

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Lassan közeledik az év vége, és ahogy már megszokhattuk, új HKK kiegészítő jelenik meg. A Misztikus erők névre hallgató csomagokat november 24-én, a Beholder találkozóon lehet először megvásárolni. Részleteket, laplistát már a mostani számban is találtak róla. Időközben megjelent az Álomfogó Kártyajáték is. Az első beholderes versenyt december 8-án tartjuk meg, és várjuk más rendezőktől is az ÁFK versenyek hirdetéseit. Jövő tavasszal pedig várható az első ÁFK kiegészítő. Nem sokkal az ÁFK előtt jelent meg A bolhedor lovagjainak 2. kiadása, amely az Álomfogó könyvsorozat szerves részévé teszi ezt az Ősök Városa regényt is. A könyv borítóját láthatjátok a címlapunkon is. Mindenkinek jó játékot és kellemes olvasást kívánok!

A címlapunkon ezúttal Böszörményi Gyula: A bolhedor lovagjai című regényének borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 10. (142.) szám (2007. november)

– 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: október 12. **A következő szám lapzártája:** november 16.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Túlélők Földje, az Ősök 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: beholder@beholder.hu

TARTALOM

RÁCS MÖGÖTT

Börtönök a Shadowrunban

2

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

7

KOMBÓK

Istenek háborúja 5. rész

8

VERSENYBESZÁMOLÓK

Junior és Sokszínűség

14

ÚJ VERSENYEK

Novemberben és decemberben

16

MISZTIKUS ERŐK

Új HKK kiegészítő

20

GYAKORISÁGI LISTA

Misztikus erők

22

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK

Gyakorisági lista

27

A BOLHEDOR LOVAGJAI

Részlet

31

LEANTHIL NAPLÓJA

Ősök Városa

36

A KINCSES BARLANG

ÖV novella

39

GHALLA NEWS

A TF hírei

43

TOBORZÁS

43

A GANÜID TÖRTÉNETE

44

REKVIEM

46

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

RÁCS MÖGÖTT

A következő rövid cikk a 2060-as évek börtöneinek világát mutatja be. Bár az árnyvadászok többsége előbb hal meg, mint elkapják, ez korántsem jelenti azt, hogy üresen kongának az intézmények. Elég egy jól felállított kelepce vagy esélytelen szituáció és a karakterek máris a hűvösre kerülhetnek. A börtönélet a *Shadowrun* egyik méltatlanul elhanyagolt aspektusa, ráadásul számtalan hangulatos, alternatív kampány otthonául is szolgálhat.

Szóval rossz kisfiú vagy kislány voltál, és elért a törvény szigorú keze? Mi vár majd rád miután kiengettek a kaptárból egy frissen regisztrált bűnöző RASZ-szal? Elég ezen később is aggódní. Addig legalábbis felesleges, amíg csak előzetesben pihensz valamelyik őrs általában nem túl bizalomgerjesztő fogdájában, még kevésbé bizalomgerjesztő sorstársaidal, várva az első meghallgatásodra. Ha jó az ügyvéded, csak ki kell csengetned egy szaftos óvadékot, és már mehetsz is utadra a tárgyalásig. Ha nincs szerencséd (vagyis filléres ügyvédre futotta csak) vagy nincs elég zsetonod az óvadékra (még egy óvadékkölcsönző segítségével sem), mehetsz vissza hűsölni a tárgyalásig. Ha rám hallgatsz, fizetsz, mint a katonatiszt, mivel a bíróságok túlterheltek, a tárgyalásokat pedig nem nagyon kapkodják el. Ugyanígy az ügyvéden sem érdemes spórolni. Persze, sokba kerül, de gondold bele mennyitől esnél el a börtönévek alatt. Ügyvéd nélkül (vagy gagyi ügyvéddel) vesztettél, a jogrendszer alaposan megrág mielőtt beleköpne egy lepatant börtönbe életed végéig. Éppen ezért ne sajnálj semmit: add el a családod és a kutyád, hajtsd be a tartozásaid, tegyél meg bármit.

>>> A tag nem viccel! Mikor emberölés vádjával vittek a bíróság elé egyedül az volt a szerencsém, hogy a kollégiumi szobatársam ügyvédnek állt annak idején. Olyan tökös sztárügyvéd lett belőle, akiket a trideóban is láthatsz, és vállalta az ügyemet. Úgy játszott

az egész bírósággal mintha valami olcsó szintetizátoron pötyögne: megkérdőjelezett minden bizonyítékot és minden tanút. Igaz, hogy utána hosszú hónapokig tartott mire felküzdtem magam az anyagi csődből, de minden egyes nujen megérte, hogy a következő húsz-harminc évem ne a sítten töltsem. Szabadon és szegényen még mindig jobb, mint gazdagon a rács mögött. <<<

Willard

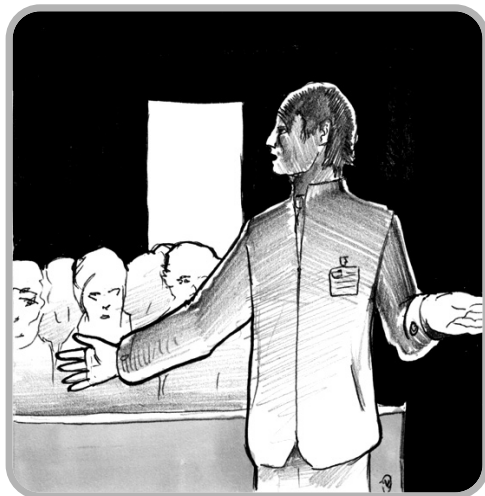
A tárgyaláson emelnek vádat ellened, így itt szembeülhetsz vele először, hogy a másik oldalnak milyen drága ügyvédre futotta. Ha gondolod, itt kapásból bűnösnek is vallhatod magad, de általában ez nem történik meg. Előfordulhat, hogy „elfelejtesz” megjelenni a tárgyaláson, én azonban nem ajánlom ezt a lehetőséget. Rengeteg fejevadász él szökött elítéltek felkutatásából, a többség pedig azzal sem törődik, hogy milyen állapotban juttatja vissza az elkóborolt klient. A tárgyalások hossza változó: egy jó ügyvéd gyorsan bizonyíthatja az igazad, vagy hosszsan elnyújthat egy eleve bukott ügyet.

>>> A tárgyalások különösen vicces események, hiszen a logika gyakran egyáltalán nem játszik szerepet egy ítélet meghozatalakor. Az ügyvéded feladata, hogy elnyerje az esküdtszék szimpátiáját. Megfelelő pénz ráköltésével sok minden kideríthető az esküdtekről, ami jól jöhet a tárgyalás során. Mitől félnek? Miben hisznek? Milyen sötét foltok vannak a múltjukban? Ezek ütőkártyák egy ügyvéd kezében. <<<

Mason

>>> Persze vannak olyan kivételes alkalmak is, amikor az esküdtszék az államokban szétszórva vesz részt a tárgyaláson, műérzet segítségével. Ekkor sokkal nehezebb rájuk hatni, de sok pénzzel és nagy befolyással még így is sikerülhet. <<<

Legal Beagle



Minden tárgyalás ítélettel végződik. Ha szerencsés vagy, kapsz egy „nem bűnös” ítéletet, és mehetsz. Ha bűnösnek találják, a dolgok még rosszabbra fordulnak. Egyedül abban bízhatok, hogy az ügyvéd fellebbez az ítélet ellen, vagy elegendő pénzed marad arra, hogy lefizesd a bírót. Fellebbezésre csak akkor van esélyed, ha nem kaptak még el ezelőtt, és nem követél el túl kirívó bűncselekményt. Egyik lehetőség sem túl kecsegtető, de mégis sokkal jobb, mint bevonulni a kaptárba. Nem túlzok, ha azt mondom, hogy az életedért harcolsz.

BEVARRVA

A börtönből szabadult árnyvadászok olyan ritkák, mint a fehér hollók. A jogrendszer nem kedveli az árnyvadászokat, a börtönök pedig még annyira sem. Éppen ezért a börtön a vadászok többségének a szemében a végállomás, ami után már csak a stáblista következik.

Persze ez korántsem ilyen végletes. A következőkben a Szürkerácsos Hotelről írnék pár mondatot, hogy eloszlassak pár igen súlyos városi legendát. Higgyétek el, az alagút végén néha felcsillan a fény (és az nem mindig a vonat).

MODERN BÖRTÖNÖK: ELLENTÉTES FILOZÓFIÁK

Napjainkban már nem csak a kormányok tartanak fenn börtönöket, hanem a rendvédelmi szervezetek és

területfüggetlen cégek is. Az olyan cégek, mint például a Lone Star vagy a Knight Errant jelentős részt birtokolnak a „börtön-bizniszből”. Persze nem volt ez mindig így. Hajdanában azzal érveltek a magánbörtönök ellen, hogy a rabok büntetésének letöltése nagyon nehezen volt csak bizonyítható, hiszen a rabok kikerültek volna a kormány, vagyis maga az állam területéről.

A huszonegyedik században azonban minden megváltozott. A börtönök egyre csak teltek, míg újak építésére már nem jutott elegendő pénz. A kormányok két lehetőség közül választhattak: új rehabilitációs módszereket találnak ki (melyekkel azonnal visszaküldhetik a civil életbe a rehabilitált bűnözőket) vagy kiadják a börtönök fenntartását a cégeknek. Természetesen mind a két módszernek megvoltak a maga támogatói. A konzervatív felfogás szerint a bűnösöknek bűnhődniük kell tetteikért, a lágyszívűek pedig hittek abban, hogy a legelvetemültebb bűnözők is visszaintegrálhatók a társadalomba.

Egyik lehetőség sem számít kecsegtetőnek az árnyvadászok számára, kiváltképp ha mágikus tehetséggel, vagy modern beültetésekkel rendelkeznek. Lássuk be: a börtönökben „átlagos” bűnözők vannak. Olyan arcok, akik feltörték pár boltot, kiraboltak pár öreglányt vagy kis szerencsével megöltek valakit. Egy potenciálisan veszélyes cellatárs megjelenése tömegreakciót válthat ki, vagy felingerelheti a helyi kiskirályokat/bandavezéreket.

>>> Ne feledjük azt se, hogy a céges börtönök teljesen eltérők lehetnek a szövetségiektől. A szövetségi börtönökben alkotmányos szabályok vannak. A céges börtönökben korántsem. Ha már választani kellene, akkor sokkal inkább szövetségibe kerülnék.
<<<

Horatio

>>> A céges börtönök elsődleges szabálya a gazdaságosság. Mivel a rabokat nem tekintik embereknek, így sok jogukat nem is érvényesíthetik gazdasági okokból. <<<

Bitrunner

BÖRTÖNÉLET

A börtönbe kerülés után elkezdődik a játék, aminek neve: *túlélés*. Bármilyen rémes történeteket is hallottál már a börtönről, a valóság sokkal borzalmasabb. Ha csak nincsenek befolyásos alvilági kapcsolataid a kin-

ti világban, két módon minimalizálhatod a téged ért negatív hatásokat: erős barátokat szerzel, vagy jelentéktelennek tünteted fel magad. Mire számíthatsz új otthonodban?

Először is: van beültetésed? Az, hogy ezekkel mi fog történni több dologtól függ, többek között a börtön rendelkezésre álló erőforrásaitól, a politikai háttértől és a börtönigazgatótól. A beültetések kiműtéséről szóló történetek többsége mese. Sokkal olcsóbb és egyszerűbb kiiktatni a beültetést, mint kiműteni valakiből (és finanszírozni a rab felépülését). Ha szerencséd van, csak elvágunk pár idegi kapcsolást vagy kiiktatunk pár erőforrást, így a beavatkozás könnyen javítható. Ha nincs szerencséd, akkor azért kaphatsz pár robbanótöltetet a beültetésre kapcsolva, hogy meggátoljanak a jövőbeli használatban. Az adatjackek és chipjackek csak egy jackblokkolót kapnak, amit gyakran el is hagynak, ha műéletes rehabilitációt is folytatnak az intézményben. Ritka esetekben ténylegesen kiműtik a beültetéseid, de ez hihetetlenül ritka és szélsőséges eset.

>>> A mágikusan aktív rabok sokkal szarabban járnak. Mivel a mágikus képességeket nem nagyon lehet korlátozni, a rabok többségét mágusmaszkkal, 24 órás műérzettel vagy hallucinogén drogokkal korlátozzák. Ez sokkal súlyosabb büntetés, mint egy kiberver kioperálás. A szerencsésebb varázslókat progresszív szittekbe rakják, ahol földalatti cellákkal, asztrális baktériumokkal vagy asztrális akadályokkal keserítik meg

az életüket. Bár ezek sem kellemesek, mégis jobbak, mint az elvesztett adomány és az örület. <<<
Collide

>>> A mágiahasználókra mért másik csapás a börtönökben tomboló asztrális háttérzaj. A felgyülemlett fájdalom, gyűlölet és reménytelenség pillanatok alatt elviselhetetlenné válhat egy mágikusan aktív számára. A különösen kegyetlen börtönökben a Felébredtek maguktól is megöriúnek és elvesztik adományukat. Hallottam már olyan pletykákat is, melyek szerint egyes mágikusan aktív örök hozzászoktak a börtön mágikus háttérzajához, és ezáltal még brutálisabbá és szadistábbá váltak. <<<

Magiszter

Másodszor: van RASZ-od? Ha nem volt állampolgárságod a börtönbe kerülésed előtt, garantáltan a lehető legrosszabb helyre fogsz kerülni. A börtönök túl vannak terhelve, így gyakran tesznek egy cellába több rabot is. Az egyetlen jó hír, hogy legalább a fajok között válogatnak. Ha humán vagy, legfeljebb tündék vagy törpék mellé kerülhetsz, de nem kerülhetsz egy cellába orkokkal vagy trollokkal.

>>> A börtönökben általában külön blokkba kerülnek a trollok és orkok, mivel túl erősek és strapabírók ahhoz, hogy összevegyíthessék őket a többi rabbal. Normális esetben a humán (vagy humán testfelépítéshez közeli) feyencek semmilyen körülmények között sem keveredhetnek az erős metahumán fajokkal. Ez azt jelenti, hogy még kajálás vagy szabad foglalkozás közben sem. <<<

Goblinfiú

Hogyan élhetsz túl ebben a pokolban? Szerezz haverokat, vagy tettesd magad jelentéktelennek. Ha tagja vagy egy alvilági szervezetnek, akkor könnyebben boldogulhatsz. Ha nincsenek ilyen kapcsolataid, akkor ideje lenne elkezdened felhajtani pár barátot. Küzd le az előítéleteidet. Hacsak nem te vagy a legerősebb troll a blokkban, nincs esélyed túlélni egyedül. A bandák, ork felsőbbrendűségi mozgalmak vagy épp Humanis poliklub maradványok ereje abban rejlik, hogy sokan vannak. Egyedül nem dacolhatsz velük, és könnyű prédává válhatsz. Ha nem akarod a büntetésedet a legalacsonyabb rendű szolgaként leélni, akkor nem válogathatsz a szövetségesegek között.



>>> Maguk a börtönőrök is szövetségesekké tehetők, ha meg tudod adni nekik, amire vágnak. Pénzrel szinte mindenki megvásárolható, de csak szinte. Egy börtönőr szövetséges jól jöhet, ha csempészésről vagy könnyebb börtönmunkáról van szó, ám hihetetlenül hátrányos tud lenni, ha rájönnek a rabtársaid.

<<<

Max

>>> Még senki sem beszélt róla, és tényleg ritka fogalom, de a börtön előnyös is lehet bizonyos körökben. Nem véletlenül hívják időnként az élet iskolájának. Ha megfelelő barátokat szerzel, nagyon sok mindent tanulhatsz autólópásról, betörésről, zsebmetszésről vagy épp a mellébeszélésről. <<<

Bulldog

TECHNIKAI HÁTTÉR

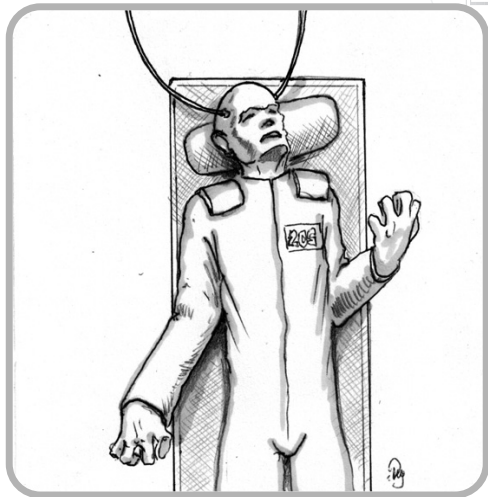
A börtönben nem csak hideg rácsok és hidegszívű börtönőrök akadályozzák meg a rabok kijutását. Tulajdonképpen az őrk testesítik a visszatartó erő legkisebb hányadát. A börtönüzemeltetők többsége már rájött, hogy az őrk könnyedén megvesztegethető, túsul ejthető vagy megsarolható, így nem képezhetik a fő visszatartó erőt. A modern börtönök így inkább más technikákra építenek.

A modern börtönök szinte teljesen automatizáltak. Biztonsági rigók és szakértői rendszerek ügyelnek a biztonságra, és nagyon kevés olyan hely van csak, ahol el lehet rejtőzni a mindig éber kamerák és szenzorok elől. Az elektronikus megfigyelést általában asztrális órjáratokkal is kiegészítik, hogy maximalizálják a hatást. A börtönökben nem létezik a magánélet fogalma.

A balhész helyzetek sokkal könnyebben kezelhetők, sokkal kisebb ráfordítással és sokkal kevesebb veszéllyel. A létesítmények többségében rendszeresített a tézerrel felszerelt padlólapok és a gázbefecskendező rendszerek, melyek könnyedén felszámolhatnak egy lázadást maradandó sebesülések okozása nélkül. Kisebbségi lázongások letörésére általában kábítógyerekek felszerelt robotokat vetnek be.

BÖRTÖNMELŐ

A börtön nem a lazslálásról szól. Ha éppen nem a hatalmi harcaikkal foglalkoznak, a rabok dolgoznak, hiszen elszállásolásuk és etetésük pénzbe kerül. A börtönmelőről többet is szól mára, mint a rendszámtábla



készítés vagy a börtönmosoda – gyakoriak a börtönbe telepített textilgyárak és elektronikai gyártósorok. A fegyverek általában csak apró töredékét tarthatják meg fizetésüknek, melyet cigarettára, magazinokra vagy hasonló javakra költhetnek.

>>> Ez természetesen csak a jó magaviseletű rabokra vonatkozik. Aki nem játszik tisztességesen, az melót sem kap. Bár a melóból befolyó összeg nevetésszerűen kevés, mégis épp elég egy esetleges védelmi pénzre. Ha van annyi eszed, hogy összehaverkodj egy őrral (és lefizesd), akkor „szírosabb” melót is kaphatsz, mellyel még több szívességet kaszálhatsz be. Ha nincs szerencséd, mehatsz klotyót tisztítani, persze a fogkeféddel. <<<

Prole

REHABILITÁCIÓ

Akár hiszitek, akár nem, a rendszer inkább a bűnözők rehabilitációját szorgalmazza, mint elszállásolásukat. A rehabilitáció hosszú távon olcsóbb, megszünteti a börtönök telítettségét, és megnyugtatja a légyszívű politikusokat és szavazó polgárokat is. A probléma mindössze annyi, hogy a rabok szempontjából egy hosszú büntetés sokkal csábítóbb, mint egy személyiségterelő rehabilitáció.

A rehabilitáció módszere nem sokat változott az évek során. A folyamat műérzet kezelésekből, személyiségmódosításból és más agytekerő technikákból áll, melyekkel rávesznek, hogy soha többé ne kövessék el azt a bűncselekményt, amiért bevartak. Szerencsés-

re nincsenek személyes tapasztalataim, de a hallottak alapján a „progresszív” kezelések alanyainak személyisége teljesen megváltozik.

>>> A Lone Star már régóta kísérletezik mentális kondicionáló technikákkal, melyek célja, hogy ártalmatlan polgárt faragjanak a legveszélyesebb elmebetegéből is. Mivel az agy egy hihetetlenül összetett dolog, melynek működését még napjainkban sem ismerjük, a kísérletek váratlan és szélsőséges eredményeket is produkálhatnak. Az alanyok többsége olyan szélsőségesen próbálja elkerülni az erőszakot, hogy gyakran teljesen védtelenné válnak stresszhelyzetben, de állítólag volt rá példa, hogy egy trideóban megpillantott akciófilm elől is kocsonyaként remegve menekült a kondicionált delikvens. <<<

Sigmund

>>> Egy másik kísérleti módszer az „agyzár”. Gyakorlatilag a pavlovi módszer újrafelhasználásából áll. Ha a kezelés során betanított állapotba kerülsz (például New York utcáin barangolsz, vezetsz vagy fegyvert fogsz a kezvedbe), elnyomhatatlan fájdalom, rosszullét és lelkiismeret-furdalás lesz úrrá rajtad. Félelmetes, mi? <<<

Skinner

>>> Egyes intézmények a mágikus és technikai módszerek vegyítésére esküsznek. Állításuk szerint mágikus módszerek használatával a kezelés jobban személyre szabható, így sokkal hatásosabb és humánusabb. Szerintem semmivel jobb, ha egy mágus turkál az agyamban, mintha egy pszichológus tenné, de hát izlések és pofonok. <<<

Targa



VISSZAUTASÍTHATATLAN AJÁNLATOK

Vannak olyan ritka és szerencsés alkalmak, amikor lehetővé válik, hogy a büntetés letelte előtt szabadulhass. Persze nem a tepsire gondolok, ami nem túl kecsegtető alternatíva, és nem is a szökésre, amely szinten lehetetlen, hanem egy visszautasíthatatlan ajánlatra. Mind céges, mind szövetségi körökben vannak olyan kellemetlen, szürke vagy sokkal inkább fekete feladatok, amit kifejezetten fegyenceknek találtak ki. Természetesen nem publikus vagy legális dolgokról beszélünk. Az árnyvadászokat gyakran találják meg ezek a visszautasíthatatlan ajánlatok – „végezd el a melót és elfeledkezünk a büntetésed hátramaradó részéről”. Kecsegtető? Csak első pillantásra. Ezek a melók – még bűnöző léptékben is – a legmocskosabb, legkegyetlenebb és legveszélyesebb megbízatások, amit ember véghez vihet. A cégeknek vagy a kormánynak megéri, mivel a fegyenc szabadsága egyetlen fillérükbe sem kerül, míg a munka teljesítése általában hatalmas profittal jár. Ha elbukik a fegyenc, akkor sem történik semmi, hiszen az ingyen munkaerőnek nem kell fizetni. Az ajánlatok többsége biztos halál, ám egy halálraítéltnék vagy életfogytosnak nincs túl sok választási lehetősége...

