel dermedtségéből, mikor ráeszmélt: a halálon túli lények egyenest rá szegeztek üres tekintetüket. Moccanatlanul állnak a legyőzött galetkik alélt teste felett, és várnak valamire...

– Én... én... én csak... én csak takarítok... Oorbinék professzor úr takarítója vagyok... és... – hebegte,



# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

és minden idegszála a menekülésre ösztökélte őt, de képtelen volt akár csak egyet is lépni.

– Nem ellenfél – hallatszott a terem középontja felől. A mozaikpadló kövei egy hatalmas X-et formáztak. A két vonal metszéspontjában egy díszes trón állt, és azon egy csontváz ült. A fején korona. Hangjára az élőholtak egyszerre mozdultak meg. Közömbösen felnyalábolták az alélt ifjakat és kivitték őket a teremből. Tezere rá se néztek többé, még akkor sem, mikor ő udvariasan féltreállt az útjukból.

Mikor az élőholtak visszatértek, mindegyikük megke-reste a saját helyét a teremben, és ráállt egy-egy lépésszer-lépés méretű, négyzet alakú kőlapra. A koronás csontváz megnyomott egy bizgentyút a trón karfáján, és a halálon túli lények lassan a padlószint alá süllyedtek. Mikor teljesen eltűntek, a padlólapok visszazárultak a helyükre. Tezere lenyűgözve bámulta mind-  
ezt.

– Mit keresel te itt? – kérdezte a csontvázkirály.

– Én csak... én takarítom az Elfelejtett Könyvtárat – vágta ki végül, és érezte, hogy a félelem lassan kezd elpárologni belőle. Furcsa, de valahogy megnyugodott.

– Tudod-e, hogy én ki vagyok?

– Nem tudom... uram.

– A nevem azért tán már hallottad. Úgy hívtak egykor: Yarmabur. Ez a név már csak mond neked valamit!

Tezere hátán végigfutott a hideg. „Yarmabur! A halhatatlan mágusfejedelem! Az Istenek irtalmazzanak sze-

gény fejemnek!” – gondolta, de mondani csak ennyit mondott: – Igen, méltóságos uram, természetesen hal-lottam neved. Mindenki tisztelettel, és alázattal ejti ki azt a száján.

– Ugye tudod, hogy nem engedhetlek vissza?

Tezere nagyot nyelt.

– Én azért reménykedtem benne, uram...

– Sajnálom. Itt maradsz velem. Az egyik testőröm sajnos épp az imént vált semmivé. A testét igen körül-ményes lenne újjáépíteni, ezért te foglald el a helyét. Érezd magad megtisztelve.

Tezere meg sem próbált tiltakozni, úgy is tudta, hi-ábavaló lenne. Yarmabur felemelkedett a trónusáról, és szinte unottan kezdte összegyűjteni a varázslathoz szükséges negatív energiát.

– Fenséges uram, nézd el nekem tiszteletlenségem, kérlek, de nem tanultam én sehol sem jó modort... Tu-dom, hogy meg kell hálnom, és örökre itt maradok majd, szolgálni téged... és persze, meghajlok akaratom előtt, és megtisztelsz, hogy szolgálóddá fogadsz...

A mágusfejedelem félbehagyta a megkezdett idézést.

– Nyögd már ki, fiam, mit akarsz kérdezni.

– Nos, uram, gyötör a kíváncsiság... Tudod, hogy nem adhatom már tovább másnak a tudást... nem mesélnél nekem a sorsodról? Kérlek? Bocsásd meg nekem a kérdést, de a legenda szerint halhatatlanná váltál, és eltávoztál egy másik világba...

Yarmabur visszaült a trónra, és közelebb intette ma-gához a halálra ítéltet.

– Hogy hívnak téged?

– Tezere, szolgálatodra...

– Nos, Tezere, megbocsátom neked szemtelen kér-désed, és elmesélem, mi történt velem. Szórakoztat, hogy ilyen bátran viselkedsz, egyszerű takarító létedre. Nem is árt, ha néha visszaemlékezem... A gaetkik próbáznai jönnek ide. Elém járulnak, és én megleckéztetem őket, de hidd el, nem gonoszságból teszem. Látod, mi-lyen sors jutott nekem, de a lelke mélyén gaetki va-gyok most is, ahogyan a szolgálaim is azok. Ők a testőre-im, és a tanítványaim voltak egykor.

Tudod, Tezere, úgy gondoltam, hogy már mindent tu-dok a halálról, és a negatív energiákról. A tudásom messze meghaladta mindenkiét, akit csak ismertem, és



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



ezért egy idő után már úgy véltem, hogy mindent tudok. Kétkelteni kezdtem Leah létezésében is. Tudod, Leah a régmúlt idők mindenható halálistene volt, de én már csak úgy gondoltam rá, mint egy nagyhatalmú mágusra. Egyenrangúnak képzeltem magam vele. Aztán kutatásaimat a Túlvilág felé irányítottam, és rájöttem, hogy kaput lehet nyitni a negatív világra, és akár át is lehet kelni oda. Épp itt, a hátam mögött van egy átjáró, a mögött a freskó mögött, látod? Ezt az átjárót őrzöm azóta is... Rájöttem, hogy a fizikai testem nem vihetem át, csak a lelkem képes átkelni az átjárón. Összehívtam a testőreim, és leghűségesebb tanítványaim, és átkeltünk. Testünket hátrahagytuk itt. Az Akadémia összes professzora segédkezett a szertartásban, és ígérték, vigyáznak fognak a porhüvelyünkre... Hogy odaát, a Másvilágon, miféle kalandok estek meg velem, azt inkább nem részletezem, a felét se értenéd. Végül legyőztem egy lidércurat, és elvettem a mágiáját. Eloroztam tőle a halál szavát! Bizony! Úgy gondoltam, eleget láttam már az Árnylétből, és visszatérek, hogy beszámoljak az eredményeimről...

