

# ALANORI KRÓNIKA

145. szám  
2008.  
március-  
április

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Két hónap telt el azóta, hogy utoljára írtam nektek. Remélem, hiányoltátok a Krónikát! Igaz, hogy kimaradt egy hónap, de azért mi nem lazáltunk ebben az időszakban. A TF-en és ÓV-n új fejlesztések örvendeztették meg a játékosokat. Készül az új szint az ÓV-n, az új KT-képességfa a TF-en. Célegyenesben van már az Álomfogó Kártyajáték kiegészítője is, a Sámánviadal. A könyvkiadásunk is újra beindult. A januári számban beígért Raymond E. Feist: Az őrült isten dühe és Kim Harrison: Boszorkányfutam című könyve várható a közeljövőben. Közben új netes játék is fejlesztés alatt áll a beholderes kotyvasztóban. Szóval van bőven újdonság. Jó szórakozást az olvasáshoz! Ja, és ne felejtétek a kupon kódot beírni a honlapunkon, hogy ajándéokra válthassátok!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: Az őrült isten dühe borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 2. (145.) szám (2008. március-április)  
– Megjelenik kéthavonta

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

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

**Gráfikus:** 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:** február 15. **A következő szám lapzártája:** április 18.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGK), az Álomfogó Kártyajáték (ÁFK) és a Hatalom Kártyái Kártyajáték (HKK) a Beholder Kft., a Shadowrun és a Battletech a Wikizás bejegyzett védjegye.

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

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

## TARTALOM

### A MEGÚJULT ÓVILÁG

Árnyékeurópa

2

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

7

### KOMBÓK

A versenyzés

8

### HATALOM SZÖVETSÉGE

Félévzárás

12

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos és jellemelek harca

14

### 8. KIADÁS

Új HKK alapsomag

17

### BEHOLDER VERSENYEK

A következő hónapokban

18

### ÚJ VERSENYEK

HKK versenyhirdetések

20

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### SÁMÁNVIADAL

Álomfogó kiegészítő

26

### BOSZORKÁNYFUTAM

Regényrészlet

32

### GYŐZELEM

ÓV novella

34

### LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki levelezéséből

38

### GHALLA NEWS

A TF hírei

41

### A TUDÁS SZENTÉLYE

41

### A VARKAUDAR INVÁZIÓ

42

### NAP HÍRE

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. Amennyiben interneten játszol és zsetonnal szeretnél fizetni, küldj egy e-mailt, és szintén vonni fogjuk az újság árát a számládról. Ha nem játszol nálunk, akkor belföldi postautalványon adhatod fel a pénzt, és a csekk hátuljára írd rá, hogy Alanori Krónika előfizetés, és azt is, hogy melyik számtól. Természetesen a nálunk játszó is fizethetnek postautalvánnyal.

# A MEGBÚJT ÓVILÁG

A következőkben Európa, az öreg kontinens, történelmébe tekintünk: bemutatjuk az Európai Gazdasági Szövetséget, valamint a térség gazdasági és alvilági hatalmát. Ezek mellett a balkán is görcső alá kerül.

## EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

Az évszázad hajnalában Európa a világ legnagyobb felvásárló piaca volt, így a helyi vállalkozások szinte rivalizálásmentesen fejlődtek. A pozitív gazdasági klíma hatására az Európai Unió (EU) leküzdte az integráció utolsó akadályait, s így egységesíthette a fizetőeszközt és a kereskedelmi törvényeket. Más szemszögből viszont nőni kezdett a társadalmi és politikai instabilitás. A vállalatok korábban elképzelhetetlen befolyásra tehetek szert, ahogy elkezdtek privatizálni a korábban kormánykézben levő közszolgáltatásokat.