>>> Legfőként a cégek folyamodnak ilyen megoldásokhoz. Beetetnek a mézes madzaggal, aztán megkapod a fejedbe a GPS rendszerrel összekötött agybombát, és szolgálatod életed kockázatásával a céget hosszú évekig – természetesen ingyen. Aztán esélyesen visszadobnak egy másik börtönbe. Megtehetik, hiszen nem vagy állampolgár. Ugyanakkor szinte soha nem mennek utánad, ha teljesíted a megbízatásodat, kiiktatod a rendszereiket és meglépsz. Egyszerűen nem éri meg nekik, hogy ilyenekkel szarokodjanak. <<<

Cougar

Persze önkéntes kísérleti egerekre is szüksége van a cégeknek, így a börtönökben is megy a toborzás. A rabok tökéletes tesztalanyok, mivel nincsenek jogaik, így nem élhetnek kártérítéssel sem a félresikerült kísérletek miatt. Az emberkísérletek pedig általában még bőven a tesztelési fázisban vannak, amikor szóba kerülnek a börtönök. A Te döntésed pajtás, de szerintem életben maradni még mindig jobb, mint fájdalmas módon meghalni. Ugyanakkor hallottam már olyanról, akinek sikerült kikerülnie egy sikeres teszt segítségével. A mellékhatásokról persze nem hallottam.

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Fel kell-e áldoznom azonnal az Istenek rokkáját, amint leesett róla a második késleltetett hatás jelző?

Nem. A késleltetett hatás ebben az esetben azt jelenti, hogy azt a képességet attól kezdve használhatod. A képesség használatáról te döntesz.

Ellenvarázsolhatok-e egy olyan lapot a Panatán csilapítással, aminek csak a hátránnyal együtt van 3 sornál hosszabb szövege? Ez pontosan az a helyzet, mint amit a *Thrax halálcsapásnál* leírtunk az előző számban. Itt is feleslegesen szerepel a szövegben a képesség szó. A lap szövege tehát helyesen: „...egy va-

rázslatot, amelynek a leírása (színesítő szöveg nélkül) 3 sornál hosszabb.”

Sebződök-e a Rothadó borzalomtól, ha megpróbálok lelőni azt egy varázslattal, az ellenfelem ellenvarázsolja, amire én is egy ellenvarázslattal reagálok?

A rövid válasz: igen. A részletesebb: a reakciókat hátulról visszafelé kezdjük el kiértékelni. Először létrejön az én ellenvarázslatom, aztán körbenézek az asztalon, hogy történik-e bármi annak hatására, hogy létrejött a varázslatom. Igen, történik. A borzalom miatt sebződök és veszték VP-t. Aztán nem jön létre az ellenfelem ellenvarázslata. Majd ezután létrejön az én leszedésem, aminek eredményeképpen a borzalom a gyűjtőbe kerül. Ezután szétnézek az asztalom, hogy történik-e valami a sikeres varázslatom hatására. Mivel a borzalom már nincs az asztalon, ezért nem történik semmi.

Kijátszhatok-e helyszínt akkor, ha már abban a körben játszottam ki egy szingularitást?

Igen. A helyszín kijátszása nem számít lapkijátszásnak (AK130). Vagyis *Ósi béklyó*, *Rothadó borzalom*, szingularitás stb. dolgok nem vonatkoznak rá.

Mennyiért lőhetem el az Owooti trükköt, ha azt a mágia elnyelésével megakadályoztam, rákerült egy lényemre a jelző, és onnan akarom ellőni?

Bár az X-es lapok költsége a gyűjtőben, a pakliban, vagy a kezemben nulla, de itt egyik esetről sincs szó. A legegyszerűbb, ha megjegyezzük, hogy hányas volt az az *Owooti trükk*, amit megakadályoztam, és én a jelzőből egy pont ugyanakörorát tudok használni.



KOMBÓK

ISTENEK HÁBORÚJA 5.

Kis csúszással, de elértünk az egyszínű paklikat tagláló cikksorozatam végéhez, amelyben a hátralévő két szint, a zöldet és a barnát mutatom be nektek.

SHERAN

A jó öreg Földanyának rengeteg porontya van, sokoldalú állatkáival többféle és változatos paklikat rakhatunk össze. Ebből következik hogy igazi meglepetések nem lesznek, hanem egy csomó etnikum összeállításunk lesz. Mindenek előtt egy elkeserítő hírrel kell kezdenem: Sherannak nincs igazi táp lapja, csak másodvonalbeli dolgokat tud felmutatni. Ez persze nem szabad, hogy elkeserítsen minket, remek dolgokra képes zöld.

TEKNÓS

Vitathatatlanul az egyik legnépszerűbb lénytípus a teknős. Mostanra már elég népes családjuk van, egész erős paklit lehet belőlük összeállítani (minden teki rajongó figyelmébe ajánlom a következő nagy kiegészítőt, amiben öt új, ötletes és erős teknős fog megjelenni).

Páncélos barátaink fő jellemzője, hogy mindegyiknek anti-mágiája van, másrészt igen gyorsan szét lehet gyalulni velük az ellenfelet. E két fő tulajdonságuk nagyjából meg is határozza az egész paklit, a pakli összeállítása előtt érdemes eldöntönnünk, hogy melyik részt hangsúlyozzuk: a dobátást, vagy a hordázást? Leglényegesebb különbséget a szabálylap vagy követő választása adja. Gyors nyerést a *Teknősök öregapjával* vagy *Lépéselőnyvel* segíthetjük elő, a dobátás előnyeit pedig *Zarknod bilincsel* vagy *börtönével* tarthatjuk meg. Mivel a pakliösszeállítást nagyon kicsit módosítja csak a döntésünk, ezért külön listákat nem fogok írni, csak megemlítem, hogy mikor mit kell kicserélni.

Unalomig ismert kezdő lapunk ezúttal is a *Hívó kürt*, *Zarknod bilincsel* esetleg használhatunk helyette *Idéző morfot*; igaz drágább, viszont az 1/1-es lény még mindig hasznosabb lehet, hisz tud ütni. A sort *Iffjú teknőssel* folytatjuk, nagy gazember, pörgeti a paklit, dobát stb.

Legnagyobb kedvencünk a *Tudós teknős*, segítségével nagyjából bármit kereshetünk, vagy elhullott barátainkat hozhatjuk vissza. Bilincs mellett megkérdőjelezhető a használata, feltámasztani még jó lehet, de nem nagyon javaslom a használatát. *Lestínoh*, a *teknős legenda* garantáltan be fogja lopni magát a szívünkbe (ha eddig még nem tette

meg), kivégzésként, lényleszedésként használhatjuk minden hulladék kis teknősünket. *Terrorteknőssel* és *Falkavezérel (új)* a támadóerőnket növelhetjük meg, még hozzá igen jelentősen, még a leghitványabb *Iffjú teknős* is igen komoly sebet tud majd okozni mellettük. Hogy ne kelljen teljesen rájuk hagyatkozni, használjunk *Hebrens teknőst*, ami önmagában is komoly fegyvertény lehet, viszont bánjunk óvatosan vele, mivel nem túl jó dolog, ha miatta halunk meg, vagy túl sok teki életébe kerül az, hogy ütlegelünk vele. *Ütőgépként* esetleg berakhatunk pár *Brutális morfot*, vagy *Zseniális teknőst* is, de nem elengedhetetlenek.

Lépéselőnyvel kombinálva garantált előnybe kerülünk a *Teknősfészek* használatával, körönként jó eséllyel +1 lapunk van, ami nem kis dolog. (Fontos! A *Teknősfészeknél* szerzett lap keresésnek számít, tehát *Zarknod börtöne* mellett is működik, illetve morfokat is a kezünkbe vehetünk, hisz ilyenkor is megnevezhetjük a teknős altípust.) Nem elhanyagolható még a másik képessége sem, amellyel szintén a győzelmünket tudjuk előrébb hozni.

Természetesen amúgy is érdemes használnunk, csak meg kell várnunk, amíg szerzünk egy csontot. Ebben, és még sok másban is segítségünkre lesz a *Teknős csapat*. Rendkívül sok lapot kapcsol ki az ellenfeletől (a hatásoktól védő képességével), szükség esetén elcsip egy kellemetlenkedő lényt, s akkor már meg is kapjuk a csontunkat, amit a fészekbe rögvest be is fekethetünk.

Persze a teknős hadosztály lapirtó szekciója korántsem ilyen sovány, van még a tarsolyukban egy-két trükk. *Haragos teknőssel* a manapság használt lapok jó részét megoldhatjuk; alap lap.

Kedvünk szerint rakhatunk még a pakliba *Bölcs teknőst*, *Viztisztító teknőst*, *Halálos morfot* és *Dicsekvő teknőst*. Ezekből én maximum 1-2 darabot ajánlok, főleg azért, mert a kereséseinkkel elő tudjuk majd szedni a legoptimálisabbat közülük, illetve a side-ba simán befér mind.

Hiába a rengeteg anti-mágia, ha az ellenfél, a körében felhúzott varázslatot kijátssza, akkor nincs is módunkban eldobatni. Ezeket a problémás eseteket oldhatjuk meg egy jótéle *Mágiamorfálóval*. A maradék helyre én 1-1 *Védemező morfot* és *Teknős páncélfoltozót* ajánlok, előfordul, hogy szükség lesz rájuk.

Kiegészítő pakliba mindenképpen használjunk további leseedéseket, *Sötét földet (új)*, maradék *Védemező morfot* és

páncélfoltozót, illetve *Kóspalaki sajtólvast*ot. Dobatások ellen bepróbálhatjuk a *Gyászoló mourgot* is.

Ha *Lépéselőny* mellett döntöttünk, akkor semmiképp se felejtjük ki a *Bo'adnun kincsesládát*, szintén remek erőforrás, garantáltan megéri használni. (Arra figyeljünk, hogy se ez, se a *Teknősfészek* nem fog manát adni az első négy körben. Oda se neki.) *Zarknod bőrtöne* mellé mindenképpen használjunk legalább egy *Sötét földet (új)*, sokszor tudja az ellenfél annyira kontrollálni az asztalunkat, hogy szükségünk van egy ennyire stabil nyeresre. *Zarknod bilincsénél* ajánlott kivenni a kereséseket, rakjunk a helyükre jó nagy teknősöket.

Teknősök öregapja / Lépéselőny Zarknod bőrtöne / Zarknod bilincse

- 3 Hívó kürt
- 5 Ifjú teknős
- 3 Lestinho, a teknős legenda
- 3 Terrorteknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Teknős csapda
- 3 Haragos teknős
- 3 Teknősfészek
- 3 Hebrencs teknős
- 3 Falkavezér (új)
- 3 Mágiamorfáló morf
- 2 Halálos morf
- 2 Dicsekvő teknős
- 1 Védelfező morf
- 1 Bölcs teknős
- 1 Teknős páncélfoltozó
- 1 Víz tisztító teknős
- 1 Brutális morf

ŐSHANGYA

Az idősebb játékosok még biztos emlékeznek a '99-es évekre, amikor jó fél évig mindenhol tombolt az őshangya pakli. Néhány friss hangyával és pár felújítottal karöltve a jó öreg hangyák ismét labdába rúghatnak, akár a versenyszíntalokon is.

A régi jól bevált recepten minek változtatni? Az újra alakult hangya kompánia is a gyors lerohanásról fog szólni. Ebben hatalmas segítségünkre lesz a követőnk, *Az őshangyák istene*, amit ha hatástalanítanak *Semleges csatamezővel*, akkor biztosak lehetünk a vereségben. Miért olyan jó? Egyrészt minden lényünk egylet olcsóbb, mondanom se kell ez mekkora segítség a túlnyomórészt 3 VP idézési költségű lapjainknál. Másrészt az ellenfélnek mindig lesz egy quwargja, ami nélkül sok lapunk csak félgőzzel működik.

Talán már senki se fog megdöbbenni, mikor megemlítem a paklink egy másik fontos lapját, a *Hívó kürtöt*, ha felhúzzuk, akkor már minden lényünk 1 VP-ért jön, amivel nem sok etnikum büszkélkedhet.

Alap emberünk (hangyánk) a sima *Őshangya*, nagyon sok mindenre nem fogjuk tudni használni, max. építkezik, vagy hátul manát termel, esetleg üt egyet. Nem vagyok teljesen meggyőzve arról, hogy kell a pakliba, igaz túl nagy baj se lesz belőle. Messze a legjobb lényünk az *Őshangya taktikus* lesz, aki szakmájától eltérően kutatásjelzőket gyűjt magára. De lényeg a lényeg, viszonylag gyorsan őshangyás lapot keres, akár többet is. Tapasztalatom szerint ezt érdemes kirakni az első körben, az se butaság, ha a következő körben rögtön előszedünk még egyet. Kettő együtt már minden körben keresnek ingyen, ami bizony nem csekélység. Hogy ne kelljen messze mennünk a témától, még gyorsan megemlítem a hangzatos nevű *Őshangya herét*, amivel szintén keresgélhetünk, igaz kicsit drágábban, viszont azonnal, ráadásul a harctéren is megállja a helyét. Figyeljünk arra, hogy a mai tendenciát még nem követi, vagyis képes önmagát is keresni. Fontos erőforrásunk lesz még az *Őshangya boly*, 1 VP-ért egy lapot húzhatunk egy lény kijátszásakor. Ez igen korrekt biznisz, használjuk ki, amikor csak lehet.

Nagy kedvencünk lesz az *Őshangya technikus*, aki szinte egy az egyben a *Varkaudar kinzömesternek* felel meg. Ugyanilyen hatékony lesz a technikus barátunk, mint a távoli rokona; szeretjük.

Ősrégi kombót alkot az *Őshangya sáman (új)*-*Őshangya fanatista*. Ha ketten összedolgoznak, akkor minden lényünket átalakíthatjuk egy fanatistává, ami +4/+4-et ad a beütni készülő hangyócsának. Nem nehéz kiszámolni, hogy öt hangya átkonvertálásával 20 sebzést tudunk kiosztani, ami már bőven elég a nyereséhez. A sáman ezen kívül piros paklik ellen is igen hatékony lesz, előbb utóbb a magunk oldalára állítja az ellenfél lényeit.

Győzelmi esélyeinket jelentősen növelhetjük az *Őshangya inkvizítorral*, aki +1 sebzést ad a lényeinknek, illetve pár lapot kikapcsol. Ez leginkább sárgát fogja zavarni, hisz abból a színből három lapot is letilt. Nem fogják szeretni.

Ennyitől nem fog padlót fogni az ellenfél, még így is elég picik a hangyócsánk, valahogy vérszomjas gyilkoló-géppé kell alakítani őket. *Lélekhaló* szinte mindig 1 VP-ért fog jönni, lehet rá lapot húzni, igazán ideális sebzés adás. Ne feledjük, hogy láthatatlanságot is kapunk, vagyis nem tudnak feltartóztatni tele örposztal sem. Ha ez még nem lenne elég, belecsempészhetünk pár *Az erdő dalát* is a paklinkba, hihetetlen ütőerővel ruház fel minket; nem mellékesen hüllére gyógyuljuk magunkat. Ráadásul igen jó eséllyel tudjuk kétszer kijátszani.

Ne feledkezzünk meg a védelmi szektorról sem. Imádkozunk minél több *Őshangya kamikázéért*, sokoldalú jószág. Counter, leszedés és semmizés egyben. Ha belefer a költségvetésbe, akkor sámannal mindig hozzunk vissza egyet, sosem lehet tudni mikor fog életet menteni. *Őshan-*



gya testőrrel (új) bezizosíthatjuk az asztalunkat, mellette már túlságosan kellemetlen meglepetések nem érhetnek és a hangyáink is szívesebben indulnak hadba a biztos győzelem tudatában.

Végül, de nem utolsó sorban *Owooti trükk*kel és *Mágiamorfálóval* bolondítsuk meg összeállításunkat, egy kis counter mindig jól fog jönni. Kiegészítő pakliba érdemes további countereket rakni (*Speciális védelem*, *A béke megőrzése* [sokszor ugyanis fölöslegessé válik a követő], *Majd legközelebb*). Nagy pusztítások ellen *Védelmeszö morfort* tudom ajánlani. Követők és szabálylapok ellen a *Nerub csendvarázs* hatékony megoldásnak bizonyul.

Az őshangyák istene

- 3 Hívó kürt
- 5 Őshangya
- 3 Őshangya taktikus
- 3 Őshangya here
- 3 Őshangya technikus
- 2 Őshangya sámán (új)
- 3 Őshangya inkvizítor
- 3 Őshangya kamikáze
- 3 Őshangya fanatista
- 3 Őshangya testőr (új)
- 3 Őshangya boly
- 3 Owooti trükk
- 3 Lélekháló
- 3 Mágiamorfáló morf
- 2 Az erdő dala

Írhatnék még további zöld koncepciókról, de egyrészt úgy érzem, hogy a fentiek jócskán erősebbek a többinél, il-

ltve már elég sok pakli leírás jelent már meg egyik-másik pakliról (pl. a mérgező deckről és a nerubokról már írtam párszor).

Ha mást nem egy próbát mindenképpen megér a zöld kontroll is, bár szerintem nem elég erős, hogy versenyen eséllyel induljunk vele. Ha mindenképpen ezt a paklit szeretnénk összerakni, akkor feltétlenül használjunk valamilyen követőt (*A halhatatlanok nagymestere*, *Manafamiliáris*, *Az anarchia avatárja* a leginkább ajánlott), ha mást nem *A béke megőrzése* miatt. Counterek terén egész széles a választék, nem lesz nehéz megakadályozni minden zavarót. De ekkor jönnek a problémák. Nincsen túl sok normális lezsedése zöldnek (*A Mandulanektár (új)* messze a legjobb, de az is csak lényeket

old meg, igaz a sajátjaink javítására is tökéletes). Igen-igen rossz dolog még, hogy a nyérései kissé nyögve nyelődnek. Vannak nagy, passzív lényei (*Hétféjű hidra*, *Hatalmas magzim*) meg *Tomboló vihara (új)*. Ezek koránt sem megoldhatatlan dolgok, ráadásul gyakran igen lassan működnek.

Amiben némi potenciát azért érzek, a *Ragacsos iszapolip* és a *Melkon*, ha jól jön ki a lépés, akkor elérhetjük, hogy az ellenfél ne nagyon játsszon ki lapot. (Ehhez mondjuk igen jól kell összejónnie a dolgoknak, kezdve azzal, hogy nekünk kell kezdeni, s második körben sikeresen beütni a polippal).

Értelmesebb játékosok ellen ráadásul hatalmas hátrányba kerülünk, mert két tápnak tartott lapunk miatt mutogatjuk a kezünkben lévő lapokat (*Speciális védelem*, *Sakita*). Én pont emiatt nem is nagyon ajánlom használatukat. (Illetve a védelmet csak side-ba raknám be.) De ne aggódjatok, a zöld kontroll a következő kiegészítővel igencsak meg fog erősödni.

THARR

A színelemzések végére maradt a játék egyik legerősebb és legsokoldalúbb színe. Nagyon sok lapja használható, érdekes módon ezek több tekintetben hasonlítanak is egymásra, ezért kissé elmosódik a pakli határa.

Először is nézzük a kötelező barna lapokat, melyeket mindegyik összeállításunkba be fogunk rakni.

Tharr bűbája: Counterelhetetlen erőforrás, ami még dobat is egyet. Olcsóbbít, kör végén lapot húzat. Kell ennél több? Szerintem az egyszínű környezet legerősebb lapja. Igyekezzünk minél hamarabb minél többet kirakni belőle.

Az erős gyengéje: Az egyszínű környezet általában a sok lényvel játszó paklikról szól. Ha felhúzzuk a játék elején, garantáltan hasznosítani tudjuk majd.

Apró kívánság: Sokban hozzájárul a *Tharr bűbája* erejéhez, hiszen főleg ezt fogunk vele keresni, persze nyilván fogunk találni egyéb hasznos jószágot is.

A sors fintora (új): Amolyan univerzális lapleszedés, ráadásul lapot is húzol rá.

Malfunkcionálás: A játék legerősebb countere.

Naso-thin nagyúr: Tápok tápja, ráadásul *Tharr bűbája* mellett jöhet akár varázspont költség nélkül is.

Megelőző ütés: A legjobb direkt sebzés. (Az itt felsorolt lapok egy részéről bővebben is szó volt a „HKK legjobb lapjai” című cikkemben, ezért most nem részleteztem őket. Tessék elővenni a múlt havi AK-t!)



ÓRIÁS DECK

Régi elképzelés az óriás pakli, 2002 óta létezik a koncepció; *Melák*, az óriás megjelenése óta. A követő igen csak eltalálja, mire van szükségünk: a drága behemót lényeink olcsóbbítására. Gyakorlatilag körönként +2 VP-kezt kapunk, amit csak óriásra költethetünk el. Higgyük el, ez nem lesz túl nehéz. Igaz nem fogunk túl sokkal játszani, viszont a *Tharr bűbájok* eléggé pörgetnek ahhoz, hogy mindig ki tudjuk használni a követőnket.

Bár etnikum pakliról van szó, kivételesen a *Hívó kürt* kap egy picit kérdőjelet maga mellé, hiszen valószínűleg nélküle is olcsón fognak jönni a lényeink, ráadásul kontroll jelleget a paklink és kevés lényel játszunk, viszonylag kevésbé tudjuk majd kihasználni, valamint előfordulhat az a paklinknál nem túl extrém esetnek számító dolog is, hogy beleragad a kezünkbe, és nem húzhatunk a *Tharr bűbájával*. Emiatt érdemes lehet megfontolás tárgyává tenni a dologot. Másrészt viszont segít kompenzálni az olyan húzásokat, amikor nem húztunk lényt, illetve van egy kulcs lényünk amit mindenképpen szeretnénk látni. Összességében tehát azt mondom, megéri használni, de az iz meg tudom érteni, ha valaki végül kihagyja.