– És... és mi történt? – kotyogott közbe, magáráll megfélekedve Tezere.

– Odaát az idő kissé lassabban telik, mint itt. Sajnos, mire visszatértünk kíséretemmel, hátrahagyott testünk már vagy egy évtizede halott volt. Az Akadémikusok annyit tudtak csak tenni, hogy tartósították valamelyest, és segítettek, hogy a lelkünket az oszló testünkhöz láncolják. Az időt nem érzékeljük, és nincs hová mennünk.

Hacsak nem oda... – mutatott a csontváz a háta mögé. – Önként vállaltam, hogy őrizni fogom az átjárót, az idők végezetéig, és részt vállalom a suhancok képzésében. Legalább hasznossá teszem magam. No, de ennyit a beszédről. Lépj szépen oda, a négyes számmal jelölt lapra. Úgy. Csukd le a szemed. Ez egy kicsit fájni fog. Mikor magadhoz térsz, majd mesélek a lidércúrral vívott csatámról. Nagyon érdekes volt, főleg... – hallotta még Tezere, aztán a halál szavának sístergése mindent elnyelt.

## YARMABUR (192. LÉNY)

Yarmabur a legendás galetki mágusfejedelem sok-sok nemzedékkel ezelőtt élt. Már életében is tisztelték hatalma és tudása miatt. Élete vége felé a halált kezdte tanulmányozni, majd egy napon eltűnt barlangjából. Soha senki nem látta többé, de a legenda szerint valamilyen misztikus módon ráhatatlanná vált és saját birodalmat alapított.

## ZOMBI NAGYMESTER (171. LÉNY)

A leghatalmasabb zombi mesterek, a zombi nagymesterek képesek arra, hogy hatalmas zombi hordákat irányítsanak, sőt, képesek akár ők maguk is létrehozni a csatornaszinten szanaszét hagyott torzszülöttek teteméből. A zombi nagymester, idéző és animációs képességének köszönhetően, gyakorlatilag elpusztíthatatlan ellenfél, ha győzedelmeskedni akarsz felette, vagy iszonyatos hatalmú mágiára, vagy megfelelően képzett szolgákra lesz szükséged.

## ZOMBI HERCEG (140. LÉNY)

A halálon túli étellel játszadozó nekromanták hamar ráébredtek, hogy igazán hatalmas élőhalottakat olyan halandók holttestéből hozhatnak létre, amelyek életükben is nagyhatalmú lények voltak. A zombi „hercegek” persze nem igazi hercegek voltak életükben, de általában majd mindegyik nagyhatalmú, legalább 7-8. szintig eljutó galetki volt. Amikor a nekromanták megújítják játékszerüket, vagy esetleg kiderül, hogy nem képesek irányítani teremtményüket, a zombi hercegek beszabadulnak valamelyik szint csatornarendszerébe, hogy a halandók hússával táplálkozva, egyre hatalmasabbra növekedjenek.

# 165 Challa News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. október



## A SZÁLFEGYVEREK

Az ebbe a kategóriába tartozó fegyverek általában egy botra szerelt fémhegyet jelölnek. Ezeket súlytól és kialakítástól függően használták dobásra, vivásra, gyalogosan illetve lóhátról. A dobható változata általában rövid, másfél méternél nemigen hosszabb, a dárda. Ennek változatait különféle nevekkkel illehetjük, ilyen például a római gyalogság (légionáriusok) által használt pilum, amely egy nyélre erősített, hosszú, lágyvasból készült hegy. A fémhegy olyan hosszú és vékony volt, hogy a korabeli, fából készült pajzsokat átütve meg tudja sebezni a védőt. Emellett a lágyvas elhajlott, így a fegyvert nemigen lehetett visszadobni, valamint a pajzsból is nehezebb volt kihúzni, így az hasznavehetetlenné vált a harc további részében.

A dárda magyarok által használt változatát kelevéznek hívjuk, amely egy egyenes fa nyélre szerelt húsz-harminc centis vashegy. Az ókori görögök által használt hajtódárdát az atlétikából ismerhetjük, és gerelynek nevezzük.

A hosszabb, egyenes dőfőheggyel ellátott fegyvert már lándzsának hívjuk, de ennek két méternél is hosszabb, gyalogosok által használt változata a pika. A lándzsát, mint fő fegyvert megtalálhatjuk az ókori görögország nehézgyalogosainál, a hoplitáknál. Ők ezt a fegyvert igazán hatékonyan tudták alkalmazni, ennek titka a szervezetségükben, és a falanx alakzatban rejlett. Az egymás mellett, többsoros vonalban felálló, magukat és a mellettük állót pajzsral védő, lándzsát előreszegezõ hopliták harci alakzatát nevezték így. A meredező lándzsákat megközelíteni öngyilkosság volt, így a falanx ellen nem sok ókori hadsereg vehette fel esélyel a harcot. Persze a megbomlott falanx már igencsak sebezhe-

tővé vált. A megbontást távolra ható fegyverekkel, illetve a katonák összeszorításával lehetett elérni. A hopliták harcmodorát átvették, és az ismert és ismeretlen ókori világot meghódították a makedónok. Ők a lándzsát szarisszának nevezték, különböző hosszúságúra készítették. Az első sornál volt a legrövidebb, majd az egymás mögött állók egyre hosszabb szarisszákat tartottak előre, így a lándzsák hegye egyvonalba ért, és gyilkos tuskéfalat képezett a csatatéren.