A vállalkozások a sérülékeny kelet-európai piacon kezdtek tesztelni az új, éppen csak kikísérletezett termékeket. Az olcsó munkaerőnek hála rengeteg vállalkozás kezdett kelet felé terjeszkedni, és az így kialakuló nemzetközi vállalatok hatalmas profitot termeltek. Főként az olyan vállalkozások, amiknek nem volt szüksége képzett munkaerőre. Ahogy a cégek vonulni kezdtek, a korábban gazdag nyugat-európai országok is érezni kezdték a recessziót. A gazdasági ingadozás ellenére a jövő fényesnek ígérkezett. A természetnek azonban más tervei voltak, egy évtizeden belül Európát elnyelte a káosz.

Ökológiai katasztrófák sorozata csapott le a kontinensre az évtized első felében. A természet fellázadt az ember ellen: az északon tomboló özönvízszzerű esők és pusztító hóviharak elpusztították a gabonatermést és megromgálták az alapvető infrastruktúrát. Az évtizedeken át tartó, masszív kizsákmányolás meghozta gyümölcsét: egész iparágak és ökoszisztémák omlottak össze. Hatalmas pánikroham tört ki, a katasztrófák azonban csak előhírnökei voltak az eljövendő borzalmaknak.

A krízist csak fokozta a kontinens behálózó fehér-galléros összeesküvések leleplezése. A bűnözési

arány az egekbe szökött, a kormányok többsége pedig azonnal megbukott. Polgárháború tört ki a balkánon, Németországot belső ellentétek tépték darabokra, Spanyolországban és Franciaországban pedig megállíthatatlanul terjedt a terrorizmus. Az Európai Unió megbénuult és szétesni látszott.

## SÖTÉT NAPOK

Nyugat-Európa pillanatok alatt megtelt menekültekkel, ahogy a Belorusz diktátor háborút indított a környező országok ellen. A kelet forrongott, ahogy háborúk robbantak ki Oroszországban, Lengyelországban, Ukrajnában, Romániában és Bulgáriában. A kialakuló káosz évekkel vetette vissza a régió geopolitikáját, a helyi politika pedig kimerült a szélsőséges jobb és bal oldali erők acsarkodásában.

2006-ban lépett színre Oroszország, hogy stabilizálja a Belorusz helyzetet, ám ez csak újabb konfliktusokat robbantott ki, mivel a legtöbbek szemében terjeszkedési próbálkozásnak tűnt az akció. A következő húsz évben a régió szüntelen háborúskodásban állt, melyben a főszereplők szinte évente váltották egymást. Hosszan tartó konfliktusok alakultak ki, melyek leginkább az 1990-es évek csecsen konfliktusaihoz voltak hasonlíthatók. Több millió ember vesztette életét az összecsapásokban.

2008-ban a helyzet kritikussá vált. Az EU forrásai kiapadni látszottak, ahogy egyre több katasztrófát kellett elhárítani a segítségével. Mivel a kormányok többségét lefoglalták belső problémái, az Unió anyagi forrásai már csak a gazdagabb tagállamokra hárultak. 2008 a radikális mozgalmak éve volt, rengeteg, a média által csak politikának aposztrófált szervezet kezdte ekkor pályafutását.

Szintén 2008-ban esett darabjaira a valaha egységes Németország. A keleti részek miatt instabil Közép-Európát szinte sokkolták az események.

Mielőtt azonban a helyzet megoldhatta volna magát, nukleáris katasztrófa történt. A Cattenom-i nukleáris erőmű leolvadt, és masszív sugárdózissal fertőzte a

környező régiókat (név szerint Lorraine-t, Saar-földet és Luxemburgot). A régió gazdasági sérüléseit a mai napig sem sikerült kijavítani.

Németországban katonai junta alakult, hogy helyreállíthassák a rendet. Az esemény hatalmas megrökönyödést okozott egész Európában. Az Unió szegényebb tagjai, mint például Portugália és Görögország, megpróbálta függetleníteni gazdaságát az Uniótól. Spanyolországot tehetetlenné tették a belső elszakadási harcok és a fellángoló bűnözés.