Legnagyobb tápunk a *Magányos küklopsz*, rakjuk ki minél előbb. Sárgával és feketével játszó ellenfeleink különösen utálni fognak minket (hacsak a sárga nem húzott be egy *Halászatot*) miatta. Countereinkel és leszedéseinkkel ügyesen manőverezve simán leütheti az ellenfelet akár tíz ÉP alá is, mire meg tudja oldani (előbb-utóbb meg fogja tudni oldani, ebben biztosak lehetünk). Szerencsés húzásnál előtte még kitehetünk egy *Tharr bűbáját* is, és akkor már garantált előnyünk lesz igen hamar, kis tűzással élve megnyertük a meccset.

A *Kétféjű köttroll* is nagy kedvenc ebben az összeállításban, jószereivel minden értelmes lénynek van altípusa (legalábbis minden színben van rengeteg, erős, altípussal rendelkező lény). Fontos szem előtt tartani, hogy őrző, tehát

egyik játékost sem lehet lelőni általános és azonnali varázslatokkal. Ezt kissé szomorúan vehetjük tudomásul, hiszen a legerősebb direkt sebzés barna, illetve le kell mondanunk egy, a pakliba amúgy remekül illeszkedő lapról, a *Sziklahajításról*. Ezen problémáznunk nem szabad, általánosságban elmondható, hogy az idő nekünk dolgozik, tehát gyakran jól is jön ez a védelem, legalább nem kell folyton a meghalás miatt aggódni.

A *Khrak behemót* lényként igen gyengének számít, viszont annál hatékonyabb az alternatív képessége, a lapcouterelés. Bizony, nem lesz ritka, hogy 6 VP-ért kell megakadályoznunk valamit, vagy hatalmas áldozatot kell hoznunk, hogy 1 VP-ért countereljünk. Mindkét esetben nagyon körültekintően mérlegeljünk, könnyen ellehetetleníthetjük a saját helyzetünket, ha eltékozoljuk fontos erőforrásainkat. Figyeljünk arra, hogy reakcióként nincs óriás altípusa, tehát a *Melákot* ilyenkor nem használhatjuk.

A *Bamba barát* a másik nagy sztár az összeállításunkban. Nekron költsége miatt akár 0 VP befektetéssel is hozzhatjuk, ami gyakran bizonyul hasznosnak a kis lényeket pilanatok alatt kiiktatja a játékból, a nagyobbacsakát is meg tudja eléggé gyengíteni, hogy valamivel elintézhessük. Emellett a laphúzó képességével a felgyülemllett hulladékot szórhatjuk ki a kezünkől. Ne feledjük, hogy nem kötelező lapot dobni neki, tehát 1 VP-ért és egy nekronért húzhatunk a kör végén egyet.

Az eddigiek mögött jócskán lemaradva bandukol a *Dombi óriás*, ami csak a gyógyító képessége miatt kapott helyet. Igaz, könnyen előfordulhat, hogy szükségünk van egy repülő lényre, s ilyenkor is ki tud minket segíteni, de ez még nem lenne elég indok arra, hogy játsszak vele. Büntetését ne feledjük.

Végül, de nem utolsó sorban egy *Dranadáni kötőrőt* is belecsempésztem a pakliba; gondoltam felkerékeitem 15-re a lényeink számát. Elsősorban a *Hívó kürttel* való kereshe-

tősege miatt raktam be, sosem árt, ha extra módon védve vagyunk valamelyest a gyors paklik ellen is.

Természetesen szükségünk lehet még némi counterre is, az *Anti-mágikus* megszakítás tökéletes lesz. Szívesen játszanék még *Majd legközelebbel* is, csak sajnos nem fér össze a *Tharr bűbájjal*, így kénytelenek leszünk kihagyni a barna paklikból. Ha valaki kevesli a countereket, akkor próbálkozhat még *Az óriások fájaldalmával*, de én inkább csak side-ba ajánlom.

Kontrollos koncepcióknak miatt feltételezhetjük, hogy az ellenfél lapjai szépen fognak hullani (ha más nem, az őrszobtban felőrldnek), ezért *Hadiállapottal* tehetjük még hatékonyabbá a deckünket. Pár *Tharr bűbája* és *Hadiállapot* olyan hatalmas erőforráselőnyt ad nekünk néhány kör alatt, melyet az ellenfél sosem fog tudni behozni.

Szklarepesszel (új) fejezem be a paklit, sokszor jó lesz kilőni valami kis gonosz szörnyet, vagy pontot tenni az ellenfelünk életének végére. *Bamba barátal* különösen hatékonyan működhet, akár nagyobb darab kreatúrákat is a másvilágra küldhetünk.

A kiegészítő pakliba mindenképpen rakjunk 1-1 *Dombi óriást* és *Dranadáni kötőrt*. A *Nyugodt pentadron* elviekben minket is rendkívüli módon akadályoz, viszont elég csak olyan paklik ellen berakni, amelyek sok olcsó lapot akarnak kijátszani. A *Granitoid* és a *Xenóvadász* az egyik legveszélyesebb pakli – a lila bilincs – ellen tesznek igen nagy szolgálatot. Ha nagyon félünk a lényektől, akkor *Fegyverkovácsot* és *Taposást* is berakhatunk. Nem-lény lapokkal operáló paklik életét *Harci indulóval* és *Mágiagyilkossal* keseríthetjük meg. Másik óriás paklit pedig *Vadítással* viccelhetjük meg. Ha nem tartjuk túl aggasztónak, hogy elfogyaszthatjuk a paklink, akkor használjunk *A semmi hívását* a gyors paklik ellen, ebből akár egyet alaptól is berakhatunk (szerencsére mi döntjük el, hogy hogyan olcsóbbítsa a *Tharr bűbája*).

Manapság már nem igazán tartom jónak, de régen sokan esküdtek *A feledés korszakával* összerakott óriás paklira. Én azért nem tartom elég jónak, mert akkor nagyon sok tápról le kellene mondanunk, ráadásul *A feledés korszakát* nem száz százalék, hogy felhúzzuk, illetve manapság nem olyan nehéz megoldani. Összességében az óriás paklit tartom a legerősebb egyszínű paklinknak.

Melák, az óriás

- 3 Tharr bűbája
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Apró kívánság
- 3 Megelőző ütés
- 3 Naso-thin nagúr
- 3 A sors fintora (új)
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Hívó kürt
- 3 Szklarepez (új)
- 3 Magányos küklopsz
- 3 Kétféjú kóttroll
- 3 Khrak behemót
- 3 Bamba barát
- 2 Dombi óriás
- 1 Dranadáni kötőrt
- 3 Anti-mágikus megszakítás
- 3 Hadiállapot

BIRTOKLÁS

Alapvetően az újnak számító etnikumról, a minotauruszokról szerettem volna írni, de időközben rájöttem, hogy a koncepciójuk még nem elég erős ahhoz, hogy önmagukba is jók legyenek, viszont a többségük képességében szerepel a lapok (saját vagy ellenfélre) visszavétele.

Ezt viszont már mindenképpen figyelemre méltónak találtam, hisz amúgy is írni szerettem volna egy barna, *Birtoklásra* épülő paklit, ezért vélhetőleg jól egybe tudom dolgozni őket. A szabálylap miatt kénytelenek leszünk kihagyni *A sors fintorát (új)*, mivel nem túl hatékony.

Az alap a *Birtoklás*, amivel visszavehetjük a lapjainkat, tehát célszerű sok olyan lappal játszani, aminek kijátszáskor képessége van, vagy nagyon olcsón jön, és a képességét használna vissza tudjuk venni, és újból lerakni. Ezek mellett természetesen az izomjelzős lényeket is jó visszavenni. Arra azért mindenképpen figyeljünk, hogy az ellenfél is kihasználhatja a szabálylapunkat. Szerencsére ebben re-



mekül tudjuk gátolni az amúgy is spoiler *Hadiállapottal*, ami szerencsénkre a lap visszavételre is működik, így jelentős profithoz juthatunk minden egyes visszavett lapja után. Kevésbé jelentős előnyt ad a *Minotaurusz eunuch*, igaz még manáját is pusztítja az ellenfélnek és aktivizálhatja egy minotauruszunkat, viszont a saját lapunknál is működik.

A *Manakorong* remekül működik a *Birtoklás*al, óriási ma-előnyt tudunk termelni magunknak, segítségével akár az első körben jöhet a *Minotaurusz eunuch*, vagy a *Tharr búbája*. (Az a legjobb, ha első körben koronggal kezdünk, majd jön az eunuch, visszavesszük, és lerakjuk a korongot, aktivizálódik a lényünk, kapunk 2 VP-t, amiből jön egy *Tharr búbája*. Azt hiszem, ezt hívják álomhúzásnak.)

Ennél jobban is ki tudjuk használni a szabálylapunkat, az egyik legdurvább lapunk hozzá a *Romboló (új)* lesz, ami itt 2 VP-ért permanens lapleszedés. Előbb-utóbb az ellenfél kénytelen lesz leszedni valamivel, de az se nagyon vigasztalhatja, hisz a képessége akkor is kisül.

Lényünk lesz egy pár (többeket később említek csak), ezért az izmozó szektor is hatékonyan fog működni. A *Mesteredző* akkor igazán hatékony, ha rajta kívül van 1-2 lényünk lenni, de néha önmagában sem olyan rossz (a szükség nagy úr). *Sziturena* csak speciálisabb esetekben működik, viszont vele rögtön két izmot is adhatunk. Önmagában is igen jó, *Birtoklással* visszavéve gyakorlatilag 2 VP-ért húzhatunk két lapot. A *harag manifesztációja (új)* már jóval trükkösebb jószág, sajnálatos módon az ereje már nem rajtunk múlik, tétlenül kell hagynunk, hogy az ellenfél pakolássa a lényeit. Nyilván neki is akkor van a legtöbb értelme, ha visszavesszük, és húzunk egy rakás lapot, de lényként is hatékony tud lenni.

Az eddigi lapokhoz remekül illeszkedik a már említett minotaurusz kompánia. Ha már elsősorban kombóra gyúrunk, elég lesz berakni azokat a minotauruszokat, melyek segítségével lapot tudunk visszavenni. Közülük a leghatékonyabb a *Minotaurusz féregtaposó*, meglehetősen olcsón felvehetjük a lapjainkat, ki se merem fejteni, hogy ez mennyi lehetőséget rejt magában. Egy dolgra ajánlatos figyelni: sajnos horgonyos. *Minotaurusz berzerkerrel* egy lapot ki tudunk iktatni, de csak ideiglenesen (az olcsókat le lehet vele szedni). Nem feltétlen elég szükséges a pakliba, de szerintem elég sokszor hasznos ahhoz, hogy játsszunk vele. A *Minotaurusz csatasámán* egész kedvező áru counter, ráadásul sokszor használhatjuk. Kis szerencsével még izmokat is tudunk adni neki, s akkor már igen hatékonyan működik.

Side-ból mindenképpen készülünk a *Semleges csatamezőre* és a *Zarknod bilincseire*; mindkettő csúnyán hazavágja a koncepciókat. *Hívó kürttel*, *A Minotaurusz vezérrel*, *Aranysereg stratégiával*, *Sziklahajítással* át tudjuk

alakítani a paklinkat egy gyors, hordás paklivá, mondhatni megkerüljük az ellenfél szabálylapját.

Birtoklás

- 3 Tharr búbája
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Apró kívánság
- 3 Megelőző ütés
- 3 Naso-thin nagyúr
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Manakorong
- 3 Hadiállapot
- 3 Minotaurusz berzerker
- 3 Minotaurusz eunuch
- 3 Minotaurusz féregtaposó
- 2 Minotaurusz csatasámán
- 3 Romboló (új)
- 3 Sziturena
- 3 A harag manifesztációja (új)
- 3 Mesteredző

Ezek voltak a barna szín érdekesebb koncepciói. Természetesen itt nem ér véget a szín nyújtotta lehetőségek sora; rengeteg használható lap várja, hogy használják őket. Elég, ha csak a goblinok, tárgyak vagy az épületek nyújtotta lehetőségekre gondolunk, vagy varázslatok helyett az anti-mágiás vonulatot részesítjük előnyben.

Jópofa paklit kapunk, ha KF-es lényeket (nem feltétlen goblinokat), tárgyakat vegyítünk egybe. Nekem ez a koncepció nagyon tetszik, tesztelésen játszottam vele, de úgy érzem, hogy egyelőre még nem igazán erős; meg kell várni a következő nagy kiegészítőt, abban jelennek meg hozzá olyan lapok, melyekkel életképessé válhat. Minden barna pakliba (főleg a sok olcsó lényvel játszókba) nagyon adja magát a *Romvár – Univerzális katalpultállomás – Ryuku őrtorony – Sziklavár – Ingatag hegyorom* vonal is. Ilyenkor nyilván a *Romvár* a lényeg, amivel bármelyik épületet előszedhetjük, belőle mindenképpen hárommal kell játszsanunk, a többiből viszont elég csak egy-két darabot használni, azt is csak a miatt, mert néha jó előszedni 1 VP-ért (pl. a hegymot igen jó előrakni, csak sajnos azt közel lehetetlen felépíteni).

Baross Ferenc



VERSENYBESZÁMOLÓK

Pohner Ádám győztes paklija:

Apró kívánság
Megelőző ütés
Moa daraboló
Malfunkcionálás
A sors fintora (új)
Hadiállapot
Hadicsel
Sziklarepezs (új)
Exterminálás
Repülő motyogó
A múlt tükre
Árnylélek befogása
Sírrelő
Galk, az Észak ura
Csontpozorja
Thrax halálcsapás
Fekete féreg
Rothadó borzalom
Óriás denevér (új)
Nekromantanonc
Lélekszivacs
Sakita
Földanya átka
Tomboló vihar (új)
Az élet burjánzása
Speciális védelem
Lélekvándorlás
Békés izoláció
Owooti trükk
Tornádó
Hétfejű hidra
Mandulanektár (új)
Idegméreg
Az igazság pillanata (új)
Erősítés
Isteni kegy
Manacsapda
Múltidéző (új)
Solisar aurája
Panasztán csillapítás
Az erős ereje
Vyang eszerzómester
Thu'zad utazása
Az élet illúziója
A titkok tanulmányozása
Szkritter esélyeső
Felfelé a lejtőn
Egyet mondok
Majd legközelebb

Kiegészítő pakli:
Sötét Föld (új)
Tanulságos mese
Pihenő
Bufa kódexe
Mer-gah
Lidéreszellem
Bundás yeti
Elfeledett szingularitás
Az ösök bosszúja
Hatalmas magszím
Melkon
Owooti eselszövés
Thu'zad hazaérkezése
Augur
Oroszlánüvöltés (új)
Isteni infúzió
Gázelementál
Thauglarendon
Halvány reménysugár (új)
Így döntöttem
Univerzális katalapultállomás
Harci induló
A feledés korszaka
Dranadáni kötőró
Mágiagyilkos

Csernus Dávid paklija:

Szabálylap: Ősi bölcsesség
Sötét Föld (új)
Ősi ellentét
Agydöbentő Benő
Vyang eszerzómester
X-1, a xenomorf
Xenó báb
Sommerthaug átka

HKK JUNIOR FRISSEN BONTOTT VERSENY

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét szeptember 22-én rendeztük, frissen bontott szabályok szerint két csomag HKK Junior pakliból. Nagy szomorúságunkra és meglepetésünkre mindössze tizenötven indultak, ennek nagy része is profi volt. Több profi véleménye szerint is igen élvezetes volt a játék, és a kevés résztvevő ellenére is három és fél gyűjtődoboz Junior paklit osztottunk ki, valamint három ultraritka lapot! A profik a nyerményt pénzre is válthatták. Ezen a versenyen kivétel nélkül mindenki kapott díjat! Természetesen össze kellett vonnunk az amatőr és a profi kategóriát, de a legjobb amatőrt is külön díjaztuk. Hatalom Szövetsége pont is járt érte, bánhatja mindenki, aki nem jött el. Érdekesség, hogy a 15 játékos között három Nemzeti Bajnok is indult (Panyik Zoltán, Magyar Attila, Ádám Norbert), számukra nem volt ciki Junior lapokkal csatázni.

A játékosoknak a 82 lapból legalább 40 lapos, színkorlát nélküli paklikat kellett készíteni, ami nem is volt mindig könnyű feladat, hiszen itt nincsenek túl speciális lapok, gyakorlatilag mindegyik használható. Azért akadtak gyengébb és erősebb lapok persze, a legjobbak talán *Zinthurg*, a *Tleikan főbira*, *Raska*, *Bíbor anguaxin*, *Árulás* és *Huraggin* voltak.

A családias hangulatú küzdelemben végül Simon Dániel diadalmaskodott, a második (egyben a legjobb amatőr) Nagy Dániel, a harmadik Györki Dávid, a negyedik pedig Ádám Norbert lett.

Mindenkit szeretettel várunk versenyjeinken!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Simon Dániel érdekes győztes kört produkált. Amikor ellenfelének éppen nem volt varázspontja, *Árulással* elvette ellenfele *Akmalját*, az kapott egy *Heves vérmérsékletet* és még *Ében munkafelügyelőtől* is +2 sebzést, így termelt 8 varázspontot, aztán feláldozta, az is adott még négyet, *A mogokok törvényével* passzivizálta ellenfele lényeit, *Időugrással* pedig elmulasztotta az előkészítő fázisát, így az nem tudott semmit csinálni, a következő körben pedig Dani már nyert.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét október 13-án rendeztük, 17 profi, 25 amatőr és 2 junior versenyző részvételével. Mivel ezen a versenyen (a juniorokat kivéve) minden lapból csak egyet lehet használni, a paklik gyakran a legjobb kontroll lapok kiválogatásával keletkeznek, most azonban a következő koncepciókat is fel lehetett fedezni: *Morgan familiárisa*, *Zarknod börtöne és bilincse*, *galetki*, *A Semmi mestere*, *A fókusz megelé- se*, *szkritter*, *viziók*, *Specializáció*. A meccsek pedig ilyenkor mindig nagyon érdekesek, sosem lehet tudni, mi lapul az ellenfél kezében, vagy milyen lapot húzunk legközelebb.

A profiknál Pohner Ádám diadalmaskodott, a második Csernus Dávid lett, a harmadik helyen Vámos Csaba végzett (az ő paklijait, valamint az amatőr győztesét oldalt böngészhetitek), a negyedik Simon Dániel, kedvenc galetkjeivel, az ötödiken pedig Magyar Attila, szkritter kombó paklival (*Mardakor bölccsel* és *2 Szkritter nekromantával*).

Az amatőrök között Kiss Norbert végzett az élen, Selegy István lett a második, *Halhatatlanok nagymestere good stuff* paklival, a harmadik Kiss Szabolcs, *Zarknod bilincsel*, a negyedik pedig Prókaj Dávid, *galetki* paklival.

A junioroknál Szili Ákos nyert, kontroll jellegű paklival, kevesebb lényel, több varázslattal, erőforrással. Újra felhívom a fiatal játékosok figyelmét, hogy érdemes eljönni Junior paklival, mert jókat lehet játszani, és igen könnyű díjakat nyerni.

Mindenkit várunk versenyeinke!

Makó Balázs

Thu'zad utazása	Sírrabló
Zu'lit sárkánya	Bundás yeti
Orzag bilincse (új)	Nekromantanonc
Chara-din óhaja	Hamurappi ősfortyanat
Chara-din csele	Leah hatalma
Káoszurna	Csáp-istenség
Ében morf	Majd legközelebb
A mogokok szövetsége	Előny a Semmiből
Haarkon öregkora (új)	Az erős ereje
Repülő motyogó	Ósi béklyó
A mogokok törvénye	Felfelé a lejtőn
A káros hangjai	Manacsapda
Óriás denevér (új)	Xenó felderítő
A tiltott könyv	Isteni kegy
Árnylélek befogása	Halászat
Az igazság pillanata (új)	Aktív manatermelés
A hatalom szava	Manafonál
Megfelelő alkalom	Agybénítás
Erősítés	Galk, az Észak ura
A holtak bolygatása	Gömbvillám (új)
Az agy kifacsarása (új)	Ewgbert megszakítása
Panatan csillapítás	A gyenge ereje

Dj'arekh tárcsa
Troglodita törzsfőnök
Egyet mondok
Templomfosztogatás
A reménytelenség bajnoka (új)
Lélekszivacs
Fairlight trükkje (új)
Tleikan enyészúr
A múlt tükre
A kalmárok itala
Thrax halálsapás
Xenó féreg

Vámos Csaba paklija:

Szabálylap: Specializáció

Időcsapás
Felfelé a lejtőn
Mostoha szín
Bundás yeti
Fekete féreg
Haarkon dühe (új)
Varkaudar merénylő
Sírrabló
Az erős ereje
Morgan sóhaja
A sors könyve
Mágikus hármas
Augur dühe
Majd legközelebb
Remira haragja
Visszaterő felfújás
Isteni kegy
Teljes megtisztulás
Galk, az Észak ura
Böles látomás
Nuk uzsorája
Huraggin tíze
Gömbvillám (új)
Arany gugyola
A nyolcadik csapás
Catherine férgei
A béke megszakítása
Óriás denevér (új)
Sárgánymágia
Thu'zad utazása
Plazmacsóva
El Miacchi
A végítélet harsonái
Panatan csillapítás
A múlt tükre
Lélekszivacs
A lélek súlya
Impulzus
Energiacsóva
Rhath papja
Manacsapda
Örök dilemma
Jégoszlop
Vérfókusz
A rend ereje

Kiss Norbert győztes paklija:
Tomboló vihar (új)
Hadállapot
Repülő motyogó
Lélekszivacs
Az igazság pillanata (új)
Thrax halálsapás
Megelőző ütés
Vyarg cserzőmester
Rothadó borzalom
Bundás yeti
Óriás denevér (új)
Egyet mondok
Nekromantanonc
Panatan csillapítás
Békes izoláció
Thu'zad utazása
Szkritter esélyeső
Sziklarepsz (új)
Owooti trükk
Manacsapda
Hétféjű hidra
Vérszipoly
Sírrabló
Mandulanektár (új)
Malfunkcionálás
Felfelé a lejtőn
Az élet burjánzása
Moa daraboló
Galk, az Észak ura
Idegméreg
Isteni kegy
Az élet illúziója
Solisar aurája
Tornádó
Hadicsel
Majd legközelebb
Csontpozdorja
Speciális védelem
A titkok tanulmányozása
Erősítés
A múlt tükre
Hiei
A sors fintora (új)
Az erős ereje
Sakita
Exterminálás
Apró kívánság

VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel.: 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház,
Fő u. 48.
EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest,
XIII. Visegrádi u. 20.
GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.
HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,
Kossuth u. 8.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNDOROSZMA – Petőfi Sándor
Művelődési Ház,
Negyvennyolcas u. 12.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírpilaza, Camelot,
Szegegy 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 Renezsánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.
SZŐREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAUJVÁROS – 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 versenyt, ahol 100 Ft-os kedvezmény jár.