A lándzsa gyalogos alkalmazása a középkorban leginkább a rettenetes rohamokkal támadó nehézlovasság, a lovagi hadsereg ellen volt használatban. A lovával és páncélzatával együtt több száz kilót nyomó lovas rohamát nem lehetett másként megtartani, csak ha a lándzsa tompább végét a talajra támasztották. A lándzsások fedezete alatt lehetett leginkább használni az amúgy védtelen lövészeket.

A lándzsát leginkább, mint a fenti példák is mutatják, alakzatban használta a gyalogság, bár a lándzsavivást is oktatták. Ehhez jobb volt a rövidebb, két méternél nem hosszabb fegyver, ennek használatához is szükség volt a harcos mindkét kezére. Heggyel az ellenfél felé, leginkább szúrásra használható, ha az ellenfélnél is lándzsa van, akkor a cél a másik fegyverének kizárása, illetve földre szorítása, majd az így kialakult kedvezőbb pozícióból való dőfés.

A gyalogosok változatos formájú fejekkel ellátott szálfegyvere az alabárd. Ezt szintén lehetett szúrásra használni, de kialakításának köszönhetően alkalmas volt arra, hogy a lovasba akasztva leránthassák vele a földre.

A XV. században európa legkeresettebb zsoldosai a svájci gyalogosok voltak, akik négyszög alakzatban álltak fel a

csataterén. Az első sorokban állók hosszú, akár tíz méteres lándzsákkal fogadták az ellenséges lovasságot. A hátrébb elhelyezkedőknél alabárd volt, ők a lándzsafalon átvégződő lovagokat lerántották a földre és ott végeztek velük. A sereg egyharmadát alkották a lóvészek, akik az előbbieket fedezték alatt harcoltak.

A nehézlovasság egyik legfontosabb fegyvere a kopja. Egy ilyen lovagi lándzsa mintegy 350 cm hosszú és 15-18 kg súlyú volt. A lovagi tornák legismertebb része is a kopjatorés, ahol a cél a másik lovas nyeregből való kiütése. Ez gyakorlóheggyel, vagy célzógömbbel elátott végű kopjakkal történt. A csatatereken azonban hegyes végű kopjákat használtak, a sok száz kilós lovas lendülete a hegy végén hatalmas átütőerőben csúcsosodott ki. A nehézlovas roham a középkori európai hadviselés legsikeresebb manővere volt. Sok lovagi hadseregben az egyetlen alkalmazott manőver. A kereszties hadjáratokban is többször elsöpörték vele a moszlim seregeket, bár a fegyelmezett könnyűlovasság azért nem nevezhető védtelennek velük szemben. Például a szentföldön, Hattin szarvainál is komoly vereséget szenvedett a kereszties nehézlovasság Szaladin hadaival szemben.

A tűzfegyverek elterjedése a nehézlovasság alkonyát jelentette, ám a huszárság és a lándzsa még sokáig a csatatereken maradt. Napoleon lovassága is használta, mégpedig nem kis hatásokkal.

## **SZÁLFEGYVEREK A TÚLÉLŐK FÖLDJÉN**

### **DÁRDA (10. TÁRGY)**

Egy botot kőkessel élesre hegyezve megkapod a legelembibb (de igen hatékony) dobófegyvert, a dárdát. Ehhez csak egy KT 10 parancsot kell kiadnod, 10 pontért. A fegyver sebzése d6. Nemcsak vadászatra jó...

### **KŐHEGYŰ LÁNDZSA (7. TÁRGY)**

A kőhegyű lándzsa elsőrendű szűrőfegyver, harcban és vadászatban is jól használható, sebzése 2d4+2. Elkészítésére a KT 7 parancsot törtenik, 12 pontért. Ennek persze feltétele, hogy legyen a birtokodban egy bot és egy kőkes.

### **CSONTSZURONY (12. TÁRGY)**

Ha már nem készíthetsz szuronyos puskát, elégedj meg egyelőre a szuronyos bottal. Egy csontkést a botod végére erősítve, egy hosszú, nagy sebet ejtő (3d4+2) szűrőfegyvert kapsz. Rohamra fel! A csontszurony készítéséhez a KT 12 parancsot kell kiadnod, 20 pontért.

### **BRONZHEGYŰ LÁNDZSA (87. TÁRGY)**

Döbentem bámulsz magad elé – igen, igen, igen! Felfedezted a bronz titkát! Mostantól képes vagy rézből és ónból bronzot önteni. A dolgot rögtön praktikus kalandozó módjára egy igen hasznos tárgy, a bronzhegyű lándzsa elkészítésére alkalmazod. Ez egy 3d6+3 sebzésű szűrőfegyver. Ahhoz, hogy el tudjad készíteni, szükséged van 2 ón- és 2 rézdarabra, egy botra és egy kőkalapácsra, ezen kívül olyan

mezőn kell állnod, ahol van olvasztókemence. Ha mindez megvan, nem kell más tenned, csak a KT 87 parancsot kiadnod 50 pontért.