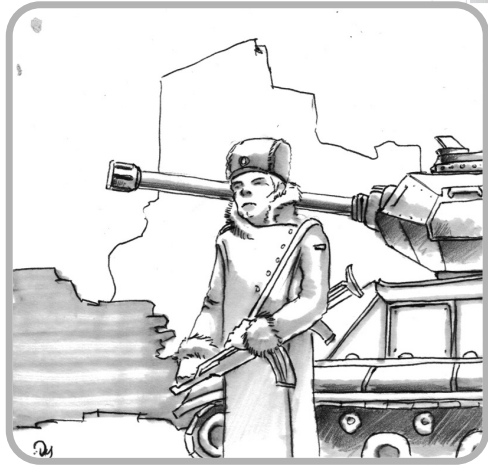
A Hatodik Világ születése Európában is igen fájdalmasan történt.

## ÚJ SZELEK

A VITAS első törzse 2010-ben csapott le Európára. A populáció közel 15 százaléka vesztette életét a járvány első 6 hónapja alatt. A szakszerű karantén és vészhelyzeti protokollok ellenére a járvány olyan nagy méretűvé vált, hogy a közegészségügyi szervezeteknek életre kellett kelteniük a tömeges halotti máglyák idejétmúlt intézményét. Szinte egyetlen család sem úszta meg a járványt áldozat nélkül. Kormányok buktak bele az elhárítási kísérletekbe.

Európa még messze nem tért magához, amikor bekövetkezett a Káosz Éve (2011). Írországtól Görögorszáig számtalan ősi helyre tért vissza a mágia. A Megmagyarázhatatlan Genetikai Módosulásokkal született gyermekeket először még csak a reaktorbaleset áldozatainak tartották, így csak később sokkolta a jelenség a kontinenst.

A természet azonban még messze nem fejezte be bosszúját. A Fekete Szökőár elképesztő méretű pusztítást végzett Európa északnyugati partjain. Hollandia, Dánia, Németország, Nagy-Britannia és Norvégia borzalmas veszteségeket szenvedett. Hatalmas területek maradtak örökre víz alatt, és még nagyobb területek szennyeződtek a kimosott hulladék és mérgező anyagok miatt. Millióknak kellett elköltözniük, és ezrek haltak meg. Reaktorolvadások, árvizek, szélsőséges időjárási viszonyok, környezetszennyezés és olajszivárgások kínozták tovább Észak-Európát és Nagy-Britanniát a következő években. Az Aucergne vulkán kitörése több száz négyzetkilométernyi területet tett lakhatatlanná Franciaország szívében. A kitörés azonban csak hírnöke volt a következő katasztrófáknak. Pusztító földrengések rombolták Galiciát és Santiagót (Spanyolország), valamint Lisszabont (Portugália).



## A VÁLTOZÁS IDEJE

2012 januárjában IV. János Pál pápa korbácsolta fel az indulatokat azzal, hogy sátáni torzszülötteknek minősítette a metahumánokat, és ezzel egyszerre keltett viszályt a népesség és az egyház köreiből is. Szélsőséges megnyilvánulásai ellenére az egyház ekkortáig rengeteg hívet toborozhatott, mivel az emberek többsége hitt a katolikus egyház által nyújtott „biztonságban” és „normális állapotban”.

Az egyházi szerveződés megállíthatatlannak látszott Nyugat-Európában. A terjeszkedő katolikus egyház rengeteg kisebb egyházat kebelezett be, ám menet közben több kisebb egyház is született a kaotikus állapotok hatására. Az ortodox keresztény ág is erősödni kezdett, ám rengeteg kelet-európai hívet veszített.

A pillanatnyi csendet kihasználva a nemzetek megpróbálták talpra állni. Walloon (Nyugat-Belgium) elszakadt a Benelux államoktól, ám a húszas évek recesszióit megszenvedve kénytelen volt csatlakozni Franciaországhoz. Flanders régiója az Egyesült Hollandiához csatlakozott.

A következő években béke és csend uralkodott. A stabilitás látszólag helyre állt, ám 2016-ban minden megbomlani látszott, ahogy szinte egyszerre gyilkolták meg az angol és az orosz miniszterelnököt. Politikai gyilkosságok egész sorozata következett ez után, mely megbénította a nemzetközi politikát.