ÚJ VERSENYEK

NOVEMBERBEN ÉS DECEMBERBEN

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: november 25., 10 óra.

Helyszín: Kiskunhalas.

Szabályok: Egyszínű verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: november 25., 10 óra.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott a Gyógyító rakshallion és a Manafamília-áris.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Bukovics Milán, bukovics.milan@freemail.hu, 30-595-8316.

FRISSEN BONTVA

Időpont: november 25., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Misztikus Erőkből.

Nevezési

díj: 2800 Ft (12 év alatt 2400 Ft).

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: december 1., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 1500 Ft/pár.

Díjak: Zu'lit kincse paklik és ultraritka.

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

JELLEMEK HARCA

Időpont: december 1., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Jellemek harca.

Nevezési díj: 600 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, keroooo@freemail.hu, 20-959-1401.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 1., 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.

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 1., 10 óra, nevezés 8-tól.

Helyszín: Pécs.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Misztikus Erőkből.

Nevezési díj: 3500 Ft.

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 1., 10 óra.

Helyszín: Debrecen – McDonalds.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye 3 csomag Misztikus Erőkből.

Nevezési díj: 2800 Ft.

Díjak: Misztikus Erők paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: december 1., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Balassagyarmat (Kincsestár).

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Demus Istvánné, 35-312-393.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 1., 10.30.

Helyszín: Dungeon.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Misztikus erők lapjait is. **Nevezési díj:** 1000 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok és 18 évnél fiatalabb profik indulhatnak.

Díjak: Misztikus erők paklik az első 16-nak, Zének a további 8-nak, ultraritka. **Érdeklődni lehet:** Abbas Krisztián, 321-1313.

VESZÉLYES FAJ

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

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 2., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hatalom korlátozása. Csak két színnel lehet játszani. Már lehet használni a Misztikus erők lapjait is. Tiltott a Manafamiliírás és a Méonech fürkész is. **Nevezési díj:** 400 Ft (13 év alatt és lányoknak ingyenes).

Díjak: Zu'lit kincse paklik, ultraritka. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: december 8., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny. Már lehet használni a Misztikus erők lapjait is. **Nevezési díj:** 400 Ft.

Díjak: Misztikus Erők paklik minden másodikk induló után és ultraritka.

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

FRISSEN BONTVA

Időpont: december 9., 10 óra.

Helyszín: Tiszaujváros.

Szabályok: Frissen bontott paklik versenye. 3 csomag Misztikus erőkből.

Nevezési díj: 2800 Ft (14 év altt 2400 Ft).

SZABÁLYOK

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

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

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

ÓSÖK VÁROSA: Csak az Ósök városa, a Rüvel hegy. Két világ közt, Viziók, a Sötét Kor, Est-har császárság, az Ósi legendák és az Időutazás kék ikonnal ellátott lapjait lehet használni. Tiltott lapok: *A sárkány kincse, Idegösszeomlás, Örjögő szílmill.* Használhatók a társasjáték azon lapjai is, amik az Ósök Városában is megjelentek.

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

TÜLÉLŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ósök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a teljes kiegészítő ÖV típusú (kék ikon) kártyáit. Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, Bahn szolgája, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

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

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

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

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

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

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

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, tetrovaltdisznyo@gmail.com, 70-618-7787.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: december 15., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Misztikus erők és Zu'lit kincse paklik, ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: december 15., 10 óra.

Helyszín: Sopron.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 1000 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

VESZÉLYES FAJ

Időpont: december 15., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

EGYEDI VERSENY

Időpont: december 16., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Egyedi verseny.

Nevezési díj: 300 Ft (13 év alatt és lányoknak ingyenes).

Díjak: Misztikus erők paklik. A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: december 22., 11 óra, nevezés 10-től.

Helyszín: Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Már lehet használni a Misztikus Erők lapjait is.

Nevezési díj: Profiknak 900 Ft, amatőröknek 300 Ft.

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka. A legjobb amatőröket külön díjazuk.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: december 29., 10 óra.

Helyszín: Sopron.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft/fő.

Díjak: Misztikus erők paklik.

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

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 Misztikus erők.

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 280-7432-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.

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.



ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK VERSENY



A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

3 gyűjtődoboz kártya díj!
A 10. helyezett is kap díjat!

Gyere, és próbáld ki az új játékot versenyen is!

Időpont: december 8., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

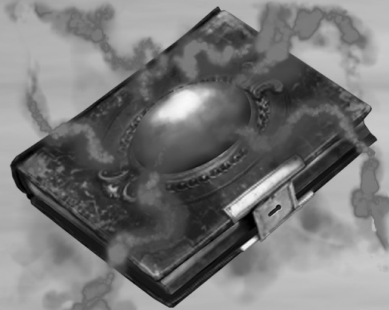
Szabályok: Hagyományos Álomfogó verseny, 45 lapos paklival,
egy lapból maximum hármat használva, 15 lapos kiegészítő paklival.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500).

Díjak: Három gyűjtődoboz ÁFK pakli és ÁFK ultraritka lap.

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

Misztikus erők



A Hatalom Kártyái legújabb kiegészítője, a Misztikus erők hamarosan a boltokba kerül, ideje hát, hogy meséljek róla egy kicsit.

Az ozorindumi aréna lelátóján tízezres tömeg őrjöngött. A napok óta tartó véres viadal a végéhez közeledett. A porondon az a két mágus állt, aki eddig minden ellenfelét legyőzte: Ozohrat és Thu'zad. A közönség láthatóan Ozohratnak szurkolt. A karizmatikus, jó kiállású férfi ellenfeleit elegánsan és változatosan győzte le: sok esetben saját varázslataikat fordította velük szembe, máskor félelmetes démonokat idézett meg, de olyan is előfordult, hogy villámokkal és tűzgolyókkal egyszerűen kivégezte gyenge ellenfelét. Ezzel szemben Thu'zad olyan erőket manipulált, amelyek nem voltak látványosak. A közönség sokszor egyszerűen nem is értette, mi történt, miért rogyott a mágus ellenfele a padlóra.

Thu'zad sosem játszott kis tételekben, mestere volt a tér-idő szövétét manipuláló mágianak. Képes volt a valóságot átformázni, más létsíkokra utazni, és átszeli az univerzumot a gondolat sebességével. A napok óta tartó folyamatos harc azonban őt is elfárasztotta, ereje fogytán volt. Ozohrat mosolyogva, hivatgátón állt ki elé, de tudta, a zöld mágus is sokat elhasznált tartalékaiból. Amikor a versenyt felülgyelő elf, az egyensúly megteremtőjeként ismert bíra megadta a jelet a kezdésre, a közönség elcsendesült. Ozohrat azonnal támadásba lendült, és egy korábbi ellenfelétől, Karimontól ellesett varázslattal, az enyészettel próbálkozott. Thu'zad errezte, hogy a mágia elhúzódik tőle, az átok nehéz súlyként nehezedik rá, de azt is tudta, ez a varázslat csak lelassítja, legyőzni nem fogja. Megidézte kedvenc teremtményét, a kronoszauroszt, amely azonnal hozzálátott, hogy elszípkázza Ozohrat manáját. A zöld mágus fogcsikorgatva kereste a megoldást és próbált varázsergiát gyűjteni, elegendő időt adva ezzel Thu'zadnak, hogy fölényre tegyen szert. A fehér mágus tudta, hogy Ozohratot megvédi amulettjei és védővarázslatai a direkt támadásoktól – előző ellenfeleit is így győzte le. Thu'zad kézmozdulatai nyomán így inkább láthatatlan csapdák sora vette lassan körül Ozohratot, amelyek a kellő időben megteszik hatásukat. Ozohrat varázsszavai nyomán közben egy hatalmas mithril gölem emelkedett elő a földből, amely lábának egy döndü-

lésével pontot tett a hozzá képest apró kronoszauroszt pályafutásának végére.

Thu'zad, még mindig az enyészettel küszködve, újabb varázslatot szőtt, amely lelassította az idő folyását a közvetlen környezetében. A felé dübörgő mithril gölem oszlop-nagyságú lábai lassított felvételként közelítettek. Thu'zad egy komplex varázslatba fogott, melynek nyomán a mithril gölem fölött egy kitárt szárnyú, gyönyörű pegazus jelent meg. A két teremtmény ádáz – és kiegyensúlyozott – küzdelembe kezdett, amelyet a közönség üdvívalgása kísért.

A zöld mágus úgy döntött, ideje kivégezni az enyészettől meggyengült ellenfelét. Egy újabb, mástól lopott varázslatot vetett be, amelyet Gormathiontól szerzett meg, és amely a hangzatos a világ elhamvasztása nevet viselte. Az aréna padlóját tűztenger borította be, de mielőtt bárkiben kárt tett volna, azonnal ki is hunyt, és Ozohrat a fejét fogva, a padlóra rogyott. Thu'zad láthatatlan csapdái nemcsak kioltották a varázslatot, hanem összes manáját is kiszípolozták.

Közben azonban a gölem győzedelmeskedett, és megindult Thu'zad felé. Ozohrat kinyújtotta a kezét, és a mithril gölem alakja elmosódott, eltorzult, és Ozohrat láthatóan jobban lett. Thu'zad már újabb varázslatát fonta, amikor a zöld mágus az égnek emelte a kezét, és egy Ozorindumban megtanult mágiát alkalmazott: a levegő lángra robbant körülvette, ahogy minden energiát kiszívott a környezetéből, és a saját regenerálására fordította. A közönség ekkor már biztos volt kedvencének a győzelmében, harsogva éltették. Thu'zad ekkor befejezte varázslatát, és belevetette magát az általa szőtt időhurokba. A nézők szemszögéből egy szemvillanásnyi időt sem vett igénybe, ahogy a párbaj újra lepergett, de ezúttal Thu'zad minden részleten módosított valami apróságot. A szemvillanásnyi idő leteltével csak annyit látott mindenki, hogy a mithril gölem porrá omlik, elhordja a szél, és Ozohrat a földön fekszik, agonizálva, magatehetetlenül, levegőért küszködve...

Thu'zad mosolyogva az emelvény felé fordult. Eljött az idő, megszerezte a végső díjat, amire oly régóta vágyott! Ekkor azonban az aréna fölött gomolygó szürke felhő jelent meg, és az aréna porondjából, sőt, a nézők sorai közül is szürke füst kezdett felszállni. A közönség pánikba esett, sikoltozva, egymást taposva próbáltak menekülni. Az arénát fojtogató misztikus erőket olyasvalaki irányította, akivel még

Thu'zad sem tudott szembeszállni. A fehér mágus fogát csikorgatta, ökölbe szorított keze kifehéredett tehetetlen dühében. A nyereményt az orra előtt ragadták el a száraz porhüvelyként összeeső bíra kezéből! A fehér mágus megértette, hogy itt már nincs keresnivalója. Térkaput nyitott, de megesküdött magában, hogy öt év múlva visszatér, és elpusztítja Őt, aki így galádul elrabolta azt, ami megillette volna.

Eme rövid kitérő után térjünk vissza a mi világunkba, és nézzük az új HKK kiegészítőt. Mivel a Zu'lit kincsében két újdonság is bekerült a játékba (a kincs és az előny), most pihenőt hagyunk, és nem vezetünk be új szabályt vagy képességet. Szintén a játék egyszerűen tartása miatt a régebbi képességekből csak az igazán fontosakat visszük tovább, a többi megmarad egy-két kiegészítő érdekességének. A kiegészítő készítésekor a következő szempontokat tartottuk elsősorban szem előtt:

- jó, használható, érdekes lapok legyenek.
- ne legyenek sokkal erősebbek, mint a korábbi kiegészítőkben megjelent lapok. Időnként kapunk olyan kritikát, mely szerint a régi lapokat már nem lehet használni. Erre azt tudom válaszolni, hogy ez csak kis részben igaz. Természetesen az újabb lapok általában picit erősebbek, mint a régiéek, de a versenyeken (a profiknál is) rengetegféle hasonló erősségű koncepció megfér egymás mellett, és sok koncepció támaszkodik régebbi lapokra is az újak mellett. Baráti játékokra ez persze még inkább igaz. Általában egy koncepció (hacsak nem valami vadonatúj összeállítás) 2-3-4 féle lapot használ a legújabb kiegészítőből, tehát bőven vannak benne mindig régebbi lapok is. De olyan is van, hogy a versenyen olyan pakli is jó eredményt ér el, amelyben nincs is új lap! (Ez azért viszonylag ritka.)
- jól működjenek a mostani lapok a régebbi koncepciókkal.
- lehetőség legyen újfajta paklikat is építeni.
- a lapok kiegyensúlyozottak legyenek, lehetőleg ne legyen túl nagy erőkülönbség köztük. Ez a Zu'lit kincsénél talán még „túl jól” is sikerült: a visszajelzésekéből úgy látjuk, szükség van egy-két „spoilerre”, a többinél kicsit erősebb lapra, aminek van értéke, amit szeretnének bontani a játékosok. Ilyen lapokat is készítettünk tehát.
- a lapok lehetőség szerint egyszerűek, érthetőek legyenek.

Természetesen ezt a sok szempontot egyszerre nehéz teljesíteni, de szerencsére (immár 13 éves kártyajáték-készítői rutinunkon kívül) segítségünkre volt ebben a tömredek ötlet, amit a játékosoktól, tesztelőgárdától kapunk, amelynek nem egy tagja már szintén sok éves játéktapasztalattal és a profi versenyek alapos ismeretével rendelkezik.

A Misztikus erők csatája elsősorban varázslatok által zajlik, így rengeteg jó varázslat került be, ezek elsősorban a kontroll és *Lassan járj!* típusú koncepciókat erősítik, de ter-

mészetesen sok más pakliba is használhatók. A szerintem legjobbakkal közül emelnék csak ki néhányat:

- Várnász: általános, 3 VP-ért és X ÉP-ért elvehetsz 1 X idézési költségű lapot.
- Az aratás ideje: bűbáj, 1 VP-ért 2 kör múlva kapsz 3 VP-t, 3 lapot és 4 ÉP-t.
- Trínigan dilemmája: azonnali, 3 VP-ért varázslatot akadályoz meg vagy lapot szed le.
- Morgan irtóztató ereje: reakció, 1 VP-ért olyan varázslatot akadályoz meg, melyre kijátszója max. 2 VP-t költött.
- Gaddar ultimátuma: azonnali, 2 VP-ért az ellenfél már nem játszhat ki lapot ebben a körben, és széteszthatsz kétőt az alábbi jelzők közül: mérge, elmúlás, álom, dermesztés.

Az etnikum paklik sok játékos szívét megdobogtatják, alig van olyan, akinek ne lenne köztük kedvence. Természetesen most is segítettek a legtöbb életképes etnikumot, megpróbálom mindet felsorolni, amelyek új erőre kaphatnak ezzel a kiegészítővel: ganüidek, galetkik, teknősök, chara-din fattyak, thargodanak, xenók, orglingok, quwargok, manók, szkritterek, sárkányok, gnómok, élőholtak, vámpírok, motyogók, yetik, lovasok, vérfarkasok, éftályak, kalandozók, pegazusok, gólemek, óriások, nerubok, minotaurusok, goblinok, legendás lények.

Impozáns névsor! Természetesen ezen lapok nagy része másféle paklikban is használható. Különösen sok lappal gazdagodtak most a teknősök és a vámpírok.

A többi, ismert koncepció kedvelői is örülhetnek: taláznak érdekességet a tárgyak, a fókuszkristályok, az épületek, a *Zarknod kovácsát* kedvelők, a *Zarknod bőrtönével* vagy *bilincsel* játszó, a hordák kedvelői, a blokkoló, *Kyorg ősmágus*, áldozós és a vízió pakli hívei is.

A *Hét törpe* (és néhány más új lap) segítségével (és pl. a régi *Törpe-gnóm glionnal*) egészen kellemes törpe-paklit rakhatunk össze, az *Alantas játék* és az *Enyészet* pedig az ellenfél paklijából való Semmizés ravasz és hatásos, ám kockázatos koncepcióját keltheti életre. *Thu'zad* is rendelkezik immár annyi jó lappal, amiből érdekes paklit készíthetünk. Olyan összeállítások is lehetségesek, amelyben csak egy jellem (jó, semleges vagy gonosz) színei kapnak helyt, az ilyen önkorlátozást egy-egy meglehetősen erős lap segíti.

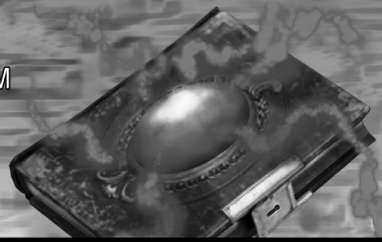
Kíváncsian várjuk, melyek lesznek kedvenc lapjaitok a Misztikus erőkből! A megjelenés előtti frissen bontott versenyünk időpontja: november 17.

A kiegészítő először a TF találkozón, november 24-én lesz kapható.

Mindenkinek jó játékok!

Tihor Miklós és Makó Balázs

Misztikus erők™



Gyakorisági lista

A borzalmak terme	c	n	Goblin kürtös	Ti	g	Ozohrat segítése	rh	r
A fekete kos rituálja	To	g	Gormathion bosszúja	d	n	Ozorindumi aréna	r	n
A kiválasztott	d	g	Harfori szent	r	n	Ozorindumi mágia	d	g
A megtestesült fény	r	n	Havasí ember	l	g	Ösellenség	c	r
A megtestesült sötétség	d	n	Hét törpe	t	r	Préselés	l	n
Agrabzin	P	r	Hyass, a degenerált	Mu	g	Quwarg rekonstruktor	d	n
Agrabzin lebernyege	P	r	Ifjú aranszárkány	f	n	Quwarg reménység	d	r
Agrabzin védőhája	P	n	Ilgarathi védőháló	f	g	Quwarkaudar	d	n
Alantas játék	l	r	Jáde fókusz kristály	rh	n	Redukció	s	n
Ambassador	Má	g	Jeanston, a hatodik	l	g	Rhath búbjája	rh	n
Aranszárkány csemete	f	g	Jégbarlang	l	n	Sellőszellem	e	n
Atmilla	Ti	g	Kalimász	t	r	Szerencsétlen manó	d	r
Az aratás ideje	f	r	Karimon átkozott könyve	c	r	Szihon vérfókusz	d	r
Az egyensúly megteremtője	s	n	Karimon döntése	c	r	Szkritter dolgozó	P	r
Áldozatkész ganüid	rh	g	Karimon sirja	f	g	Szürke aktivátor	t	g
Árnyfantom	c	g	Kártékony élőködő	e	r	Tárogató	P	r
Áruló teknős	c	n	Kellemes álom	e	n	Teknős hinár torony	s	n
Barátságos teknős	s	r	Két lovas eljövetele	l	g	Teknős holdnyelű	s	r
Bibbo	To	r	Kifejlett aranszárkány	f	r	Teknős leviathán	s	r
Chara-din fattya	c	g	Kolapsz kapitány	t	r	Teknős sziget	s	n
Deahed, az ötödik	l	r	Kronoszaurusz	P	g	Teknőstojás	s	r
Ditanoh, a bajnok	K	g	Lávabehemót	c	r	Telihold idéző	l	n
Ditanoh csápja	K	g	Leinahtan	e	n	Teljes kiszipolyozás	e	r
Ditanoh tarkótüskéje	K	g	Leinahtan védőpajzsa	e	r	Teziouh, a harmadik	l	r
Döntő főlény	s	g	Leszáll a köd	l	n	Thu'zad időhurka	r	r
Elmesatu	rh	n	Mágikus seprű	e	r	Thu'zad	r	r
Elyelés	r	r	Máguskobold	f	g	Tirranda batyuja	d	r
Energiamotyogó	l	g	Manifesz, a negyedik	l	r	Tiszta lappal	rh	n
Enyészet	l	n	Megújulás	s	r	Tűzszarv	c	g
Enzimfaló	P	r	Mérhuana	Ti	r	Tom, a Villámkezü	d	r
Ewgbert titka	f	r	Mérhuana bőre	Ti	n	Tomboló fatty	c	n
Ezer világ óre	rh	r	Mérhuana csápja	Ti	n	Topáz fókusz kristály	rh	n
Ezüstveretes pajzs	t	g	Minotaurusz erénycsósz	t	g	Trinigan dilemmája	f	r
Ében hammogó	l	g	Minotaurusz morzsoló	t	r	Trinigan iszákja	f	r
Élőholt kémek	l	r	Misztikus erők	d	n	Trinigan tagadása	r	r
Fatty nőstény	c	r	Mithril gölem	s	r	Unaloműző	t	r
Fattyak hordája	c	g	Moa tortúra	t	r	Vámpírölő Balkin	r	n
Fifikás Smug	f	n	Morgan irtóztató ereje	l	r	Végző mentsvár	f	g
Főapát	r	n	Nekromanta csontváz	l	g	Vén torportyán	l	r
Ganüid kaptár	rh	n	Nemesróptű Frynn	r	g	Veregmester	Ti	n
Ganüid matematikus	rh	r	Nerub mérregköpő	s	n	Vérnász	d	r
Ganüid vigyázó	rh	g	Nyomorult gyűjtőgetés	e	n	Vidám Gorka	f	g
Gárdakapitány	t	g	Orgling hekatomb	Mu	g	Virág	Tu	r
Genrath vérmedve	t	g	Orgling málhás	Mu	g	Zu'lit villáma	f	g
Goblin fűrótorony	Ti	r	Orgling mókamester	Mu	r			
Goblin hajcsár	Ti	n	Ozohrat megoldása	rh	g			

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

B – Bárd
K – Katona
Má – Mágus
Mu – Mutáns
P – Pszionicista
Ti – Tisztogató
To – Tolvaj
Tu – Tudós
H – Halhatatlan
-* – klán nélküli

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka

NATALOM KARTYAI

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2007. december 15.