### **VASHEGYŰ LÁNDZSA (182. TÁRGY)**

A vashegyű lándzsa valamivel jobb fegyver, mint a bronzhegyű: 4d6+1 a sebzése. Az igazi előnyei azonban a bronzhegyű lándzsával szemben: 1.) könnyebb, 2.) pontosabban tudsz vele célozni (+2 támadásod van, amíg ezzel harcolsz), 3.) nem kell hozzá fa, tehát nem tudja elpusztítani a fabontó szőjer. Forgatásához azonban legalább 10-es szűrőfegyver szakértelem szükséges. Elkészítéséhez szükséges 3 vasérc, amelyből a hegyet kovácsolod egy vasköhönál, egy fémrúd, amelyből a nyél lesz, 6 pirkít, amellyel a kemencét felfűtöd, és egy kőkalapács, amellyel a munkát elvégzed. A KT 182 parancs 30 TVP-be kerül, és 2-es bányászat szakértelem szükséges hozzá.

### **VARKAUDAR LÁNDZSA (224. TÁRGY)**

Ezt a nagyon könnyű, ismeretlen állat csontjából készült lándzsát gyakran használják a varkaudarak. Sebzése 3d4+3, és +2-vel támadsz, amikor használod. Ahhoz, hogy kellő jártassággal tudj forgatni ezt a fegyvert, minimum 7-es szűrőfegyver szakértelem szükséges.

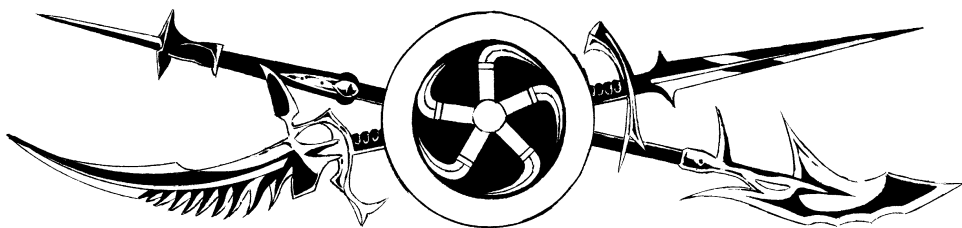
### **EZÜSTHEGYŰ LÁNDZSA (324. TÁRGY)**

Az ezüsthégyű lándzsa az ezüsttörnél jóval hatékonyabb, bizonyos mágikus lények megsebzésére alkalmas fegyver. Természetesen csak a hegyét kell ezüsből készíteni – ehhez négy ezüstdarab szükséges – a nyeléhez bőven elegendő egy bot. A lándzsa hegyének kikalapálásához természetesen szükség van egy olvasztókemencére, és a KT 324 parancs kiadására, 40 TVP-ért. Ennek a szűrőfegyvernek a sebzése 3d6.

### **BIAMI KVAZÁRLÁNDZSA (568. TÁRGY)**

Tüzes Biamér, Zangroz híres kvazárkovácsa nemrég egy speciális kohászati eljárást dolgozott ki, melynek segítségével – no és persze némi mágiával, ami a fúzió és a varázstárgy készítés speciális egyvelege – sikerült a kvazár és a mithril ötvözesét megoldani. Az új technológia első terméke az oly régóta hiányolt kvazárlándzsa, amit helyesebb lenne kvazár-mithril lándzsának nevezni, mivel a fémrúdon és a fpi mintán kívül egy fülemüle agyar, 6 kvazár és 4 mithril adja az alapanyagot. Természetesen az elkészítéséhez szükséges speciális technikák miatt csak képzett kvazárkovács tudja kikovácsolni, ha beviszed neki az alapanyagokat, és megváród, amíg elkészül (70 TVP). Az alapanyagokon kívül a törpe még a fegyverbe kovácsolja egy hajszáladat is, így biztosítva a fegyverrel való mágikus kapcsolatot. Az eljárás egyetlen hátránya, hogy kizárólag a készítettet használhatja ezt a kemény fegyvert, melynek sebzése 6d5+4, és a kemény kvazár-mithril ötvözet hegynek köszönhetően +3 támadással rendelkezik.





Szintén a mithril hegy és a mágikus kapcsolat eredménye, hogy mágikus lényeket is megsebezhetsz vele! Mivel a sajtós kapcsolat miatt a fegyver szinte részévé válik a forgatójának, ezért ezen keresztül is támadható mágiával, így 2-vel csökken a szerencséje, viszont a kapcsolatnak köszönhetően kap +15 max. ÉP-t.

### **RYUKU KOPJA (694. TÁRGY)**

A ryuku lovasság ékessége ez a hosszú szűrőfegyver. Persze gyalogosok is használhatják, de mivel ezt a fegyvert igazándiból lovasok számára tervezték, használatakor -3 támadást kapsz erre a fegyverre. A ryuku kopja sebzése 4D6+5, és legalább 10-es fegyver szakértelem kell a forgatásához.

### **DRAG'KÓR BÖKŐ (873. TÁRGY)**

A drag'kórok fehér fényben tündöklő hegyes lándzsája a drag'kór bökö. Sebzése 4d6+4, tulajdonosa +2 védettséget és +20 max. ÉP-t kap. Forgatása nem egyszerű, legalább 20-as szintű szűrőfegyver szakértelem szükséges hozzá.

### **VÉGITÉLET (636. TÁRGY)**

A földet minden szennytől, gonoszságtól megtisztítani akaró, már-már inkvizitóri szigorral gondolkodó Raia papok állítása szerint a Sötét Földön csak a végítélet napja segíthet, amikor az istenek minden teremtett lényt eltörölnek a fertőzött világból. Ezt a nézetüket tükrözi szent fegyverük, a Végítélet, egy adamantit és mithril ötvözetéből kovácsolt, kristályfénnyel csillogó lándzsa. A végítélet a maga 6d5+6-os sebzésével, +3 támadásával már önmagában is jónak tűnik, de emellett még a lándzsa bizonyos esetekben az ellenfelet egy armageddon varázslattal is megkínálja, győzelmed ilyenkor garantált. A végítélet forgatásához legalább 30-as szűrőfegyver szakértelem szükséges, és csakis jó jelleműek használhatják.