Az öreg Atlanti Szövetség (NATO) 2017-ben omlott össze, amikor az Egyesült Államok kivonta katonai erejét Európából. A valaha szebb időket élt szervezet képtelen volt kiheverni a csapást, így pillanatok alatt



tehetetlenné és erőtlenné vált, majd már csak papíron folytatta működését.

Az unió totális összeomlásának első jelei 2018-ban kezdtek kibontakozni, mikor az EU felfüggesztette működését, mivel már nem maradt elegendő anyagi forrása. Akkoriban már szinte megbénította működését a rengeteg panasz és vád, mivel egyszerűen képtelen volt kezelni az európai instabilitást. Többségi döntéssel az európai parlament is feloszlatta magát. A bizottságnak egyetlen célja maradt: egyben tartani a meglévő infrastruktúrát. Egyedül a tanács tagjai maradtak posztjukon, de csak rövid ideig. Az EU integráció gazdasági aspektusai érvényben maradtak, vagyis továbbra is szabad maradt a munkaerő-, termék- és pénzáramlás. Az euro is megmaradt közös fizetőeszközként, mivel leváltása túl költséges lett volna az országok többségének.

## A NAGYTAKARÍTÁS

2021-ben a goblinizáció milliókat változtatott át világszerte. A reakciók Európa szerte eltérőek voltak: a csehek örömmel fogadták átváltozott polgáraikat, az idegengyűlölő svájciak azonban igen ellenségesen reagáltak. A goblinizáció hatására új értelmet kapott a hátrányos megkülönböztetés, ám a VITAS második járványa nem válogatott. A 2022-ben kitörő második járvány Európa lakosságának mintegy 10 százalékát irtotta ki, ám ezúttal gyorsabban sikerült megállítani a terjedését.



2024-ben XXV. János pápa kiadta az *Imago Dei Encyclical*-t, mellyel elfogadta az egyházzal a meta-humánokat, és a mágia létezését. A katolikus egyház végre szerves részét képezhette a Hatodik Világnak, ugyanakkor ezzel a lépéssel nagyon sok olasz és spanyol hívet veszített.

A húszas évek második fele a megacégek megjelenéséről szólt. A kormányok gyengesége miatt rengeteg cégnek sikerült olyan dolgokat kilobbiznia, amiket azelőtt esélye sem lett volna.

A legtöbb kisebb vállalat belátta, hogy nem veheti fel a versenyt a multikkal, így inkább a regionális terjeszkedésre koncentráltak, és nemzeti irányba kezdtek specializálódni. Más európai vállalatok, mint például a Hildenbrandt-Kleinfurt-Bernal vagy a BMW/S-K kitértek a korlátozások alól, és valódi megacégeké váltak.

## A HELYREÁLLÍTÁSI MUNKÁLATOK

Még a vészterhes időkben is több tényező gátolta az európai céges hatalomátvételt. Elsősorban Oroszország okozott a cégeknek fejtörést, aki nemes egyszerűséggel elfoglalta a balti államokat, és így menekültáradatot indított meg Lengyelország felé. A Cseh köztársaság hamarabb eszmélt, és az AGS-sel karöltve mozgósították, és megerősítették a helyi nacionalizmust, hogy kirekesszék az áradatot. Válaszképp számtalan kisebb ellenálló csoporttal gyűlt meg a bajuk, akik villámgyorsan megosztották a közvéleményt, és fokozták a cégek iránti ellenszenvet. A helyzetet csak tovább súlyosbította a feldarabolt Németország és a baszkok elszakadása miatt keletkezett gazdasági recesszió.

A másik jelentős tényezőt Matthias Helger (Ausztria miniszterelnöke) Helyreállítási Tervezete képviselte. Helger új páneurópai szövetséget tervezett, az UCAS-éhoz hasonló megengedő politikával a cégek iránt. Terveiben a területfüggetlen európai cégeknek ugyanolyan jogokat nyújtott volna, mint a tagállamoknak, hogy ezzel is javítsa a régió gazdasági helyzetét.