Szeptemberi feladványunkra nagyon kevés megfejtés érkezett. Nem tudom, hogy mostanában nehezek a feladványok, vagy kisebb a kedv a megfejtésre és beküldésre, de remélem a jövőben ismét több megfejtést fogunk kapni. Addig is nézzük, hogy mi volt a szeptemberi feladvány titka!

- Először is kijátszom a *Hasznos kis cselet*, ellenfeletem felgyógyítom vele 18-ra, a max. ÉP-jére, és felhúzom az *Előfutárt*. (-2 = 18 VP, +2 = 18 ellenfél ÉP)
- Az *Összeomlás* most egy VP-vel olcsóbb, gyorsan le is lövöm vele a *Gigantikus táborüzet*. (-2 = 16 VP)
- Lerepül az *Előfutár*, és az előny miatt egyedül fel tudja építeni az *Univerzális katalutállomást*. (-2 = 14 VP)
- Pont van 3 ÉP-m, hogy a katalutalal tudjam lóni az ellenfélnél *Gemina gyógyitalát*. (-3 = 0 ÉP)
- A második *Hasznos kis csellet* sebzek az ellenfelemben 3 ÉP-t, és felhúzom *Arzgul*t. (-2 = 12 VP, -3 = 15 ellenfél ÉP)
- Most a *Hasogató* előnyét tudom kihasználni, így 4 VP-ért gyorsan kirepül. (-4 = 8 VP)
- Tovább vizsgálva a lapjaimat, észreveszem, hogy a *Sziklahajtás* előnyét is ki tudom használni, gyorsan bele is lövöm az ellenbe. (-2 = 6 VP, -7 = 8 ellenfél ÉP)
- Lerepül a *Szilmill őrmester*. Az ellenfelem az anti-mágiának *elobja A gyenge erejét*, én „sajnos” nem tudok dobni. Mivel az ellenfél 8-ban van, életbe lép az őrmester előnye, és felhúzom *Arzgul éneklő vértjét* és *Arzgul mennydörgő fokosát*. (-3 = 3 VP)
- Az *Előfutárt* feláldozva *Arzgul* ingyen érkezik a játékba.
- Arzgul* képességét használva a *Hasogató* megkapja a fokost. (-1 = 2 VP)
- Lerepül a *Tehetségtelen szilmill* is. (-2 = 0 VP)
- A *Tehetségtelen szilmill*, a *Szilmill őrmester* és a fokossal felszerelt *Hasogató* bemennek az őrszobta. A *Tehet-*

ségtelen szilmill felszúrja magát a *Gigantiden*, a *Szilmill őrmester* és *Magmaköpő* leütik egymást, és a *Hasogató* beüt az ellenfelelnek kilencet. (-9 = -1 ellenfél ÉP)

- A vértet törpére ingyen rakhatom, így rá is rakom *Arzgulra*, majd a vért képességével feláldozom a fokost, gyógyulok háromat. Győztem! (+3 = 3 ÉP)

Szerencsés nyertesünk: Schneider Gergely Tiszalúcról. A nyerevénye 2 csomag Zu'lit kincse. Kovács Bence is hibátlan megoldást küldött be, de sajnos nem írta rá a címét a megfejtésére, így ő nem nyerhetett.

Új feladványunk: Neked 5 életpontod és 17 varázspontod, az ellenfelednek 46 életpontja és 0 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. Ellenfeled lazán hátradől, úgy érzi nincs mitől tartania, csak egy *Isteni érzés* maradt a paklijában, következő körben felhúzza, és nyert is. Te azonban keresztül húzhatod a számításait. Ellenfeled éppen passzolt a köre végén, abban a körben egyikőtök sem sebződött. Nyerd meg biztosan a játkót a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2007. december 15.

A megfejtéseket külön papíron, rajta a neveddel és a pontos címeddel, küldd el az alábbi címre:
Beholder Kft.,
1160 Budapest Pf. 134

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

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

SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új)

KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- A Feketeszív rend apátja (R)
- Nitaraj szolgálja (S)
- Krám (S)
- Sangin yeti (L)
- A felhők asszonya (Rh)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Felesleges kockázat (S)
- Halászat (F)

A PAKLID

(FELÜLRŐL SORRENDENBEN):

- Agydöböntő Benő (C)
- A szerencsétlenség pegazusa (E)
- Angvard (R)
- Kvazársarkány (új) (C)
- Grimor (S)
- Ébredés (R)
- Izompacsirta (E)
- Nitaraj (S)

Minden lényed passzívan a tartalékodban van. A *Feketeszív rend apátján* három, a *Sangin yetin* egy izom jelző van.

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Raia főpapja (R)
- Protectus (R)

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Thauglorendon (R)

ELLENFELED PAKLIJA:

- Isteni érzés (R)

Minden lény a őrszobta van.

A TE ÁLLÁSOD: 5 ÉP, 17 VP, 0 SZK

Szabálylapod



A paklid felülől sorrendben, balról-jobbra



Kézben levő lapjaid



2007.
10.

Számlacím:

Játékos neve:

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 46 ÉP, 0 VP, 0 SZK

Tartalelkodban lévő lapok



Ellenfeled "Kizhzen lévő" lapja



Ellenfeled paklijában

Ellenfeled örösztyában lévő lapok

10.

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 tamaturgia szinteket. Ráadásul minden egyes krónika 1%-kal növeli a kapott tapasztalati pontokat. Ilyen értékes kincstől természetesen nem fogsz megválni, ezért a krónika nem átadható tárgy.

KRÓNIKA

A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy 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).



ÁLOMFOGÓ™



KÁRTYAJÁTÉK

Gyakorisági lista

Anja Nisan	v	g	dúdoló bokrok	f	r	ostorpozdorja-varázs	i	n
arató-bűbáj	i	g	eleven tűz gyújtása	a	r	ördögöröcs-átok	i	r
Athame, a boszorkánytör	a	r	Emlékek tornya	e	g	őrevüb-bűbáj	a	r
Atvy Morodur	v	r	Ezüstjűj Balajtár	v	n	Őszéb néne	v	r
Azbagel	f	r	Ébredés Ajtaja	e	r	Padlizsán, a ficaklédérc	f	n
Ágas, a Csodaszarvas	e	r	ébredtő-ige	i	g	Paripa	v	g
Ágasbogas	v	r	Éjtél Lin	v	g	peremerdei csata	e	r
áldott küzdelem	e	n	Éjlépj Kajtár	v	g	perzselő-rontás	i	r
Álmoskönyv	e	g	ékvarázs	a	g	Pokolsári Zeke	v	g
álomcsatorna	a	g	feledés lehelete	a	g	Pusztajáró Tas	v	g
álomgölem	f	g	Fherlayt	v	r	rontástörő-ráolvasás	a	n
álomlenyomat	a	n	Fodorhajú Kültegin	v	g	Rontásúzó Szimonetta	v	g
álomrengés	a	r	fojtóláp-rontás	i	g	Rosszfű Róna	v	g
Álomkunkor-törvény	a	g	gigatörő-varázs	i	r	rémütünder	f	g
Arnyéktalan Nyék	v	n	gyorsdelej	a	n	Réti Boglárka	v	g
árnyrobbanás	i	r	Gyorsláb Jimmy	v	g	révülés	a	g
Ártánd	v	r	Gyémánt Jurta	e	r	Sündörgő Sarolta	v	g
átpalánkoló-bűbáj	i	g	gyógyharmat	a	g	Sámán ösök szelleme	v	n
Balmaz Csörsz	v	g	Göthös Gréti	f	n	sámánok bölcsessége	e	r
banisteriopsis-főzet	i	r	Hadak Útja	e	r	sámánüly	e	n
banyahurok	i	g	harsárkány	f	g	sámantekintet	a	g
banyapöröl	i	r	Helén	v	g	Sárláb Simon	v	n
bokorugró tündérek	f	r	Hold Dúhe	v	r	sártenger	e	r
Bokorványi Bábolna	v	n	homálybontás	a	g	Suhanó Botond	v	g
borostyán-időroppantás	a	r	Hártya	e	g	sirbölti lidérc	f	r
Borzalag	f	n	Hullámtörő Horka	v	g	Szellemturul	a	g
boszorkánytűz	a	n	Hódfarok néne	v	r	Szittyá	v	r
boszorkányvetemény	i	g	hóförteteg	i	g	Szüvellő, a szivtündér	f	n
Botlik Zsófi	v	r	hökültetés	i	n	Széki Hunorka	v	g
bürocsapás	a	g	hósi rege	a	g	Szapna	v	n
bágyatagló-rontás	a	g	Hősök Mulató Mezeje	e	n	Szömörős Kleo	v	n
bűbájbilincs	a	n	Jégszem Soyana	v	n	Szömöre	v	g
bűbájülkészek	e	n	Jutas	v	r	Tardos táltos dobvarázsa	a	r
békacsók-bűbáj	a	n	keszkesz felkelés	e	n	Teknős Danreg	v	r
bukfenc-bűbáj	i	g	káprázat	a	r	Táltos Világháló	a	n
bummfergeteg	i	r	Kubus, az álomvarangy	f	g	táltoshívás	a	n
bénító buborék	a	g	könyörgés a tündék ősehez	e	r	Tűzbükk sámán	v	n
bűvháló	a	r	lédérctrükk	a	g	tűzdémon	f	r
búbos manó	f	g	lángdárda	i	g	Tűzgró Vazul	v	r
Bőffeg sámán	v	r	lápobbantó-rontás	i	g	Tölgylápi Bodorlábú Bende	v	n
búpenész	e	r	lélekrablás	a	n	Üleprúgó Ragacsinszka	v	r
Cirfandli Gidula	v	g	Lúdvérc	v	n	Üstrepszító Zila	v	g
Csala gömbje	a	r	Löhúr Vendelné	v	g	Vela Nemi	v	n
cseberből vederbe	a	n	Magló sámán	v	r	verejtékverő	f	g
csendharang	e	n	mandzúriai iszaplidérc	f	r	virgoncú tea	a	g
Cseperke	v	n	marionett-rontás	a	r	visszaulathatatlan kihívás	a	g
Csihwa, Gama fia	v	g	Medvetüsszentés	v	n	változó dicsőség	a	n
Csorna	v	g	mennyrobaj	a	r	Válgyszakajtó Zalán	v	n
cséphadar-átok	i	g	Monyások Klotiid	v	r	Waru Dalong	v	g
csurunga	a	r	múltidéző wicca bűbáj	i	r	wicca boszorkány	f	r
Dalnok	v	r	múló dicsőség	a	r	Wugu Wataturu	v	n
darvadozz-rontás	i	n	nyelvcsomózó-bűbáj	i	r	zsarátnok-varázs	i	n
dühpuffasztás	i	r	Nyestike	v	g			



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

g – gyakori
n – nem gyakori
r – ritka



BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazza 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 megrendelendő könyveket. Mi hét munkanapon belül küldjük a könyvet. Az árat a futárnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **750 Ft** postaköltség-hozzájárulás.)

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont-
érték

Ára
pontban

Bolti
ár

ÁLOMFÖGŐ KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli 16 160 1590

HATALOM KÁRTYÁI

Junior	16	160	1590
Rhatt 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: Kisért a múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	32	320

Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Effeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az 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 férgek háborúja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nitaraj szentélye	3	32	320

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappakli 10 60 600

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

BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KERÉKE 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 Arnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Arnyék II. *	20	200	1900	1700
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I.	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

M. A. Stackpole: Farkastörvény*	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Született harcosok	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Sötét ármány	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	15	150	1420	1270
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Kényszer szövetség	20	200	1900	1700
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	20	200	1900	1700
Donald G. Phillips: A csillagok ura	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	20	200	1900	1700
Blaine Lee Pardoe: Hósi nagyság	23	230	2180	1950
Thomas S. Gressman: Vadászok	20	200	1900	1700
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1420	1270
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	20	200	1900	1700
Robert Thurston: Szabadszülött	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A Súlyom felemelkedése	20	200	1900	1700
Robert Thurston: A klán törvénye	15	150	1420	1270
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950
William H. Keith JR.: A dicsőség ára	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A becsvágy hálójában	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: Harcmegzők	22	220	2090	1870
Loren L. Coleman: A győzelem illúziója	23	230	2180	1950
Loren L. Coleman: Gyulladáspont	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

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

BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

Isteni balhé	20	200	1900	1700
Papirtigris	20	200	1900	1700
Farkasestvér	20	200	1900	1700
A herceg jósnője	20	200	1900	1700
A jósnő hercege	20	200	1900	1700
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	20	200	1900	1700
Éjfél	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: Csíkos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki úzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játsszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Mérgek könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Jason M. Hardy: A romlás cseppjei	23	230	2180	1950

Robert N. Charrette:

Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Jól válaszld meg az ellenségeidet (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Keressd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos 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)
BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI				
Elshaan III. – Kalózvadász	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVEI				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	25	250	2120	2370
BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középfölde kincsei		50	990	800
BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Ezüsttövis (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe I. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe II. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Törött korona (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könyve	20	200	1900	1700
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgálója I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
A Résháború legendája				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sébes Jimmy	20	200	1900	1700
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsúlyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
Sötét háború sorozat				
Az éjszolyom röpte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Késérő emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870
BEHOLDER KIADÓ – HATALOM KÁRTYÁI				
Nagy HKK könyv	60	600	5700	5000
BEHOLDER KIADÓ – G. G. ASYRON KÖNYVEI				
Gyémántkönyv	23	230	2180	1950
BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	170	1620	1450
A rubin lovag	17	170	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A prófécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló játszómája	17	170	1620	1450
A Nyugat Hadura	22	220	2090	1870
A mágusok végjátéka	24	240	2280	2040
Elenium trilógia	35	350	3490	3490
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	160	1520	1360
A ködszellem átka II.	16	160	1520	1360
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1440
A vastmarki ütközet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütközet II.	18	180	1710	1530
A száműzött herceg I.	20	200	1900	1700
A száműzött herceg II.	20	200	1900	1700
Összeesküvés I.	22	220	2090	1870
Összeesküvés II.	24	240	2280	2040
BEHOLDER KIADÓ – BÖSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVEI				
A Rúvel hegyi legenda (Álomfogy sorozat)	25	250	2380	2130
A bolhedor lovagjai (Álomfogy sorozat)	30	300	2840	2540
BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Brian McAllister: Ikercsillagok	8	80	840	840
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000
BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

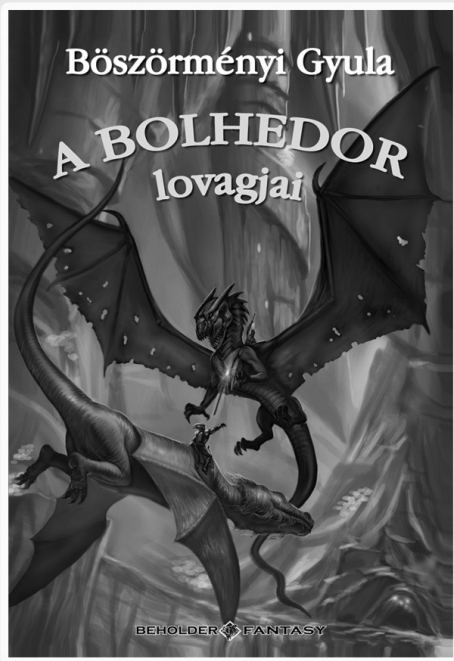
A *-gal jelölt könyvek átmenetileg nem kaphatóak.

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

Böszörményi Gyula

A BOLHEDOR lovagjai

részlet



Rúvel hegy – a Bolhedor Lovagjainak barlang-csarnoka

Ghot még nem látta, de már hallotta őket. A sziklapárkány, mely mögött két társával lapult, nyálkás volt a barlangcsarnok tengeri párájától, s ráadásul vastagon lepte a puha zöld iszalag is. A galetki visszafojtotta ziháló lélegzetét, és jobb csápját szorosabbra te-

kerte hosszú, vékony pengéjű kardja markolatán. Messze mögöttük bátorítóan ragyogott a falu milgandjainak fénye. Zaj azonban nem jutott el hozzájuk, mintha a Bolhedorok Lovagjainak visszamaradt része mélyen aludna.

A katona úgy érezte, a gyomra legszívesebben kilökné magából a tartalmát. Ghot számtalanszor küzdött már a csatornaszinteken a torzszülöttek ellen, s került jó néhányszor veszélyes helyzetbe. Ez azonban *más* volt. Itt valódi csatára kellett számítnia.

Intett két társának, hogy maradjanak nyugton, míg ő felvakodik az enyhén lejtő szikla csúszós oldalán. A vastag, puha növényzetre fektette kardját, mert a fegyver csak zavarta volna, majd elindult. Az iszalag vasgyökerei mélyen bekúsztak a szikla belsejébe, így a galetkinek jobb kapaszkodót biztosítottak, mintha kötélhágcsón kellett volna másznia.

Mire elérte a szikla tetejét, az ellenség zaja kísérteties módon közelinek, és mindent betöltőnek tetszett. Ghot szemernyit sem csodálkozott volna, ha felemelve a fejét, közvetlen közlőről pillantotta volna meg a torzszülötteket. Összeszedte bátorságát, és lassú, mély lélegzettel előkészítette savlehelétét, majd felemelkedett.

Az iszalaggal borított kőperemen túl hullámozva mozgott a kőlapály. Ghot döbbenetében majdnem kifújta testéből a tömény savat, s bár sikerült visszatartania, torkát kellemetlenül marta a sűrű nyál. Infraszeme szinte káprázott a narancs és vörös között változó hófoltok tömegétől.

Először nem is tudta megkülönböztetni az egyes torzszülöttek testét, így olyan érzése támadt, mintha valóban az egész kősvatag életre kelt volna. A mezítlábas léptek zaja bántotta ér-



zékeny hallását, s a félelem, amit letagadni képtelen volt, összeszorította a torkát.

A torzszülöttek százával közeledtek. Némák maradtak, csupán fegyvereik koppantak néha a mohával, tündériánnal benőtt, és zöld iszalaggal dús kövekhez. Meleg talpuk lassan hűlő hófoltokat hagyott mögöttük, s ez az infraszemmel leskelődő gaetki számára olyannak tetszett, mintha szellemek lebegnének felé.

Ghot éppen vissza akart húzódni a fedezékbe, mielőtt az ő verejtékező homlokának derengését is felfedezi az ellenség, mikor megpillantott még valamit. A torzszülöttek csendes, testmelegtől sziporkázó tömegéből élesen kivált egy hideg, s ezért éjfekete alak. Nagyobb volt, mint bármelyik emberi harcos. Páncélja vakfoltként nyelte el a hőt, fegyvereinek csörgése messze hallatszott. Bár teste hűvösen sötét maradt, mint a sziklák vagy holtak, a körülötte lépdelő torzszülöttek hősugárzása *körberajzolta*.

Ghot iszonyodva megborzongott. Nem volt idegen számára ez a jelenés, de a látványhoz olyan emlékek társultak, amiket Klezrem tavernájában akkor sem emlegetett, ha túlitta magát khiplárlattal.

Visszakúszott két kíváncsi bajtársa közé, akik türelmetlenül bökték oldalba. Ghot első mozdulatával megmarkolta a kardját, majd bal mancsa gyakorlott jeleket rótt a levegőbe. A gaetkik bólintottak, megértve, hogy a felderítés elérte célját, s most minél hamarabb vissza kell térniük a faluba, hogy a többiek felkészülhessenek a harcra.

A három gaetki lassan felemelkedett a szikláról, mely még így is takarta őket a torzszülöttek elől, s a falu felé fordult. Ghot legszívesebben hangosan szitkozódott volna, mikor látta, hogy egyik bajtársa megcsúszik az iszalagon, és hangosan csörgő fegyverrel hanyatt vágódik. A következő szemvillanásban azonban meglátta a katona melléből zubogó vért, amely elárasztotta a gaetki páncélját, majd a sziklát is. Ghot értetlenül bámult, de a bal karját súroló, égő fájdalmat okozó csontdárda, mely végül hangosan recscent mögötte, észre térítette.

Négy torzszülött, akiket a sereg felderítőnek vagy elővédnek küldött ki, rájuk talált. Nesztelenül lopóztak a gaetkik mögé, s ha Ghot csupán néhány pillanattal később dönt a visszavonulás mellett, könnyedén mérszárolták volna le őket.

Már nem volt értelme csöndben maradni. A gaetkik nyakában egyszerre sziporkázott fel a milgand, hogy a harcban ne csupán a hófoltok bizonytalanságára hagyatkozzanak. A négy gőryed, sűrű bőrű ember összemázolt ábrázattal vicsorgott. Ketten csontdárdákat emeltek, míg másik két társuk kardokat lóbálva lendült támadásra. Ghot kifújta savlehetét, majd diadalmasan felüvöltött, mikor a hozzá legközelebb álló emberharcos teste elsistergett. A levegőt fojtogató köd töltötte meg, s összekeveredett a csatazajjal.

Ghot bajtársa – apró termetű, de hihetetlenül fürgé legény – merész *mahomohi*-ugrással gördült két torzszülött közé. Körbefordult, s mire az emberharcosok lomha agya felfogta, mi történik, a katona hidegen villanó pengéje átmetszette térdhajlatuk inát. A sűrűbőrűek alól kibicsaklott a lábuk, s a földön fekvé, tetetetlenül vergődve már könnyű prédának számítottak.

Ghot látta, hogy a negyedik ember nem olyan tapasztalatlan, mint a többiek. Izomkötegein fénylett a milgandok ragyogása, ábrázatán sűrű verejték keveredett a festékekkel. Nem támadott esztelenül, inkább görnyedten oldalazott, s próbálta húzni az időt, hogy a sereg megérkezzen. Ghot már egészen tisztán hallotta a rohanó lábak dobolását. Mancsa gyakorlott mozdulattal oldotta le övéről a quwarg dárdát, megpörgette a nehéz fejú fegyvert, és magas ívben a háta mögé dobta. Hűvös aggyal kivált, miközben a torzszülöttet sem tévesztette szem elől.

A quwarg dárda átrepült a sziklán, s mikor Ghot kimondta az ígét, éppen egy megtermett emberharcos arca előtt volt. A robbanás egyszerre vagy harminc torzszülöttet szaggatott szét.