### **DALEBGAD KRISTÁLYLÁNDZSA (945. TÁRGY)**

A dalebgrad a legendák érce, létezését sokan ma már csak legendának tartják. De íme, a bizonyíték! Ősi törpe mesterek és elf mágusok munkája ezt a kékesen csillogó kristályból faragott, hihetetlenül hegyes lándzsa. Ez a

7d6+4 sebzésű fegyver tökéletesen kiegyensúlyozott – használatakor +3 támadást kapsz. Igazi hatalma akkor mutatkozik meg, amikor forgatni kezded, és minden szűrőfegyver egy kisebb tűzgolyó csapódik ellenfeledbe. Azonban ősi átok ül rajta, ezért szénné éget mindenkit, aki nem méltó a fegyverhez. Ennek köszönhetően legalább 35-ös szűrőfegyver szakértelemmel kell rendelkezned, hogy kezdedbe merd venni, de még ekkor is kapsz -3 szerencsét, ha nem rendelkezel isteni hatalommal. A dalebgrad kristálylándzsa a legnagyobb kincs, amelyhez életedben hozzájutottál – nem adnád el másnak semmi pénzért!

### **OLIMPIKON (973. TÁRGY)**

Ezt a háromágú villát az ősi, Tleikan olimpiai játékokra kovácsolták. Mágikus szűrőfegyver, amelynek sebzése 6d10. Igazi különlegessége azonban nem ebben nyilvánul meg. Használatakor kalandozók ellen +10 sebzést kapsz, ami önmagában sem csekélység, de emellett az Olimpikon immunitást ad a puha ütés varázslatra! Az Olimpikon használatához legalább 40-es szűrőfegyver szakértelem szükséges.

### **URGOL LÁNGDÁRDÁJA (1191. TÁRGY)**

Urgol, a valaha élt leghatalmasabb Thargodan máguskirály a tűz csinját-binját töviről-hegyire alaposan ismerte. Így lehetséges, hogy elsőként találta fel azt az eljárást, a Végzet Tüzét, mellyel az éjfatty esszenciák a leghatékonyabban megmunkálhatóak. Urgol ezenkívül arra is rájött, hogy a tl'urlangok maradványaiból készített fegyverek és varázstárgyak összerakása lehet a leghatékonyabb módszer az éjfattyak legyőzésére. Most pedig, hogy itt állsz ezzel a pár esszenciával a kezdedben, ráébredtél arra, hogy akár képes is lehetnél egy, Urgol Végzet Tüzében kovácsolt fegyveréhez nagyon hasonlós szűrőfegyver megalkotására. Csak egy nt'lagod, egy dr'thanox, egy bn'oxrad és két zg'umrad esszencia kell hozzá, valamint az elengedhetetlen tl'urlang formázás varázslat, s máris készűl Urgol lángdárdája! Vagy valami olyasmi... A folyamathoz 50 TVP-nyi időre lesz szükség, s ne feledd: a tl'urlang formázás varázslat csak egy látatonál működhet. Ha Urgol lángdárdáját a kezdedbe veszed, iszonyatos hatalmad támad az éjfattyak felett. Ez a jelentős változás leginkább a fegyver sebzésében fog megmutatkozni. A legendák sze-

rint Urgol fegyvere még az éjfattyak világában is megállja helyét, sőt ha lehet, ott mutatja csak meg igazán, mit is tud valójában. A biztos harci értékekkel senki nincs tisztában. Urgol lángdárdája nem átadható tárgy.

### **ENERGIALÁNDZSA (1227. TÁRGY)**

A fattylordok kedvenc fegyvere az energialándsza, mellyel félelemben és igában tarthatják az alattvalóikként kezelt Chara-din fattyakat. A hosszú lándsza, végén néhány szikrázó tüskével elég elretentőnek is tűnik az amúgy semmitől sem rettegő káoszlények számára. Sebzése csekély 1d4+6, viszont használata során még egy energia alapú varázslattal is „megörvendezteti” áldozatait. Csakis azok vehetik a kezükbe, akiknek szűrőfegyver szakértelme már elérte a 28-as szintet. A fegyver mágikus sebzésű, használata +5 védettséggel is jár.

### **TERIÁD LÁNDZSA (1282. TÁRGY)**

Ez a hosszú, recézett nyelvű lándsza tökéletesen illik a teriádok kezébe. Persze lehet az is, hogy a recék a használat során keletkeztek, és a teriádok éles karmai okozták a bemélyedéseket. Bárhogy is, a teriád lándsza így a leginkább forgatható, ha kezembe veszed, te is megtapasztalod: +6 támadást kapsz erre a fegyverre. Mágikus, 6d6+12 sebzést okoz. Forgatásához legalább 35-ös szintű szűrőfegyver szakértelme szükséges. Na persze ha neked nem kell, a ryuku fegyverboltokban jó pénzt fizetnek egy ilyen teriádoktól zsákmányolt relikviáért.