A Helyreállítási Tervezet azonnal berobbant a köztudatba, és egyből meg is osztotta a közvéleményt. A nacionalisták és tradícionalisták hallani sem akartak Helger „egységes európai népéről”, ám a többiek, korábbi ellenségeskedéseik dacára, a tervezet mellé álltak. Végül azonban megbukott a terv, és vele együtt Helger is. A kudarc azonban azt is jelentette, hogy a megerősödött nacionalista mozgalmak és kormányok

teljesen ellehetetlenítették az integrációs terveket. Jól jellemezte ezt Nagy-Britannia, aki egyszerűen kilépett az EU-ból a terv bukása után. A páneurópai egység megszűnt létezni.

## ÖSSZEOMLÁS

Az évtized utolsó, és egyben legnagyobb durranása a 2029 februárjában bekövetkező Összeomlás volt. Cégek tűntek el, bankok mentek csődbe, tőzsdék és iparágak omlottak darabjaikra. Hirtelen úgy tűnt, hogy egy évtized erőfeszítései veszték kárba.

A gazdasági túlélés kétségbeesett lépésekre kényszerítette áldozatait. Nagy-Britannia szinte azonnal lezárta a határait. Skandináviában egyesült a két legnagyobb telekommunikációs óriás, a Nokia és az Ericsson. Portugália nacionalizálta összes vállalkozását, és így megteremtette a Lusiadát, a legelső demokratikus vállalatot.

A spanyolok csaknem 200 évnyi ellenségeskedés után autonómiát adtak a baszkoknak. A baszk sikertől persze vérszemet kapott minden kisebb régió, egyedül a királynak és a konzervatív egyháznak köszönhetően maradt egyben az ország.

Az EU technikailag is összeomlott, ahogy alappillére, Franciaország katonai puccsot szenvedett július 14-én.

Mindezek után már csak egyetlen dolog menthette meg Európát a totális szociális és gazdasági összeomlástól: egy háború.

## AZ OROSZ MEGSZÁLLÁS

Belső konfliktusai hatására Oroszország egy hirtelen lépéssel lerohanta Lengyelországot és Finnországot, hogy pótolhassa erőforráshiányait. A lengyelek hősiessen ellenálltak, minimális nyugati segítséggel, ám az orosz légi fölény pillanatok alatt megsemmisítette utánpótlási vonalaikat és megmaradt kommunikációs felszerelésüket. Bár az ellenállók nem adták fel, Varsó kevesebb, mint 3 hónap alatt elesett. Az orosz vezetés nem volt megelégedve a megszerzett erőforrásokkal, így 2031-ben az orosz hadsereg kelet-német földre lépett.

Válaszlépésként az európai nemzetek megalapították az Európai Védelmi Erőket a NATO pótlására. Lengyelország 2031-ben kapitulált, ám az egyesített német, osztrák, magyar és cseh erőknek sikerült megakasztaniuk az orosz előnyomulást. Bár mindkét oldal hatalmas veszteségeket szenvedett, az orosz ve-



zetés hatalmas rohamot indított Berlin ellen előrelátva a közeledő telet, és újabb belső konfliktusait.

Eközben alakult meg a később MET2000-ként ismert zsoldos szerveződés az ostrom alatt tartott Németországban. A csoport kiszolgált zsoldosokból és kisebb biztonsági cégekből állt össze, így a legmodernebb felszerelést vehették a tapasztalt munkaerővel. A csoportot természetesen azonnal felfogadták, és a frontra rendelték, az oroszok pedig kelletlenül tapasztalták, hogy Berlin bevételére sokkal többet kellett volna áldozniuk, mint amennyit érne, így inkább kikerülték, és folytatták az előnyomulást. Az oroszok már az Elba partjait ostromolták, amikor a britek is reagáltak végre. Azonnal csapatokat állítottak a holland és belga határra, hogy „védjék a brit befektetéseket”. Ezen túl azonban nem tettek katonai lépéseket.