Ez volt az a pillanat, mikor az emberharcos dühe legyőzte óvatosságát. Ghot előrelendült, kardja ezüstös ívet metszett a levegőbe, de a sűrű bőrű könnyedén elkerülte a végzetes csapást – éppen úgy, ahogy a gaetki előre sejtette. Az ember balra szökkent, egyenesen a katona eddig rejtve tartott, harmadik végtagja által dobott törrel. Az edzett penge bordát talált, de átroppantotta azt.

A szikla tetején megjelent az első torzszülött, és hátborzongató sikolyt hallatott, amint megpillantotta halott társait. Addigra azonban Ghot, s a büszkeségtől szélesen vigyor-



gó galetki legény már a Bolhedor Lovagjainak bátorítón fénylő települése felé rohant.

Rúvel hegy – a Bolhedor Lovagjainak barlangcsarnoka

Robbanások fülrepezítő sorozata rázta meg a Bolhedor Lovagjainak barlangcsarnokát. Ann sliin Gil a testével próbálta óvni kedvese arcát a cseppkőszoba tetejéről aláhulló kavicsoktól, mészportól. Éjlépjő Kajtár, az egykori Szilamér, immár teljesen önmagára talált. A lány nem tudta eldönteni, hogy a gyors javulásban szerepe van-e az idegen bűbájnak, s a varázstudó most nem is válaszolt kapkodó kérdéseire.

– Sokkal hamarabb következett be, mint gondoltam – mondta a férfi, miközben magára öltötte ruháit, és összekapkodott néhány apró tárgyat, amiről úgy ítélte, még hasznosak lehetnek.

– Te sejtetted, hogy Horke Fersan távozása után támadás ér minket?

– Sejtettem? – Kajtár zavaros tekintettel pillantott a lányra. – Nem sejtettem: *láttam!* Tudom, hogy ez számodra ijesztő, s talán érthetetlen, de nincs időm több magyarázatra. Rá kell jönnünk, hogy érnék utol a gigapoidokat.

A gondolat végét már a munkások szállása előtti téren mondta. Egyik kezével szorosan fogta Ann vékony csuklóját, vigyázva, nehogy fájdalmat okozzon, míg a másikkal a szemét takarta, hogy ne bántsák a villanások.

A quwarg dárdák pörögve röppentek fel a falu különböző pontjairól, s elveszni látszottak a kő-sivatag sötétjében. Az utánuk kiáltott szavak kioldották a varázserejüket, s a detonációk fehér tűfényt, és rémült kiáltásokat teremtettek maguk körül. A galetki katonák együtt harcoltak a munkásokkal, akik közül alig akadt néhány, amelyik inkább gyáván elbújt a taverna raktáruégeinek mélyén.

Éjlépjő Kajtár hátat fordított a falu alvégén kibontakozó csatának, és tovább vonszolta a lányt. Ann kénytelen volt megvárni, míg a robbanások visszhangja elül. Utána azonban kérdései záporával árasztotta el a garabonciást, azzal sem törődve, hogy a lába elé figyeljen.

– Azt mondtad, elmenekülünk innen?

Azt mondtad: utolérjük Fersant? De hogyan? Talán ezt is *láttad?*

A garabonciás elérte a falu legfelső épületeit, amelyeket nem sziklából vagy cseppkőből farag-

tak, hanem gyúlékony barlangi szalmafaból építettek. Az egyiknek benyitott az ajtaján, és az ott felhalmozott ládák közé húzta a lányt, majd mellette guggolt. Bár a falu túlfelén már tombolt a csata, Kajtár mégis a lehető leghalkabban beszélt.

– Igen, elmegyünk innen. Pontosabban: én elmegyek, de előtte téged biztonságos helyre viszlek.

– Nem! – Ann kirántotta kezét a férfi szorításából. – Odakinn galetkik küzdenek a pusztá lélekenergiájukért, és...

Újabb robbanások rázták meg a környéket. A lány dühösen folytatta:

– Hallod ezt? A quwarg dárdákról, mióta itt élek, még én is megtanultam annyit, hogy csak akkor használják, ha nagy tömegben támadnak a torzszülöttek, és nincs más megoldás. – Ann megragadta Kajtár kezét, és kettejük arca elé emelte. – Benned hatalmas varázserő rejlik. Láttam a csatornaszinten, és láttam, mikor legyőzted lkrót. Miért nem maradsz, hogy segíts a népemnek?

Kajtár szemében elkeseredett fájdalom ült. A csatazajt hallgatta, ami egyre közelebb ért hozzájuk. A torzszülöttek áttörhették a védővonalat, s a galetkik most megkísérelték kiszorítani őket a síkságra.

– Ann, értsd meg: a faluban senki nem marad életben – mondta végül rekedt hangon a garabonciás. – *Láttam* az épületeket és a cseppkőtoronyokat lerombolva, kiégvé. Mindenhol galetkik heverték, a füst szürke függönyt vont a barlang milgandjaira.

– Te mondtad, hogy amit a jövőből láatsz, az nem feltétlenül következik be. – Ann fiatal lelke mindenáron kiutat keresett. – Változtass rajta a hatalmaddal!

– Értsd meg, kedves, nekem választanom kell a jövő lehetséges útjai közül. Maradhatok, és talán a segítségemmel valóban legyőzzük a torzszülötteket, bár nem hiszek benne. Akkor azonban Horke Fersan gyanútlanul csapdába esik, a birtokában lévő elátkozott medál pedig iszonyú hatalmat ad a Rúvel hegyi galetkik ellenségének kezébe. Bekövetkezik az, amitől a felsőbb szintek bölcsей mindig is tartottak: erős, valódi veszélyt jelentő torzszülöttek bukkannak fel a csatornájáratokból, akiknek a legyőzésére már nem lesz elegendő a galetki portyázók tudása. S ezért részben az én né-



pem, a révülők felelősek. Jobban kellett volna őriznünk a birtokunkban lévő, átokverte tárgyakat. Engem azért küldött ide a Gyémánt Jurta, hogy visszaszereztem vagy elpusztítsam azokat. A medál, ami Horke Fersan birtokában van, az utolsó, amit még utol kell érjek. Nem tehetek mást!

A főtérről kardok csörgése, pajzsok puffanása, harci üvöltés hallatszott. Kajtár tovább beszélt.

– Tudom, hogy a barlangcsarnokban van egy hely, amit nem fognak megtalálni a torzszülöttek. Ott kivárhatod, míg Horke Fersan visszatér a bolhedorokkal.

– Akkor keressük meg azt a helyet, és maradj velem! – Ann szép szemében a könyörgés könnye gyűlt. Kajtár erre már nem válaszolt, hiszen a lánynak tudnia kellett: ha senki nem figyelmezteti a nagymestert, a bolhedorok sem térnek vissza a hegymélyi óceán sötétjéből.

– Mennünk kell – mondta halkán a garabonciás, és mozdult. Ekkor azonban a raktár hátsó részén felborult néhány láda, s rejtekéből galetki kölyök izgatott képe ragyogott fel. Kajtár, túlfeszített idegei parancsára, felemelte jobbjá mutatóujját, s már belekezdett a banyapöröly-átok rováslébe, de Ann még időben megállította.

A kölyök kimászott rejtekhelyéről, megkerülte őket, és gyors pillantást vetett a főtéren kavargó csatára. Fintora elárulta; nem tetszik neki, amit lát, de nem is lepi meg.

– Voharára mondom; a kapitányunk jó harcos, de ostoba stratégia – mondta, s határozott komolysága sehogy sem illett gyermekien vékony hangjához. Ann előbb szánalmat érzett iránta, mert elborzasztotta a gondolat, hogy egy gyerek a Rúvel hegy ilyen rettenetes helyére került. Azután rádöbbsent, hogy a galetki csupán külsőre oly fiatal. Szándékosan alakította úgy testét, vonásait, hogy megmaradjon fiatal ártatlansága. A galetki lét legcsodásabb ajándéka, hogy mindenki maga dönthet: erővel, fegyverrel növelt végtagokkal vagy esetleg épp ilyen látszólagos „ártatlansággal” küzd a lélekenérgiájáért.

– Ki vagy te? – kérdezte Kajtár szigorú hangon a „gyereket”, aki erre néhány keserű szóval felelt.

– A nevem Csuszkanyelv Emmel, de legtöbbször úgy ismertek a szolgaszinten, hogy az *Átokkal Tömött*. Most új nevet veszek fel: *Galetki, Aki Ismeri a Választ*.



– Ez nem a rejtvények ideje, kölyök! – Éjlépő kiegyenesedett, így le kellett néznie a galetkire. – Rejtőzz el, vagy segíts a többieknek néhány pillanattal tovább őrizni önnön lélekenérgiájukat, de az utunkból állj félre!

Emmel gunyoros ábrázattal Annhez fordult, mintha a garabonciást csupán ostoba orgling szolgának nézné.

– Mondd, szépséges kisasszony, a barátod feje hegyomlás alá szorult? Úgy beszél velem, mintha összetévesztene a falut ostromló torzszülöttekkel.

– Valóban jó volna, ha mihamarabb biztonságos rejtekhelyet keresnél magadnak. – Ann képtelen volt megszabadulni az érzéstől, hogy gyerekkel beszél, akit női ösztönének parancsára meg kell védenie.

– Szükségtelen keresnem. – Csuszkanyelv Emmel lekicsinylően legyintett. – Hogy hol rejtőzöm el, azt már régen tudom, s csak azért nem vagyok még ott, mert fogalmam sincs, mit kezdjek a bolhedorral.

A csatazaj egyre közelebből hallatszott. Kajtár mégsem erre, hanem a kölyökképzű galetki utolsó mondatára kapta fel a fejét.

– Bolhedor? Maradt egy bolhedor a barlangban?

– Gyertek, odavezetlek benneteket. Ha netán elviszed a repülő torzszülöttet, mi az üregben elrejtőzhetünk a hölgygel, míg visszatérsz.

– Igen, az üreg! – morogta maga elé a garabonciás, mint aki végre megértette az addig homályos látomások értelmét. – Ezt *láttam*: karmos törzsű tündérlánok fedik el a bejáratát, s bár szem előtt van, éppen ezért nehezen felfedezhető. Siessünk!

Emmel a raktár hátsó falához vezette őket, ahol már korábban meglazított néhány deszkát. Azokat most félrelökte, s óvatosan kinézett a csapokkvető rengetegére, amiket a galetkik nem porlasztottak szét, mivel erre a területre nem volt szükségük. Ann követte a galetkit, de mikor Kajtár következett volna, a lány rémült sikolya állította meg.

A szélső épületek közül két torzszülött lépett elő, csontdárdáikat inas kezükben fogva. Szürke bőrüket vérfoltok borították, arcukon a harc hevének ve-rejtékétől elkenődött a festék, még torzabbá téve vonásaikat. Mikor megpillantották az apró termetű

galetkít, és mögötte a lányt, előbb meglepetésükben felmordultak, majd dárdaikat emelték.

Éjlépő Kajtár képtelen volt kijutni a raktárból. A deszkák közötti rés elég szélesnek bizonyult, de Ann megkövült a rémülettől, és a garabonciás hiba igyekezett őt félretolni. A torzszülöttek lendületet vettek, s mintha mindig is párban vadásztak volna, egyikük a fiút, másikuk Annt vette célba.

Csuszkyelv Emmel éppen úgy nem mozdult, mint a tolvajlány, dermedtségének azonban más volt az oka. A gyöngének, kiszolgáltatottnak tetsző galetki alakja hirtelen megnyúlt, és szelíd, pajkos arca fenyegetővé vált, amint szóra nyitotta a száját. A raktárfal nyílásánál kijutásért küzdő Kajtár érezte, hogy a környezetéből hihetetlen erő szippantja magához a mágikus esszenciát, s kezdi azt meghatározott formára gyúrni.

A galetki fiú abban a szemhunyasban ejtette ki az első szót, mikor a dárdák elröppentek az emberharcosok kezéből. Az idő lelassulni látszott. Ann látta, amint a köztéri milgandok fénye végigsimít a fegyverek simára kopott nyelén, és megcsillan a torzszülöttek csontjaiból csiszolt hegyen.

Csuszkyelv Emmel szavai lágyan kúsztak le ajkáról. Kajtár érezte bennük a bűverőt, de belelelt néhány pillanatba, míg megértette, mit hall.

– Forduljon, pördüljön, tekeredjen, támadjon ellened, mit átkozott kezed ellenem elvetett!

A garabonciás hökkenten nézte, amint a manával életre hívott és erősített rontás kifejti hatását. A dárdák megtorpanni látszottak a levegőben, azután a nyelvük tétován elcsavarodott, mintha meglágyult volna. A csonthegyek görbültek, megfordultak, s a fegyverek süvíve repültek tovább, de immár az ellenkező irányba.

Az emberharcosok mellét átjáró dárdák élőlényként rángatóztak, miközben gazdáik hanyatt vágódva elengedték léleke energiájukat. A kékes szikrák vad örvényben egyesültek, s halványzöld ívkisüléssel csapódtak a galetki átokszóró testébe.

Ann végre felocsúdott, és félreállt Kajtár útjából. Ezután Csuszkyelv Emmelhez ugrott.

– Sietnünk kell – szólta a fiú. – A barlang közel van, és a torzszülöttek könnyen megérezhetik a bolhedor szagát.

Az átokszóró sietve vezette át őket a cseppkövek erdején. Elmentek volna a rejtekhely bejárata előtt –



bár Kajtár sejtette, mit kell keresnie –, ha Emmel nincs velük.

Az ősbolhedor nyugtalanul kapta fel hatalmas fejét, mikor Éjlépő rádobta a nyeret. A repülő torzszülött nagyon rossz bőrben volt. Mégsem tiltakozott, mikor a garabonciás felmászott a hátára, és – a nyergelőktől ellesett mozdulatokkal – indulásra biztatta.

Emmel a barlang hátuljába ment, és leült egy lapos kőre. Ann viszont megragadta a nyereg szélét, és emelte a lábát, hogy Kajtár mögé kerüljön. Ekkor azonban különös érzése támadt. Elbizonytalanodott, tekintete zavarossá vált. Elméje rejtett zugából idegen gondolat ébredt, gyorsan erőre kapva, bizonyítékokkal, érvekkel kiegészülve, míg végül magabiztos elhatározással nőtt.

– Nem... Nem megyek veled, Éjlépő – mondta Ann, megcsukló hangon, mintha nem ismerné a szavakat, vagy azok vonakodnának elhagyni a száját.

– Jó – bólintott a garabonciás. Ahogy a lányra nézett, pupillája környékét a bűverő ezüst kavargása töltötte ki. Ann határozott mozdulattal hátr lépett.

– Jobb, ha itt maradok, elrejtőzöm, és kivárom, amíg Horke Fersan megérkezik a Bolhedor Lovagjaival – folytatta hideg, lélek nélküli hangon a lány. Arcán kétségbeesett rángás futott át, mintha mást is szeretne még mondani, de hallgatott.

– Ne mozdulj innen, amíg nem halod a bolhedorok diadalüvöltését! Csuszkyelv Emmel nagyobb hatalommal bír, mint azt bárki sejtene. Ő majd megvéd.

– Csuszkyelv Emmel megvéd – mondta Ann.

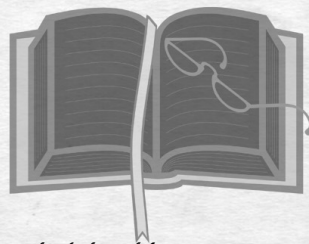
– És soha ne feledd el: Szilamér szeretett téged.

A bolhedor, engedelmeskedve a garabonciás kézmozdulatának, kilépett a barlang elé, melynek nyílását a vastag szálú tündérlíanok tömege ismét nyomban elfedte. A bórszárnyak szelet kavartak, amint a hatalmas test a levegőbe emelkedett. Bár fájdalmai voltak, a torzszülött mégis magabiztosan szárnyalt a barlangcsarnok tengerhez vezető sziklarése felé.

– Én is szerettelek, Szilamér – suttogetta Ann sliin Gil, miközben a tudatáról lassan leoldódott a garabonciás bódító bűbája, mellyel az imént maradásra kényszerítette őt.

Leanthil naplója

46.



Újra jelentkezem az innár konszolidálódott Galetkik Szintjéről, ahol a jelek szerint még igen sokat fogok tartózkodni, annak ellenére, hogy már nem nagyon adnak nekem feladatokat. Azért egy-két dolog még csurran-csöppen, de lassan így is kezdek unalomba fordulni.

Mivel nemrég teljesítettem a klánom azon kérését, hogy kérjek az Ősöktől új csarnokot, még jó ideig itt fogok tobzódni, ráadásul az új feladatom olyan, amit csak komoly szervezéssel tudnék gyorsítani, ahhoz meg nincs kedvem. Három zsurigító gyűrűt kell leadnom, ami egy jó kis feladat, de sajnos szerencse kell ahhoz, hogy ilyen találjak. Nem, ne gondold, hogy ez valami hasznos varázstárgy (ha esetleg ezt hitted volna), éppen ellenkezőleg, meg van átkozva, és csak problémákat okoz. Igaz, itt fent egy ilyen gyűrű nem tud komoly kárt okozni, pusztán csak annyit, hogy a mágikus kisugárzása miatt nem tudok másik gyűrűt fölvenni, így annak varázserejét nem tudom hasznostani. Meglepő módon, amint megkaptam a klántól a feladatot, máris találtam egyet, ami nem patant át mászhoz addig, amíg le nem adtam a Halhatatlanoknál. Ez azért meglepő, mert ugyebár, ha szerencsén múló feladatot kapok, akkor az nálam mindig egy kínszenvedés. Olvass csak vissza, hányszor panaszkodtam már, hogy azok a torzszülöttek, amikből ki kéne irtanom valahány példányt, mindig eltűnnek a környékről, hogy nehezítsék a sorsomat. Most azonban máris az ölembé pottyant a kért tárgyból egy, és ami még furcsább, hogy amint leadtam, máris találtam még egyet. Ezt most ahelyett, hogy igyekeznék valakinek átpasszolni (ahogy máskor szoktam), féltve őrzöm, mondanám, hogy a lelakatolt ládikómban, ha le tudnám húzni az ujjamról. A másik két feladatom közül sajnos egyiket sincs sok esélyem teljesíteni, mivel a Dubié fivérek legyőzése számunkra még nagyon messze van (igaz, lehet, hogy a Vratthag póké is), a tanítványom pedig eltűnt még az előtt, hogy akár egy szintet is feljebb költözött volna. Ez utóbbi a legkellemetlenebb.

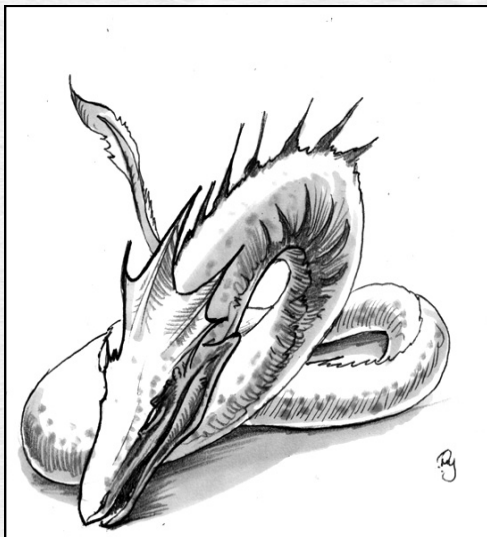
Egy nagyon érdekes élményben volt ismét részem. Még annak idején a leheletekkel kapcsolatos harci bemutatót kellett tartanom az akadémián ifjú galetkiknek. Akkor voltam kénytelen elsajátítani azokat az elemi leheleteket is, amiket korábban még nem bírtokoltam, de a bemutató alatt és után sem lett senkinek gyanús, hogy olyan dolgokból tartok előadást, amiket én is még csak néhány napja tudok. Mivel ez az óra elég jól sikerült, az akadémia egyik oktatója azon nyomban felkért, hogy tartsak meg egy másik előadást is, ezúttal a végtagokkal való harccal kapcsolatban. Egy kis időt kértem tőle a felkészülésre, ekkor azonban közbejött a Calloodussal kapcsolatos hacacaré, amikor is nem tartottam ajánlatosnak nyilvános helyeken mutatkozni, és kissé a háttérbe húzódtam. Mivel Calloodus már nincs, visszamentem az akadémiára, hogy akkor én készen is állnék, de az oktató most már csak fanyalogva mondogatta, hogy mióta visszaállt a rend, már nincs szükség különösökre, meg ne akarjam elvenni az akadémikusok kenyerét, meg ilyenek. Erre közöltem vele, hogy azért állt vissza a rend, mert ÉN visszaállítottam, és az a legkevesebb, hogy a már megtárgyalt dolgokhoz tartja magát. Erre kért egy kis időt, hogy engedélyeztesse az előadást a (valahonnan meg-

került) akadémiai tanáccsal, majd egy időponttal tért vissza, ekkorra kaptam lehetőséget. Ez az időpont éppen tegnapra esett, de addig folyamatosan edztem, terveztem a beszédemet, pozsgattam, finomítottam a mondanivalómat, és mire eljött az előadás pillanata, tökéletesen felkészült oktatónak éreztem magam, olyannak, aki akár még fentebbi szinteken is megállná a helyét. Hidegzuhanyként ért a felismerés, hogy az akadémikusok semmi lehetőséget nem adtak arra, hogy megszólaljak. Mindent előre elkészítettek, és nekem csak annyi szerep jutott, hogy néhány mutatványt végrehajtsak, aztán már tereltek is kifelé. Botrány! Persze, mióta újra a Császáré itt a hatalom, rögtön rájöttek, milyen kockázattal járna, ha egy kalandozó galetki lehetőséget kapna arra, hogy nagy nyilvánosság előtt kifejtse a véleményét bármiről is. Az én esetemben a kockázat ugyebár többszörös lenne, hiszen én sosem titkoltam, hogy legfőbb vágyam az uralkodó rendszer felszámolása. Ha egy ilyen beszéd elhangzana az akadémia falai között, az nyilván jó néhány tudós fejének elvesztésével járna. Elképzelem az arcukat, amikor megpróbálnák kiizsákolni valami áthidaló megoldást, hogy a mágusmester legyőzőjét se haragtsák magukra, de nekik se essen bajuk miattam. Hehe, úgy kell nekik. Engesztelésül az az oktató, aki a leheletes bemutatót is kérte tőlem, felajánlotta, hogy részt vehetek egy titkos arénaküzdelemben, amit a nyápic ruveles nemes ifjaknak rendeznek legyengített ellenfelekkel és megnövelt díjazással. Hihetetlen, hogy ebben a heggyben mik vannak! Van itt valaki egyáltalán, aki betartja a szabályokat? Már mint azokat, amiket a szerencsétlen, sebhelyekkel borított testű fiataloknak (mint amilyen én is vagyok) be kell tartani. Hát persze, hogy elfogadtam a lehetőséget!