### **BIETHLAN LÁNDZSA (1290. TÁRGY)**

A savas biethlan kőzet mélyen, nagyon mélyen van a föld alatt. Még a legügyesebb törpe kezébe adott, legtökéletesebb bányászfelszerelés segítségével sem lehet a felszínre hozni. Vajon azok a teriád kovácsok, akik a történelem hajnalán elkészítették ezeket a biethlan fegyvereket, hogyan tették meg mégis? Soha nem tudjuk szét bontosan. Nagy valószínűséggel – a teriád krónikák ezt írják – egy ősi teriád varázslat segítette őket ebben. A biethlant ezután csak az Örök Fagy Létsikján, iszonyatos hidegben lehet megmunkálni, különben a savas érc azonnal átmarna mindent, és végezne a közelben tartózkodókkal. Az amúgy törhetetlen biethlan kőzet elsőosztályú strapabírással ruházta fel a kezében tartott fegyvert. Sebzése 7d6+13, kapsz +7 támadást, és eggyel többször támadhatsz, ha ezzel a fegyverrel harcolsz. A fegyverben buzógó molekulák hatására vészhelyzetben egy különös varázslatra számíthatsz, egy őselemi savcsapásra, amely úgy morzsol szét minden sav ellen védő varázslatot, mintha az egy darab falevél lenne a széllel szemben. A fegyver használatához legalább 50-es szintű szűrőfegyver szakértelme szükséges.

### **AURGIR LÁNDZSÁJA (1314. TÁRGY)**

Aurgir, a Jáde hosszú nyelvű lándszája különleges acélból kovácsolt varázstárgy, melynek szárán időnként végigciká-

zik egy-egy elektromos szikra. A Viharok Urának fegyverét 55. szűrőfegyver szakértelmszintet el nem ért kalandozók nem vehetik a kezükbe. Sebzése mágikus, 10D10+20. Az öt forgató kalandozó +20 támadást és +10 védettséget kap.

### **KITÁMASZTÓLÁNDZSA (1427. TÁRGY)**

Az eltelt évezredek alatt a fegyverkovácsolás sokat fejlődött, manapság azonban olyan eljárások, amelyeket a ryuku mesterek a mai napig pont ugyanúgy végeznek, mint egykoron a titánit első értői. Ilyen, hagyományos eljárással készülő a titánit lándsza is, amit a katonák időközben kitámasztólándszána kereszteltek el. Dhouga-pex, a legenda szerint ezt a majd két méter hosszú, nehéz szűrőfegyvert a rohamozó lovasok ellen gyalog hadba induló harcosok számára készítette. Tökéletesen meg is felel erre a célra, hiszen a ferdén a földnek támasztott lándsza a vágatózó lovas páncélját könnyedén átlukasztja. Persze, akinek az ereje akkora, mint a tiéd, és a szakértelme is megfelelő (min. 30-as), könnyedén forgathatja lándszaaként is ezt a 7d12+2 sebzésű szűrőfegyvert. Kőalapáccsal magad is elkészítheted egy vaskohónál, 200 TVP-nyi munka árán. Ehhez 6 titánit, 18 pirkítet és egy fpi mintát kell felhasználnod. Mondják, hogy a ryuku katonacsaládokban mindenütt atyáról-fiúra száll a dhouga-lándsza, így illetéktelenek sosem kaparinthatják meg. Te is úgy vigyázzol rá, mint a szemed világára, és nem adod át másnak.

### **EKHARION DÁRDA (1557. TÁRGY)**

Ezt az ékkövekkel kirakott dárdát az imént még az ellenkező oldaláról, tested felé közeledve csodálhattad meg, most viszont lehetőség van kézbe venni belőle párat. Tökéletes és impozáns alkotás, hegyét leszámítva, a felületén végig vörös színű drágaköveket foglaltak az adamantit keretbe. Hm... érdemes lenne kipróbálni, tényleg olyan nagyserű a harcban, mint amilyennek látszik: egy fixen 22-t sebző, mágikus dobófegyver, melynek használatakor +8 támadást is kap tulajdonosa. Az ekharion dárda használatához legalább 14-es szintű dobófegyver szakértelme szükséges.

### **WUUGHEE DÁRDA (1648. TÁRGY)**

Ez a különleges, hófehér fából (netán csontból?) faragott nyelvű, kb. 2 méter hosszú dárda egyaránt alkalmas kézből való elhajításra, és nehéz katapultból való kilövésre. Persze te csak dobófegyverként használhatod, hisz nem cipelsz magaddal egy egész hajókatapultot. A fegyver hegyének kiképzésében nincs semmi különleges, bár a sebzése viszonylag magas (4D10+27, nem mágikus), és eléggé nehézkesnek is tűnik (legalább 50-es dobófegyver szakértelme kell az elhajításához).

Vadász Szilárd

# Kharizmosz:

## Rekviem

16.

Míg odakint süvített a szél, és a csípős fagy halálra mart minden védtelen, én bűzös, föld alatti járatokban folytattam bőszen a drakolder szem utáni hajszát. Miután az erdei bölcs istenem varázshotjának utolsó előtti darabját is a helyére illesztette (és ebbe az egész világ belemeregett!), közölte velem, hogy mostantól inkább nélküle kísérletezzek a relikviával, lehetőleg jó távol a kunyhójától, mert nem annyira kíváncsi a bizton bekövetkező kataklizmára... Nos, mit tehettem volna? Megvontam a vállam, és elteleportáltam.

A varázshot által sugárzott vízió egy élőholtaktól hemzsegő piramis képét mutatta nekem, és mikor megérkeztem a bejáratához, nem maradt kétségem afelől, hogy jó helyen járok. Az ajtót hatalmas, kitátott száj alakjára mintázták, és hiába lepte be vastagon a hó, ami kilátszott belőle, még így is igen félelmetesnek tűnt. Még szerencse, hogy sosem féltem a holtaktól.