Az arénába egészen könnyedén eltaláltam (aranyra nem is volt titkos), de ott aztán nekem is, meg a többi galetkinek is leesett az álla egymás látványától. Hat vagy hét ifjú várakozott a sorára egy helyiségben, és közben affektálva beszélgettek egymással olyan dolgokról, amiket egy hozzám hasonló teljesen haszontalannak tart. Hogy melyik családnál hogy készítették el a vacsorát, amikor estélyt tartottak, hogy melyik lány hogy táncol, meg milyen volt a ruhája legutóbb, hogy melyiküket milyen posztra szárja az apja (na jó, ez tényleg fontos), és hasonlók. De nem is ez az érdekes, hanem ahogyan kinéztek. Finom anyagokból készített drága ruhákban voltak egytől-egyik, ami rendben is lenne, hiszen aki gazdag, járjon úgy, mint egy gazdag, na de ezek a ruhák harcra teljesen alkalmatlanok voltak. Ha mi ilyeneket hordanánk, már rég valamelyik torzszülött gyomrában emésztődnénk. Na de ez még mind semmi! A nyápicok olyan vékonyak voltak, mint én nyolc éve, a végtagjaik teljesen csökevényesek, használhatatlanok, csoda, hogy ha ezekkel bármit is föl tudnak emelni a villán,



meg a szép kis ruhácskájukon kívül. Fölmerülhet benned a kérdés, hogy akkor hogyan képesek bármit is legyőzni, ami elsőre nekem is rejtélynek tűnt, de aztán rájöttem: a kis nemes ifjakon olyan erejű mágikus ékszerek voltak, amiket mi csak a helytartón, meg a főmágusokon láthatunk nagy ritkán. Néhány „apróságot” én is felismertem: Istencsászár gyémántköves fülbevalója, Armageddon császári fejpántja, meg egy Leah jégkristály karkötője is felvilant előttem egy pillanatra. Hja kérem, így könnyű győzni. Erre én megjelenek koszosan, büdösen, torzszülöttek karmaitól és fogaitól szaggatott ruhákban, vacak mágikus tárgyakkal, viszont számtalan érdemrenddel, kitüntetéssel és olyan izmokkal, amikhez képest az ő



cseenevész végtagjaik fogpiszkálóknak tűnnek. Természetesen rögtön tudták, hogy nem közülük való vagyok, én azonban a körmeimet nézegetve, közben egy harci indulót füttyörészve úgy tettem, mintha minden tökéletesen rendben lenne. Kissé arrébb is húzódtak, fintorogtak és megjegyzéseket tettek a szagomra vonatkozólag, de jó kedvemben találtak, ezért nem mészároltam le mindnyájukat ott helyben. A küzdelmekre hamarosan sor került, amiket én hatalmasakat ástíva néztem végig. Kérem, hát mi volt ez? – tettem föl magamban a kérdést minden összecsapás után. A nyápicok olyan ellenfeleket kaptak, amik éppenhogy csak vánszorogtak, de volt olyan is köztük, amelyik már az összecsapás(?) előtt vércsíkot húzott maga után. Erre persze olyan jutalmakat kaptak a győztes ifjú nemesek, amiket nálunk egy hétig osztogatnának a szint összes lakójának. Na, de akkor jöttem én. Első ellenfelem egy káoszkigyó négyes volt, de azok az igazán jól megtermett, válogatott példányok. Már itt gyanús volt, hogy ezúttal valami tényleg nem stimmel. Néha odapillantottam, ahol nemrég még én néztem a viadalokat, és láttam, ahogy a nemes ifjak ámulva azt figyelték, miként daráltam le a kígyókat. Nem kicsit voltam büszke magamra. Miután a maradványokat összeszedték, négy sójér királynőt vezettek be az arénába, ezek voltak a következő ellenfeleim. Itt már biztos voltam abban, hogy valaki meg akar öletni, csak nem akar nagy feltűnést kelteni. Ezután négy kristályfatty, két sógólem, végül egy sötét elf felderítő és titánvaránusz párosa következett, amik közül csak az utolsó csata izzasztott meg igazán. De mindent levertem, és életben maradtam (meg ötezer arannyal gazdagabb is lettem).

A következő feladatomban, hogy kinyomozzam, ki akart megöletni és miért.

Leanthil

Sir Barracuda:

Az alku

Bíborhaj magabiztosan kocogott a sötétben. Bár a földi-cápa-járat szeszélyesen kacskaringózott, és néha egy-egy függőleges aknát is keresztezett, de egészen öblös volt, és úgy tűnt, jó ideje már, hogy egyetlen torz sem használja. Bíborhaj könnyedén elhárította útjából az akadályokat. Ha kellett, úgy kúszott fel a sziklafalon, mint egy született sünpók, ha úgy adódott, omlásokat robbantott szét a gigaökölrúna segítségével, ha pedig arra volt szükség, három-négy testhossznyi aknákat is átugrott, s közben még csak nem is lassított. Egyetlen helyen torpant csak meg, de ott sem töprengett túl sokat. A járatot teljesen eltörlesztelte egy sziklatömb, ami túl nagy volt ahhoz, hogy a gigaököllel belüljön. Megsaccolta az omlás terjedelmét, aztán a dimenziókapu hatalmához folyamodott, és egyszerűen átlényegült a nyers kövön! A túloldalon aztán ismét lendületesen nekiiramodott.

Bíborhaj ugyanis kalandozó volt, szintjének hőse. Olyan galetki, akiről ódákat zengnek a bárdok, és akinek nevét a porontyszinttől kezdve a megalkuvás szintjéig bezárólag mindenhol ismerik, és még tán maga a Császár is hallott már sutogni róla! Nem ismert lehetlent, és nem tűrte a

konkurenciát. Minden hír felcsigázta, ami mögött új kihívást sejtett, és mindennek saját maga járt utána. Mérgekkel preparált karmai olyan harci erőt képviseltek, amivel egyetlen torz sem dacolhatott, mágiját pedig még a varázslómesterek is megirigyelték. Bíborhaj egyszerűen legyőzhetetlen volt... Ezért nem is tartott szolgát, és nem tűrt meg maga mellett galetki kísérőt sem. Egyedül vadászott, és egyedül aratta le a diadalt.

A lakószinttől sok-sok órányira eltávolodott már, de ez nem zavarta. Jól bevészte agyába a pergamentekercsen talált, hevenyészett térkép kusza útvonalát, és tudta, akár csukott szemmel is visszatalálna a barlangjához. A hátára szíjazott zsákjában a felfedezők minden szükséges eszköze megtalálható volt. A tartalékai és a felszerelése lehetővé tették, hogy akár húsz milgandoltásnyi időt is a csatornaszinten töltsön, a kitérítéséből pedig akár kétszer ennyi ideig is telett. Mitől félt volna hát?

Mikor a cápa-alagút végén halvány derengés kélt, Bíborhaj óvatosabb tempóra váltott. A járat egy barlangba torkollott, és a hős elámult. Sokfelé járt, és sok mindent megtapasztalt már élete 26 éve alatt, de ilyen pompázatos, szemgyönyörködtető látványban még sosem volt része! A barlangcsarnok hatalmas volt, és csodálatosan szép! Középpont kristálytiszta vízü tó terpeszkedett, körülötte, a parton pedig troglodita sátrak egész erdeje sokasodott. Szemközt, nem túl magasan, egy csatornaszerű nyíláson át, búvópatak öntötte vizét a tavacskába, és a permetező zuhatag csobogása andalító muzsikaszónak hatott. A tó közepén pedig ott volt a térképen is látható kis sziget, a jellegzetes, kitért csőrre emlékeztető barlangnyílással!

Bíborhaj körbekémlt, és öröket, vagy gyanútlan bennszülötteket keresett, de minden csendes volt, a sátrak üresen álltak. A torzak nyilván áldozataul eshettek annak a galetkinek, aki a térképet rajzolta – vélte, aztán tovább morfondírozott: Talán az ismeretlen vadász, miután bekebelezte a gyilklények bőséges lélekenegiját, úgy vélte, hogy másokkal is meg kell osztania ezt a csodás látványt,



ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN

így készült a térkép. Vagy csak egyszerűen elveszítette azt...

A kalandor azonban nem sokat tépelődött ezen. Ha elpusztultak, hát elpusztultak. A torzoknak ez a sorsa. De Biborhaj nem is a trogloditák miatt jött ehhez a tóhoz, hanem a varázshot miatt. A bot miatt, ami ott rejlik abban a mardárcsőszerű barlangban!

A térképen nem volt ilyen hosszú a víz alatti alagút... – aggodalmaskodott magában Biborhaj, kicsivel később. A szigeten gubbasztó, rejtélyes barlangig könnyedén beúszott, aztán magára olvasta a vízlégzés bűbáját, és aláereszkedett a sötétségbe. Most azonban, néhány fordulóval mélyebben már komolyan gyözködni kellett magát, hogy talán csak nem fért fel a térképre a járat teljes hosszának rajzolata, ezért rövidített a felfedező... Aztán az alagút kiszélesedett, és egy furcsán derengő, kékes fényű barlangba torkollott. Biborhaj megkönnyebbült, mikor a halvány fényben felismerte a barlang padlóján heverő varázshotot. Érte nyúlt, és megragadta azt.

Csak ekkor ütött szegyet a fejében az a sok zavaró momentum... A háta mögött, villámgyorsan egy rács ereszkedett le, és a varázshot érintése, mint holmi szappanbuborékot, úgy pukkantotta szét a vízlégzés bűbáját. CSAPDA! – fújt riadót elméje, de elkésett. Kétségbeesetten próbálta ismét megidézni a vízlégzés ígét, de a víz alatt képtelenség varázsolni. A szeme előtt vörös karikák jelentek meg, miközben hasztalan rángatta a vastag acélrudakat. Aztán tudata lassan kihunytt, és a jelenkor legnagyobb hatalmú vadásza, a legyőzhetetlen hős egyszerűen megfulladt.

Ugnothroa türelmetlenül járkált, fel s alá, és a tucatnyi uthanax idéző meg sem próbálta türelemre inteni őt. Tudták, felesleges lenne, és azzal csak vezérük haragját vonnák magukra.

– Hol késik már? – kiáltotta a legendás rémúr, és senki sem válaszolt neki. Aztán kapu nyílt a semmire, és előlépett Őmen, a troglodita sámánúr, a sámánjai, és vajákosai gyűrűjében.

– Végre! – fakadt ki a mentalista, és izgatottan csettintgetni kezdett. Idézői értették a jelzést, és azonnal nekifogtak a szertartás utolsó fázisának. A kristálykapszula tetejét felnyitották, és a két, izmos troglodita harcos a meztelen, élettelen testet a zselészerű, áttetsző anyagra eresztette.



Biborhaj vörös hajzuhataga úgy terült szét a folyadékban, akár a szétömlő vér.

– Megállapodásunk rám eső részét a teljesíttem. Most rajtad a sor, Ugnothroa. Add át nekem a Síkok Kulcsát! – morzsolta a szavakat a gyíksámánok vezetője.

– Türelem barátom! Honnan tudhatnám, hogy tényleg olyan hatalmas ez a hős, mint mondják, és tényleg tökéletesen sértetlen-e az elméje? Meg kell győződnöm róla, hogy hibátlan árut hoztál nekem. Ha az elméje ép, és a hatalma is elegendő, én ismét életre keltem, attól a pillanattól kezdve pedig nekem fog engedelmessé válni, amíg csak úgy akarom. Ha azonban tévedtél, és csak egy gyenge, életképtelen példány...

– Ne dühíts fel, agyurkász! Törbe csaltam, legyőztem, és sértetlenül elhoztam neked a szint legerősebb galetki vadászát. Követelem, hogy azonnal add át a Kulcsot!

– Követeled? Ugyan, milyen alapon? Az én barlangomban vagyunk, az én birodalmamban! Itt én vagyok az úr! – emelte fel a hangját kacagva az uthanax uraság, de a nevetése hamiskásnak tűnt. A szeme sarkából az idézők ténykedését figyelte, és próbált magabiztosnak látszani, de jól tudta, ha az ajtók mögött várakozó, ugrásra kész éjkapó falka valamiért nem érne ide idejében, a vajákosok és a sámánok együttes támadását a harcban képzetlen tudósai képtelenek lennének visszaverni. Őmen varázshotja ekkor fenyegetően megemelkedett, Ugnothroa pedig nem merte tovább húzni az időt. Csak annyit várt még, amennyit okvetlenül muszáj volt. Az idézők bűbájának engedve a holttest váratlanul rándult egyet, kinyitotta a szemét, és Biborhaj azonnal kapálozni kezdett. Az emelvény megrázkódott

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

az irányítatlan energiáktól, a galetki végtagjaira hurkolt szikjak azonban kitartottak. A harcok néma, kétségbeesett kiáltása a nyúlós folyadékba fulladt.

– Rendben van, Ómen. Az alany megfelelőnek látszik. Itt a Kulcs – nyújtotta át a díszítetlen fémdarabot az agyfürkész, – de azt ajánlom, bánj vele óvatosan! A víz síkjáról nem csak elementálok, de más, sokkal veszedelmesebb lények is átszökhetnek a Hegymélybe! És ne hidd, hogy a népeddel majd elnézőbbek lesznek, mint a galetkikkell! Most pedig menjetek! Dolgom van.

Ómen fanyarul elvigyorodott, és a varázskulcsot megfoggatta hihetetlenül hosszú, törekeny ujjai között.

– Nyugodt lehetsz benne, barátom, óvatos leszek. Nagyon óvatos... – mondta, és kacagása a varázskapu sitergésében halt el. A trogloditák eltűntek, mintha sosem lettek volna, de Ugnothroa koránt sem volt nyugodt.

– Ghuothax! Azonnal indulsz az Uralkodóhoz! Ezt az örültet meg kell állítani! Tolmácsold szó szerint, amit mondok:

„Kémeim jelentették, hogy Ómen, az örült troglodita sáman, megszerezte valahogy a Sikok Kulcsát, és máris azon ügyködik, hogy kaput nyisson az elemi víz síkjára. Javaslom, Ófelségének, hogy az Arany Árnýékgyilkos különítmény induljon azonnal az Elhagyott Tóbarlangba, és tüntesse el a föld színéről ezt az undorító, bennszülött bandát! Kérem továbbá, Ófelségét, hogy ha sikerülne megtalálnia, akkor a Kulcs őrzésével kegyeskedjék engem megbízni...”

A megszólitott idéző engedelmesen bólogott, és máris indult volna, de a főmágus még utána szolt.

– Még valami, Ghuothax... Üzenem még az Uralkodónak, hogy a galetki helytartó, a megállapodásunk szerint, két milgandoltáson belül halott lesz – és tarajos fejével a kapszulában rángatózó, újra, és újra megfulladó, aztán ismét életre keltett galetki vadász felé biccentett.

UTHANAX (265. LÉNY)

Az uthanax egy ősi, idegen faj. A szellemi mágia mesterei voltak már azelőtt, hogy bárki emberi halandó betette volna a lábát a Hegy járataiba. Ijesztő, tüskés fejük, ezernyi csápijuk félelmetes külsőt kölcsönöz nekik. Ezek a félig-meddig halhatatlan lények azonban – nagy mágikus hatalmuk ellenére is – visszaszorultak, kipusztulással fenyegetett torzszülötteké váltak a galetki invázió megjelenésekor.

UTHANAX ÉJKOPÓ (278. LÉNY)

A nagyobb hatalmú uthanaxok háziállatai ezek a fekete szőrű, vörösen izzó szemű éjkopók. Leheletük a halált árasztja, mancsuk feltépi a torkodat, mielőtt észbe kapnál! Az uthanaxhoz – más lényekkel ellentétben – nem mentális bűbáj köteleke csatolja őket, társak voltak már azelőtt, hogy a galetkik a Hegy mélyére vonultak volna.

UGNOTHROA (485. LÉNY)

Ugnothroa az uthanaxok legendás vezetője. Fajtársai közülük várják a megoldást a galetki problémára – azaz, hogy a galetkik állatként vadásznak rájuk. Ugnothroa ellátogatott a Legendák Völgyébe, mert úgy gondolja, az egyetlen megoldás, ha összefognak más lényekkel. Ugnothroa hamarosan egyike lett a Völgy vezető politikusainak, azonban elszomorodva látta, hogy az idelátogató lények között túl nagy az egyet nem értés és az érdeklentét.

TROGLODITA (551. LÉNY)

A troglodita sámanokat általában egyszerű trogloditák kísérik, akik megvédik őt támadás esetén. Amire pedig gyakran sor kerül, akár más torzszülöttek, akár galetkik részéről. A trogloditák víz közelében érzik jól magukat, úszóhártás lábukkal egy kicsit esetenlül is mozognak a szárazföldön. Azért ne becsüld őket alá, a Hegynek ezen szintjén csak nem kevés ravaszsággal és erővel maradhattak életben. A troglodita húsa elsősorban zöldvértűeknek és tejivóknak fogyasztható.

TROGLODITA SÁMÁN (550. LÉNY)

Ezek a gyikszerű, tüskés taréjú, düledt szemű lények kiválóan alkalmazkodtak a Hegymély örök sötéttségéhez. Ahol nem volt elég víz, oda sámanjaik bűvöltek még, így hamar otthonossá tették a barlangjáratoikat. Ahogy erőltették szemüket, hogy jobban lássanak, az egyre nagyobb és düledtebb lett. A trogloditák csak egyszerű torzszülöttek, és bár rendelkeznek intelligenciával, azt sajnos általában gonoszkodásra használják.

ÓMEN, A FŐSÁMÁN (575. LÉNY)

A trogloditák primitív hierarchiájának a csúcsán ugyan a törzsfők állnak, de a valódi hatalom a sámanok, és közülük is Ómen, a legfőbb sáman kezében van. A vizek eme nagyhatalmú lakója gyűlöli a szárazföldi teremtményeket, de mind közül a galetkiket a legjobban. Pedig ők gyakran vadásznak rá, mindnyájan Ómen legendás varázsbotját akarják megszerezni.

XXVIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ



A Beholder Kft. munkatársai szeretettel látnak minden TF, ŐV, KF és HKK játékost a szokásos rendezvényen.
Időpont: 2007. november 24. (szombat) 9.00-17.00-ig.
Helyszín: Láng Művelődési Ház, Budapest XIII. Rózsnyai u. 3.
Kellemes szórakozást kívánunk!

XXVIII. ALANORI OLIMPIA

Mi, VI. Borax, a Yaurr birodalom királya, felhívjuk minden, a fegyverforgatásban, kúszásban, mászásban és egyéb fortélyokban jeleskedő kalandozó figyelmét, hogy megrendezésre kerül a XXVIII. Alanori Olimpia. Az olimpia idejére minden, a koronához hű kalandozó szívesen látott vendég Alanorban. Hírnökeink mindenkit személyesen felkeresnek és tájékoztatnak a pontos részletekről.

XVI. TERON HEGYI OLIMPIA

Minden csápokkal, karmokkal, fogakkal és farkakkal rendelkező bátor galetki számára ismét lehetőség nyílik a megmérettetésre. Mágusok, tudósok, íjászok, katonák, lehelők mind bizonyíthatják, hogy ők a legjobbak. A részleteket a helytartói hivatal aulájában kirakott plakátokról, és a helytartói küldöncöktől lehet megtudni.

XXVIII. Alanori Olimpia

Ismét összemérhetik harci és egyéb tudásukat a kalandozók.

XVI. Teron hegyi Olimpia

Csapátversennyel, ahol három fős csapatok harcolhatnak egymással.

Árverés

Egyedi TF-es és ŐV-s tárgyak találnak gazdára nihetetlen áron.

Kedvezményes befizetés

Csak itt és csak ekkor!

Beholder Shop

Kedvezményes könyv- és kártyavásár.

Csataszimulátor

Veszély nélkül tesztelheted a TF-es karakteredet szinte minden szörny és kalandozó ellen.

Tombola

Rengeteg ötletes és értékes nyeremény.

Találkozók

Élőben találkozhatasz játékostársaidal és a játékezetőkkel.

Vetélkedők

Érdekes és játékos vetélkedők, amelyeken bárki részt vehet.

Ghalla News

166

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. November

TOBORZÁS

Borax kíváncsi volt, hogy a kalandozók milyen harccértéket képviselnek, ezért egy verseny keretében felmérte azokat. Az, hogy a királynak mi a véleménye a próbán részt vett kalandozókról, pontosan nem ismert, de vélhetően nem elégedetlen velük, hiszen azt a két közös tudatot, amelynek a legtöbb tagja teljesítette a feladatot, meg is jutalmazta.

A toborzóirodák itt teszik közzé a lajstrom medált szerző KT-k teljes listáját. A résztvevőket köszönet il-

leti a fáradozásaikért, a medált szerző karaktereket pedig elismerés.

A Közös Tudatok versenyét a Holtidő Társaság nyerte, ám a legtöbb medált gyűjtő karakter a Vasalt Bunkók közül került ki.

Gorhud 3 toborzóirodás küldetést is teljesített, ami igazi hőstett, és kivívta a király elismerését.

Vadász Szilárd

<u>Medálok száma</u>	<u>Közös Tudat</u>	<u>Medálok száma</u>	<u>Közös Tudat</u>
26	Holtidő Társaság	3	Sheran Múmiák
14	Kvazárszklák Népe	3	Szabad Kompánia
11	Maffia	2	Mágia Örökösei
10	Vasalt Bunkók	2	Szeretet Vándorai
9	A Földelem Urai	2	Két Kard Testvérisége
8	Aranysárkány	2	Csontbrigád
7	Ars Magica	2	A Káosz Lordjai
7	Árnymenők	2	Erdők Vándorai
7	Ördögi Kör (Leah)	2	Sötét Inkvizíció Apostolai
6	Ezüst Kígyó Szövetsége	2	A Káosz Harmóniája
6	Északi Druida Szövetség	2	Vashegyek Nemzete
5	Puszítás Prófétái	2	Jégmágusok Szövetsége
5	Sziklaöklök	2	Idő Porszemei
5	Vérvörös Légió	1	Kerekorsó Rendje
5	Vértestvérek	1	Feminin Galeria
5	Ósi Hajnal Lovagjai	1	Serény Múmiák
4	A Vad Horda	1	Naplovagok
3	Lélektisztító Irgalmas Nővérek	1	Ördögi Kör (Dornodon)
3	Igaz Barátok	1	Álomórzók
3	Pöröly Rend	1	Humán Páholy
3	Hófarkas Klán	1	Mélystét Vándorai
3	Üdvhadsereg	1	Összhangzat

A ganüid története

Az univerzum világok végtelen sorából áll, a mienkén kívül még számtalan más világ létezik, amelyet élőlények népesítenek be, vagy legalábbis olyasmik, amiket akár élőlénynek is lehetne nevezni – ha mégoly drasztikusan is különböznek attól, aminek mi elképzeljük az élőket.

A végtelen világok között létezik egy, amely hihetetlenül óriási. A mi bolygónk, Ghalla, mindössze egy apró kavics a világmindenség sötét végtelenjében hozzá képest. Ezt az óriási világot akár hívhatnánk Daxxnak, már ha lenne valaki az emberek közül, aki látta ezt a helyet, és elnevezhette volna.

A Daxxnak megvan a saját élővilága, növényei, állatai és egyéb lényei, de persze van néhány lényeges különbség is, amit megpróbálunk szemléltetni.

A Daxxon élnek irtóztató erejű lények, vannak köztük ragadozók, amelyek méretükkel, és fizikai erejükkel tűnnek ki. Más lények intelligenciájukkal és kegyetlenségükkel értek el kiemelkedő helyet a táplálékláncban – a táplálékláncban, amelynek alján természetesen fajok ezrei találhatók. Ezek közé tartoznak az apró termetű ganüidok. Ezek a különös, harmadrészt rovarra, harmadrészt hullőre, harmadrészt fejlett emlősre emlékeztető életformák parányi bolyokban élnek, megbújnak a növények tövében, és reménykednek benne, hogy túl jelentéktelenek ahhoz, hogy a komoly ragadozók szemet vessenek rájuk. Persze, ez nem jelenti azt, hogy a ganüidok ártalmatlanok – azokkal szemben, akik alattuk helyezkednek el a táplálékláncban, kíméletlenek, elejtik és felfalják azt, amit a természet tálcán kínál fel nekik. Így például a náluk is jóval kisebb és gyengébb faj, a txmaütök egyedeit. A txmaütök persze rendelkeznek saját képességekkel, amelyek a velük egyenlőkkel és gyengébbekkel szemben megvédik őket, de hatástalanok a ganüidokkal szemben, mint ahogy a hangya csáprágói sem sokat érnek a madár ellenében.

A történet folytatása előtt hadd tegyek egy gyors kitérőt. A közel halhatatlan, és végtelenül gonosz Thargodanokkal benépesített Sötét Föld egy idegen létsík, amelyen egy ghallai élőlény túlélési esélyei már az első órában is minimálisak. Az élettelen, kiegészített síkságokon, fortyogó látatavak közt, a meredek kőhegyek tövében olyan veszélyek lesnek az átlag halandóra, amelyeket elképzelni is nehéz. Mégis, a Sötét Föld hasonlatosságban sokkal közelebb áll Ghallához, az általunk ismert világhoz, mint a Daxx oly távoli, és elképzelhetetlenül nagy bolygója. A Thargodanok, bár állandóan azon fáradoznak, hogy hatalmukat a halandók világára is kiterjesszék, mindig kordában voltak tarthatók a Sötét Földhöz való kötöttségük miatt. Amikor a Sötét Földre térkapu nyílt, amelyen keresztül éjfattyak özönlöttek a kiegészített síkságokra, a világ megtapasztalta, hogy vannak sokkal borzalmasabb dolgok is, mint a Thargodanok. Az általunk ismert élet tökéletes ellentétei voltak az éjfattyak, akik az élet hiányából táplálkoztak, és elképesztő hatalmuknál fogva még a Thargodanok sem jelentettek nekik ellenfelet. A legnagyobb mágusok és kalandozók, és az ismert világ valaha élt leghatalmasabb teremtményének, Zarknodnak az ereje is majdnem kevés volt ahhoz, hogy a totális éj-



fatty inváziót és az ismert világok és síkok pusztulását megállítsák. Az éjfattyak továbbra is a Sötét Földet dúlják, keresik az átjárókat a gazdagabb, étellel telibb világokba, és közben felzabálnak mindent, ami az útjukba esik.

Visszatérve a ganüidokra, és otthonukra, a Daxxra. Ezen a világon nem ritkák az olyan viharok, anomáliák, szingularitások, jelenségek, vagy hívjuk őket akárhogyan, amelyek eredményeképp a mi bolygónkon soha nem tapasztalt folyamatok jöhetnek létre vagy szűnhetnek meg. Ezek ott mindennaposak, és az ott élők ezekhez hozzászoktak, és kihasználják őket. Az egyik ilyen vihar eredményeképp például gyakran jönnek létre porszem nagyságú, vagy alig nagyobb repedések a tér-idő szövetén. Ezek a repedések többnyire rövid ideig léteznek, de ilyenkor előfordul, hogy kapuként viselkednek a valóság egy másik síkjára, vagy egy másik világra. Ez persze legtöbbször lényegtelen, hiszen a föld alatt, több mérföld mélyen, vagy magasan a felhők fölött jönnek létre, ahol senki nem is szerez tudomást róluk. De néha egy-egy ilyen kapu közvetlenül a földfelszín fölött nyílik meg. A csapdában levő, üldözött zsákmányállat ezeket a kapukat pedig menekülésre tudja használni, ha elég kicsi hozzá, hogy átférjen rajta. Egy txmaüt tenyészcsoport felfedezett egy ilyen mikro-átjárót. Az élőhelyük közelében egyre hatalmasabbra növő ganüid kaptár lakói nem sok választást hagytak nekik. A tenyészcsoportnak vagy a végső pusztulással kellett szembenéznie, vagy megkockáztatnia a menekülést, rejtőzést a térkapun keresztül. Szerencsésük volt, odaát olyan világot találtak, amely bővében volt tápláléknak. A szerencse azonban előbb-utóbb mindig elfogy: a térkaput a túoldalról olyan ráhatás érte, amelynek köszönhetően bezáródott – majd, rövid idő múlva valamivel odébb ismét megnyílt, ezúttal jóval nagyobb méretben. Akkorában, amelyen már a táplálékra éhes, parányi kis ganüidok is átfértek.

És ez az a pont, ahol a történetbe bekapcsolódsz te, kedves Olvasóm, és ezzel együtt hatalmas és életben gazdag világod. A szomorú hír ugyanis az, hogy amit a távoli Dexx bolygón a legapróbb, hangyányi teremtményként ismernek, az a mi világunkban a legrettegettebb idegen életforma, amellyel valaha találkoztunk



– az éjfatty. Minden viszonylagos, ahogy számunkra a pók csak egy apró, jelentéktelen lény, úgy a legborzalmasabb szörnyeteg egy rovar számára. A Dexxen más méretarányok uralkodnak, az idő is másképp telik ott, mint nálunk – egy napig létező, porszemnyi rés a mi világunkban évszázados szenvedést hozó fenyegetés, amelyen mindent felzabáló szörnyek lépnek át. És amikor a kapu végül bezárul, nyílik helyette egy még nagyobb, amin olyan borzalom lép át, amelyet elképzelni sem tudnak még azok sem, akik már hozzáedződtek az éjfattyakkal való háborúskodáshoz. Ez a fenyegetés a ganüid.

A ganüidok az éjfattyakat üldözve egy olyan világot találtak, ahol nincs természetes ellenségük, viszont bőséggel van élelem – a txmaütökon kívül Thargodanon és sok más életforma, amelyek elejtése még egyszerűbb is, hiszen nem rendelkeznek olyan védekező és támadó képességekkel, mint az éjfattyak. Nem csoda, hogy megkezdődött a ganüid bolyok építése, és a Sötét Föld kolonizációja – vagy végleges elpusztítása. És innét már csak egy lépés, hogy a ganüidok rátaláljanak Ghallára, és átlépjenek az igazi Paradicsomba. Már ameddig fel nem falják azt is...

Mégis, talán van még remény. A kalandozók az első sokk után megtalálták a módját, hogyan nézzenek szembe az éjfattyakkal. Talán – de csak félvé merem azt is mondani, hogy talán – van valami nagyon-nagyon halovány esélyük a ganüidokkal szemben is.

Tihor Miklós

Kharizmosz:

Rekviem

17.

Zangroz... A Királyság északi nagyvárosa sok mindenben eltér Alanortól. Sőt, bátran mondhatom, hogy a hasonlóság kimerül néhány evidenciában. Ugyanazt a nyelvet beszélik, és ugyanazt a pénzt használják itt is az emberek. Ennyi. Az öltözködésben az északiak jobban kedvelik a hivalkodó színeket, a bíbort, a vöröset, az aransárgát, és a tündöklő ezüstöt, míg a fővárosiak inkább a kéket, és a többi hideg színt részesítik előnyben. Az alanori dámák általában főheerre püderezik az arcukat, míg Zangrozban ez nem divat, ellenben itt tenyérnyi fülönfüggőket lógnak a cimpájukba a hölgyek, és legyezők mögé rejtik a kacsintásukat. A férfiak lábszárhoz simuló nadrágban feszítenek, míg Alanroban mostanság inkább a térszalagban végződő pantalló, és a fehér harisnya dívik úri körökben. Mindtől borsószik a hátam! Mintha nem volna egyéb dolga a halandóknak, mint a cícomával törödni...

A különbség ott rejlik az emberek viselkedésében is. A fővárosiak, (még a legutolsó utcakölyök is), lenéző göggel szemlélik a hozzájuk betevődő „vidékieket”, Zangrozban viszont még sosem tapasztaltam efféle ellenszenvet.



Sokkal inkább látom azonban annak jeleit, hogy az itteniek egymást afféle távoli családtagnak tekintik, és igyekeznek mindent tudni a többi helybéliről. Az úri társaságok úgy működnek, mint egy-egy kicsiny kémközpont! Ha az egyik báróné elköhinti magát délben az ebédlőasztalnál, estére már az egész város halálos kórról sutto, és közelgő halálát emlegeti a szerencsétlenek...

Bizony, furcsa egy népség a zangrozi ember, és még furcsább maga a város! Alanorban a házak az égre törnek, és ha a tetőn egy talpalatnyi hely lehetővé teszi, ott tornyot emelnek, és zászlót biggyesztenek a hegyére. Zangrozban tüntetőleg mellőzik e hagyományt, hogy ezzel is bizonyítsák: különbözünk a fővárosiaktól, mások, jobbak vagyunk náluk! Itt az építészetben a kupola és a boltív a divat. A tetők úgy domborodnak a távolban, mint egymásra dobált üveggömbök, és még a színük is a gyermekjátékokéra hajaz. A csíkos, és az ezerszínű mozaikkal kirakott hagymakupola éppoly gyakori, mint a mágiával bűvölt színejátszó, gömbölyded fajta.

Zangroz csodálatos város, mégsem gyakran jövök ide. Nem tudom, miért van így. Talán ugyanúgy taszít a helyiek zárkózottsága, mint ahogy utálok az alanoriak lenéző elutasítását is. Most mégis ide vezet az utam.

Városi teleportációval érkezem, és ahogy kilépek a semmiből, szívemnek kedves látvány fogad: trolljaim már várnak engem. Mindenki eljött, aki ígérte a segítségét. Itt van Pumuk-Lee, Xorxy, Wright, Főnix, Süsü, és a kissé hebehurgya Tompika is. Röviden köszöntjük egymást, aztán a közeli raktárházak felé vesszük az irányt. Én vezetem őket, de ez a főnökség ugyanolyan formalitás, mint a KT vezetése. Mind egyenrangúak vagyunk, és nem a pillanatnyi pozíciók miatt tiszteljük egymást.

Berengar elénk rohan. Röhejes fickó. Övé itt az egyik raktárépület, ahol extra takarmányt, és drága fűszereket tárol. A minap erre vitt az utam, és a kereskedő azzal szolgált le, hogy valami ismeretlen szörnyeteg bejár a raktárába, és sorra megrontja az összes takarmánybálát. Arra kért, próbáljam meg elűzni valahogy a bestiát, és azt ígérte, busás jutalmat ad, ha sikerrel járok. Gyorsan megnyugatom, hogy minden rendben lesz, és dolga után küldöm, ne legyen láb alatt. Miután magunk maradunk a raktárházban, összedugjuk a fejünket. Az bizo-

nyosnak látszik, hogy valamiféle síkváltó szörnyeteg lehet az ellenfelünk, páran a pszionikus entitásra gyanakszunk, bár arról még egyikünk sem hallott, hogy az entitás extra takarmányt enne. No de mindegy, próba szerencse alapon előkészítjük a szeánszt. Körbe ülünk a padlón, és egy-egy lélekesszenciát is felhasználva, egy amolyan mini tudat-hálót alakítunk ki. Mikor elkészül, szabadon tudjuk áramoltatni egymás elméjébe a pszionikus energiát. Hívásunkra először nem jelenik meg semmilyen asztrális lény, és már-már feladnánk, amikor két pszionikus entitás tör ránk. Ezeket a bestiákat felesleges fegyverrel támadni. Ha az akarat, és a mágia fegyvereivel nem tudjuk őket legyőzni, akkor sehogy. Fel sem emelkedünk a helyünkről. Lehunyt szemmel indítjuk útjára a gyilkos erejű támadásokat. Bo'adhun csapás, ryuku átokvarázs, őstűz, és a fehérállomány roncsolása csapódik az ellenfelünkbe, mielőtt még akárcsak egy lépésnyire megközelíthetne minket. A ráküldött mágia és a pszionikus energia hatására füstszerű teste semmivé olvad. Körülnézek. Csapatom másik fele sikeresen elűzte az ellenfelünk társát, folytathatjuk tehát az idézést.

A szörnyeteg, ami hirtelen fölénk lebeg a takarmánybálák mögül, az egyik legfertelmesebb dolog, amit valaha láttam! Áttetsző testén furcsán megtörik a deszkafal résein átszűrődő fény, csápjairól gusztustalan, nyúlós valami csöpög a padlóra, no és a hangja! Hátborzongató szörcsögés.

Mindannyian pszi-acéltornyot húzunk fel elménk védelmére, aztán késedelem nélkül megindítjuk mentális támadásainkat. Hirtelen Tompika kétségbeesett halászikolya szagatja a zsigereimet! Odapillantok, és látom, hogy testvérem egy halk pukkanással egyszerűen semmivé lesz! Tudom, hogy a deus ex machina megmenti őt, de a fájdalmát a tudatháló miatt mindannyian éreztük, ráadásul nélküle meggyengült a kör, amit vele alkotunk, még keményebben kell hát küzdenünk. Agykorbács, és fehérállomány roncsolása csapódik a félig a valóságban, félig csupán az elménkben létező, ocsmány szörnyetegbe, míg aztán csapásaink alatt végképp semmivé nem foszlik.

Kimerülten, verejéktől csapzottan, remegő inakkal kecmeregünk talpra. A fertőzött entitás után csak egy talicskára való, vizenyős trutyi maradt hátra, de annak az eltakarítása már Berengarra vár. Ekkor nyílik a raktárajtó, és Tompika támoilyog be rajta. Vigyorog, de lerí róla, hogy komoly traumán ment át. Büszke vagyok rá. Az áldozata győzelemhez segített minket, ezért övé az igazi dicsőség, nem pedig a miénk!

Dicsőség. Vajon mindig dicsőségre vágyik, aki megdicsőül? Vajon a hős nem csupán azért hős-e, mert annak



tartják őt? Vajon tényleg akar-e a hős hőssé lenni, vagy csak a szerencse, netán a szerencsétlenség teszi azzá?

A múltban számtalan eset volt, amikor hősként ünnepeltem magam, pedig csak úgy, megtörténtek velem a dolgok. Szerencsém volt és túléltem, vagy egyszerűen csak a tenyerére vettem a Sors, és ahelyett, hogy dühösen szétlapított volna, inkább rám jűta bódító mámorát.

Annak idején a kihívás tornya néven elhíresült intézménnyel jártam így. Mint azt már meséltem, sokszor betértem ide, ahányszor csak az utamba akadt. Megismerem mind a kalandmestereket, és volt, aki engem is megismert a végére már, oly gyakori vendég voltam náluk.

Mint gyakorlott kalandozó, a társaimtól értesültem, miféle próbákkal, és kihívásokkal is kell itt szembenézni ahhoz, hogy a hön áhított jutalmat megkaparinthassam. Tudtam azt is, hogy milyen rendszer szerint választanak jutalmat a kalandmesterek, és azt is, hogy van egy, és csakis egyetlenegy út, hogy az *ongóliant tombolás* nevű, közismert, gyorsító és erősítő harci varázslatot megszerezhessem. Erre pályáztam hát, és ez a cél lebegett a szemem előtt. Minden sanszom megvolt rá, hogy sikerrel járjak, az összes akadályt elhárítottam az utamból, egyet kivéve. Ennek az akadálnak pedig Szárnyas Ton a neve.

Ez a kivénhedt alakváltó ősmágus a kedvenc időöltésével, a Hatalom Kártyáival kínzott engem. Sosem szerettem a kártyát, mert túl sok a lehetőség a csalásra. Fairlight nyolcadik törvénye szerint pedig: „Ha a győzelem csak csalással lehetséges, csalj!” Bár Ton nem viselt szimbólumot, biztosra veszem, hogy közös a patrónusunk, ugyanis pofátlanul csal.

Hiába lógott a nyakamban (a ruhám alá rejtve persze) a szerencsetalizmán, és hiába voltam magam is Fairlight felkent papjaként az átlagosnál jártasabb a kaszinójátékok terén, Szárnyas Ton egyetlen játszma alatt porig alázott, és még jól ki is röhögött. Ekkor eldöntöttem, hogy a következő találkozásunknál revansot veszek. Csak rájtam múlt, hogy a fogadalmam nem tudtam betartani, hisz alkalmam nyílt volna rá. Néhány hét múltán ugyanis ismét összesorsolt minket a vakszerencse, és ugyanannál az asztalnál ültünk, ugyanúgy, egymással szemben.

– Áh, megint te? – kérdezte, nyelhe gúnnyal a hangjában.

– Igen, és most győzni fogok! – fogadkoztam, majd néhány húzással később egy komplett lényhordát terítettem magam elé, és az órposztomba. Beütöttem 8-at, és átengedtem a kört.

– Nocsak? Nem tanultál a legutóbbi hibádból, kalandor? – mondta, és húzott... és ekkor, igen, pontosan ekkor értem tetten őt, ahogyan egy alig észrevehető lökésel manipulálta a pakliját! Azonnal felpattantam, és fegyvert rántottam... volna, de a székhez szögezett vala-

mi nálamnál felmerhetetlenül hatalmasabb erő. Képtelen voltam még csak megszólalni is. Gúnyos mosolyra húzódtott Szárnyas Ton szája, a szememet figyelte, ahogyan a düh fortyog, és villámlik benne, aztán anélkül játszotta ki az épp felhúzott *tűzgyólyót*, hogy a lapra pillantott volna. Kivégzett a varázslattal, és ezzel nyert.

– Csaló! – üvöltöttem, mikor megszűnt a béklyó a nyelvemen, de fegyvert még mindig nem tudtam rántani. Éreztem, ahogy az elmémet még mindig uralja az ósmágus akarata. A következő mondat közvetlenül az agyamban hangzott el:

– „Aki nem tud veszíteni, ne játsszék!” – Így hangzik Istenünk nyolcadik törvényéhez fűzött első tanítása, tán elfelejtetted? Fogadd meg egy vén szerencsevadász tanítását, fiam: Nem csak a szabályokat kell ismerned a győzelemhez, hanem azok megszegésének mikéntjét is.

Gyorsan lehiggadtam, mert az ósmágusnak igaza volt. Fairlight akkor lett volna igazán büszke rám, ha én is csalogok, és jobban csinálom, mint ahogyan Ton teszi. Miután ezt megértettem, a bosszúszomj helyett már tisztelettel köszöntem el a hamiskartyástól, és azóta is e tanítás

JELENLÉT BÓNUSZ!



Október 1-től kísérleti jelleggel új akciót indítottunk, amellyel a TF forduló árát csökkentheted. A honlapunkon már meghirdettük, de talán van olyan játékosunk, aki ritkábban látogat el oda, szóval nézzük a részleteket.

- ☛ A Jelenlét Bónusz olyan kedvezményre jogosít fel egy karaktert, amellyel a TF fordulóinak az árát tudja csökkenteni. Amennyiben valamelyik hónapban egy karakter teljesít legalább négy fordulót, a következő hónap első napjától jogosult a Jelenlét Bónuszra
- ☛ Azok a karakterek, akiknek Jelenlét Bónuszuk van, minden hónapban az ötödik fordulótól kezdve 2 zsetonnal kevesebbet fizetnek egy e-mail-es fordulóért. (pl.: 4. 31 zseton, 5. 29 zseton, 6. 27 zseton stb...) Adott hónapban a fordulóért fizetett zseton összege nem lehet 20-nál kevesebb. A kö-

vetkező hónap 5. fordulójától ismét a csökkentett összeget kell kifizetni egy fordulóért. Október 1-től azok a karakterek kapnak Jelenlét Bónuszt, akik szeptember 30-ig legalább négy fordulót teljesítettek.

- ☛ Az a karakter, aki nem teljesít legalább négy fordulót egy hónapban, elveszíti a Jelenlét Bónuszát, és azt újra meg kell szereznie.
- ☛ Azok a karakterek, akik rendelkeznek Jelenlét Bónusszal, minden legyőzött ellenfél után +5% tapasztalati pontot kapnak. Ez minden fordulóra érvényes, nem csak a hónap 5. fordulójától kezdve, ahogy a zseton kedvezményénél van. Tehát, ha az előző hónapban léptél négyet, akkor a következő hónapban minden fordulódban +5% tapasztalati pontot kapsz.
- ☛ A Jelenlét Bónusz csak e-mail-es fordulókra vonatkozik.