Féregrágtá zombi mesterek, csontváz lordok és élőholt mágusok vártak rám, nem túl szívélyesen. Szobáról-szobára haladtam, és szó szerint



úgy kellett utat vágnom magamnak a rengeteg mozgó tetem között! Fárasztó, és igen undorító melő volt, de derekasan helyt álltam. A mágusok laboratóriumaiban mindenütt találtam valami hasznosat, és mind közül néhány rég áhított varázstekercsnek örültem a leginkább. Birtokába kerültem az áldomás, és a vámpirizáció hatalmának, ami mérföldkövet jelentett a harci tudásom tekintetében, és ezeken kívül sikerült még pár kevésbé fontos, de azért hasznos varázsigét is memorizálnom a dohos könyvekből. Összességében igen-igen elégedett voltam magammal.

A második szinten vámpírok és noth szellemek egész garmadája szakadt a nyakamba! Ha nem készültem volna fel jó előre a velük való találkozásra, valószínűleg otthagytam a fogam. Így viszont varázsháló segítségével foglyul tudtam ejteni a rég halott elfek szellemeit, és anélkül pusztíthattam el őket, hogy veszedelmes, öregítő érintésükkel kárt tehetek volna bimbózó fiatalságomban.

De inkább nem is untatlak a részletekkel. Csak azért hoztam szóba ezt a labirintust, mert a legfelső szinten egy élőholt ősmágus terpeszkedett a trónján, és mint azt korábban meséltem, volt már egy emlékezetes találkozásom a fajtájával.

Amikor a trónterembe léptem, egy dolyfős gnóm ért rám. Nem tudom, hogy milyen praktikkával érte el, de a teste tökéletesen élőnek tűnt. Talán spirituszban tempóztatva tartotta karban oszló porhüvelyét, vagy különleges bűbájok ráolvasásával, netán önmaga előtt is szégyellve magát, és egyszerű illúzió mögé rejtőzött... a kaosz tudja! Mindenesetre fürge volt, és felettebb becépzelt! Kioktatott, hogy milyen ostoba vagyok, aztán jött a szokásos „Most aztán húúúú, de nagyon meghalsz!” – kezdetű, megfélemlítőnek szánt szöveg, de a hiábavaló szócsata után végre egymásnak estünk. Én kedvenc Zinthurg pallosommal egyengtettem a fickót, ő meg a Pusztítás Botjával csépell engem ott, ahol csak ért. Szégyen, nem szégyen, töredelmesen bevallom, hogy az első menetet megnyerte! No, de aztán

előkaptam Ughert Klaud ellen már kipróbált Tilne-tor-féle, ócska pengémet, és kaján vigyorral figyelttem, hogyan hervad le a góg egyből a má-gus képeről.

Másodszorra persze már koránt sem volt olyan nagy legény, mint elsőre. Mikor az isteni erejű élőholt pozdorja szertesztét robbantotta a testét, ismét átjárt lelkem a jól megérdemelt diadalérzet. Még a trónját is kipróbáltam, olyan kemény fickó-nak éreztem magam! Aztán a zsebemben talált fe-hér kristálygömböt Fairlight botjának végébe il-lesztettem, és... és a világ kis híján rám omlott piramisostúl, élőholtastúl, mindenestül! Az elsza-badult mágikus detonáció úgy kent a falhoz, hogy csak úgy nyekkentem belé! Persze egy cseppet sem bántam ezt, hiszen szert tettem isten-nem leghatalmasabb relikviájára!

Most, ennyi év távlatából elgondolkodom ezen. Vajon tényleg előnyömré vált az a fránya bot? Ta-lán nem... Sokáig őriztem azt a varázsbotot, túl sokáig! Végül már olyan komoly kötelék alakult ki köztem és a beléje zárt lélek között, hogy féltő volt, soha többé nem tudok lemondani róla. Os-toba voltam, ma már tudom. Egyetlen tárgy sem biztosíthat olyan hatalmat, amit tudással, és el-szánt akarattal ne lehetne helyettesíteni. Ragasz-kodtam hozzá, mert Uram megtestesülését lát-tam benne, az Ő akarata meghosszabbítását, és magamat egyenesen a helytartójának éreztem! Tudtam, hogy más istenek hívei nem forgathat-nák úgy, ahogyan én, mi több, még a kezükbe sem vehetnék... Ettől erősnek éreztem magam, majdnem mindenhatónak. Pedig mennyire nem voltam az! Erről aztán valahogy eszembe jut Gunymák anyó, és ez egyből jobb kedvre derít.

Ismeretségünk rövid, volt és viharos. Azzal kez-dődött, hogy ez a mocskos, bűdös, vénséges vén és igen ronda árnymanó asszony meglopott engem! Büszke vagyok arra, hogy tudok vigyáz-ni a holmimra, és a Csatornán való átúszásom óta senkinek sem sikerült meglopnia. Senkinek, kivéve Gunymák anyót! Úgy hatolt át a mesterien felállított csapdámon, mint forró penge a vajkoc-kán. Úgyet sem vetett Csillagórzőre, és az agyagelementál éberségét is kijátszotta. Máig sem értem, hogy csinálta.

Sokáig dühöngtem e felháborító büntény miatt, bár arra már nem emlékszem, hogy mi is ragadt enyves (vagy csak szutykos?) kezéhez. Pontosan tudtam, hogy ki volt a tettes, mert anyó nem csak hogy nem csinált titkot belőle, de a Királyság



széltében-hosszában hengegett a hőstettével! Én pedig tehetetlen voltam. Beígértem neki a halál néhány igen kegyetlen módját, és bosszút forral-tam, de róla lepergett az üres fenyegetőzés, és fölényes nemtörődökséggel vette tudomásul, hogy általam egy új hőzöngő állt a dühös káro-sultak szinte végtelen hosszú sorába. Mivel őt egyszerűen lehetetlen volt nyakon csípni, vala-hogy beletörődtem a megváltoztathatatlanba, hogy milyen hülyét csinált belőlem, és én ma-gamból.

Néhány héttel később aztán Gunymák anyó megkeresett engem, mintha mi sem történt vol-na, és előállt egy vad ötlettel. Azt állította, hogy a Csodák Kútjának elnevezett utcai látványosság nem más, mint pofátlan népámitás, és közönsé-ges átverés. Azt javasolta, járjunk együtt a dolog végére. Kalandunk aztán azzal zárult, hogy Ala-nor összes városőre minket hajkurászott, és nem sokon múlt, hogy megúsztuk a börtönt... No, de ez már egy másik történet.

Most tűnik csak fel, hogy milyen rég nem hal-lottam anyóról... Mikor legutóbb beszéltünk, még sutyorgott nekem valami szigetről, meg egy iste-ni erejű relikviáról, Leah személyes utasításáról, meg a ryuku agresszorok mindent elsöprő invázi-ójáról, de nem igazán értettem a handabandázá-sát. Elkönyveltem mindezt a bevedelt töméntelen pálinka hatásának, hisz anyó sosem vetette meg az italt. De tényleg, vajon most merre járhat? Re-mélem, megiszunk meg együtt néhány kupa, jó-féle forralt bort valamelyik kocsmában!



# KINCSESTÁR

A Kincsestár rovatunkból megtudhatod, milyen lehetőségeid vannak a karaktered (szó szerint) tetőtől talpig felöltöztetésére a játékosok által eddig ismert tárgyak alapján. A tárgyakat megpróbáltuk erősség szerinti sorrendben közzélni, de persze sok olyan van, ami nagyon eltérő tulajdonságai miatt nem hasonlítható össze másikkal. A sorrend

tehát szubjektív, de talán még így is segíthet abban, hogy a legtöbbet hozd ki a karaktered öltözködéséből. Miatán eldöntöttem, mit is volna jó KF-elni, a kiszemelt tárgyat persze még meg is kell szerezni. Ebben már nem segíthetünk, a feladat rád vár. Ezúttal az eszközokről láthatsz itt egy listát.

Név	Követelmény	Tulajdonság
<b><u>Észerek, amelyek nem foglalnak külön helyet:</u></b>		
fejvadász medál	NÁ	KF: +8 max ÉP, +4 támadás
káoszpulzans		KF: csak a Káosz Lordjai KT tagjai használhatják, +7 MXTU
kir.érd.műv. kítűző	NÁ	KF: csak az Összhangzat KT tagjai használhatják, boltban olcsóbb a vásárlás 1 arannyal
<b><u>Hagyományos észerek:</u></b>		
az örökkévalóság igazgyöngye	NÁ	KF: +7 támadás, +80 max. ÉP, +80 max. VP, +3 erő, +3 IQ, +3 ügyesség, +3 egészség, +3 szerencse, +4 mentődobás a tárgyaknak, +180 ÉP regeneráció
az örökkévalóság tűzopálja	NÁ	KF: +6 támadás, +70 max. ÉP, +70 max. VP, +3 erő, +3 IQ, +3 ügyesség, +3 egészség, +3 szerencse, +4 mentődobás a tárgyaknak, +150 ÉP regeneráció
az örökkévalóság topáza	NÁ	KF: +5 támadás, +60 max. ÉP, +60 max. VP, +2 erő, +2 IQ, +2 ügyesség, +2 egészség, +2 szerencse, +3 mentődobás a tárgyaknak, + ÉP regeneráció
az örökkévalóság kristálya	NÁ	KF: +4 támadás, +50 max. ÉP, +50 max. VP, +2 erő, +2 IQ, +2 ügyesség, +2 egészség, +2 szerencse, +3 mentődobás a tárgyaknak, + ÉP regeneráció
az örökkévalóság zafirja	NÁ	KF: +2 támadás, +40 max. ÉP, +40 max. VP, +1 minden tulajdonságra, +2 mentődobás a tárgyaknak, + ÉP regeneráció
az örökkévalóság smaragdja	NÁ	KF: +2 támadás, +30 max. ÉP, +20 max. VP, +1 szerencse, +2 mentődobás a tárgyaknak, + ÉP regeneráció
az örökkévalóság gyémántja	NÁ	KF: +2 támadás, +10 max. ÉP, +30 ÉP regeneráció, +2 mentődobás tárgyaknak
az örökkévalóság rubinja	NÁ	KF: +1 támadás, +5 max. ÉP, + ÉP regeneráció, +1 mentődobás tárgyaknak
Vlasyimir-díj	NÁ	KF: +1 minden tulajdonságra, permanens önanalízis
Lucius szerencsepénze	NÁ	+? szerencsejáték, szerencse, intelligencia
beholderfej medál	NÁ	KF: +1 ügyesség, +1 szerencse, permanens psi ernyő
kisebb napkorong	NÁ	KF: +2 támadás (több társal együtt küzdve +6)
lajstrom medál	NÁ	KF: +2 MXTU +10 max. ÉP, +10 max. VP
cirkuszi kítűző	NÁ	KF: a vándorcirkuszba ingyen léphetsz be
nemesi ruhadísz	NÁ	KF: némely terméknel kisebb lesz az árrés a boltokban
nodonrod kítűző		KF: városban lopáskor potom pénzért elenged a városórság
kiképzői érdemérem	NÁ	olcsóbb lesz a fegyvermesternél tanulás
trix harci totem	NÁ	KF: +4 támadás a víz alatti csatákra