A konfliktusnak felségjel nélküli Nightwraith bombázók vetettek véget 2033-ban, lebombázva az orosz kommunikációs és parancsnoki állásokat. 2033 első heteiben az oroszok beismerték vereségüket, és a fegyverszünetet elfogadva visszavonultak. A harcok azonban nem értek véget, mivel a visszavonuló orosz katonák súlyos károkat okoztak a lerohant kelet-európai országokban. Lengyelország és keleti szomszédjai napjainkra sem heverték ki seibeiket.

A háború után Európát minden eddiginél keményebb recesszió sújtotta. Bár az általános mozgósítás és a kormányzati erőfeszítések jót tettek a gazdaságnak, főleg a hadigazdaságnak és az iparnak, mindez

túl kevés volt a helyzet normalizálásához. Északon védelmi és politikai célokkal megalapították a Skandináv uniót, melyhez pár északi fekvésű német tartomány is csatlakozott. Portugália eközben eladta az Algarve partvidéket egy céges enklávénak, amely így terület-független státuszra tehetett szert.

## A NAGY JIHAD

Míg Európa a saját gondjaival volt elfoglalva, a Damaszkuszban székelő Egyesült Iszlám Tanács is felbomlott. A kiszakadó szélsőséges csoportok és jobboldali mozgalmak (beleértve a fundamentalista török kormányt is) megalapították Allah Szövetségét, míg a többiek (beleértve Marokkót, Kuvaitot, Egyiptomot és Jordánt is) a rövidéletű Iszlám Államok Szövetségébe tömörültek.

Karizmatikus vezetője, Mullah Sayid Jazir hatására Allah Szövetsége kirobbantotta a második euroháborút, az évszázados nyugati kizsákmányolás és a katolikus egyház terjedése miatt. A Szövetség Dél-Spanyolországban és Délkelet-Európán keresztül rohanta le a kontinenst. Görögország és a balkán szinte azonnal elbukott. Az európai erők a Habsburg Leopold által vezetett Dunai Unió védelmére siettek, hogy feltartsák a támadó erőket Bécs kapuinál. Az Unió csapatai, a MET2000 zsoldosaival karöltve, és egy kis északi támogatással megkezdték a támadók lassú és igencsak költséges visszaszorítását.

A jihad hírére több tizezernyi muszlin vallású afrikai és arab gyűlt a mediterránon össze, hogy támogassa a mozgalmat, és a támadó sereg nyomában haladva kirabolták az összes lerohant balkáni országot.

A spanyol nemzetőrség igencsak lebecsülte a szedett-vedett csúrhé haderejét. A spanyolok megtették mindent, hogy békésen rendezzék a helyzetet, ám a bevándorlók előrenyomulása mézárulásba torkollott. Katonai fölénye ellenére Spanyolországban nem volt esélye visszaszorítani fundamentalista támadóit. Portugália és Olaszország parti régióit is fundamentalista támadás érte, egyedül a céges enklávék tudtak hatékonyan védekezni a lerohanás ellen.

Spanyolország végül összefogott Portugáliával és a céges erőkkel, és hazahívta a keleti fronton harcoló katonáit, hogy pontot tegyenek az ügy végére. Véres harc bontakozott ki, melyben több ezernyi támadó halt meg, ám az automata fegyverekkel ellátott több tizezernyi fundamentalista továbbvonulhatott Spanyolország szíve felé. Kegyetlen vérengzés bontakozott ki,

így Spanyolország végül segítségül hívta a francia idegenlégiót, a katolikus egyház pedig új kereszteshadjárra buzdította az embereket.

A mézárulás csúcspontján egy kombinált angol-spanyol támadóosztag elfogta Hassid királyt, és eltávolították a hatalomról. Ezzel megtörték a támadók rohamát, és egy új szövetség alapjait rakták le. Miután leverték a spanyol támadást 2036 elejére, koncentrált légi és vízi támadásokkal felszabadították Görögországot is. A görög ellenállócsapatok segítségével Görögország mindössze két hónap alatt teljesen felszabadult.

A makedón és balkáni front azonban keményebb dió volt, a sziklás terep és a gerilla taktika hatalmas veszteségeket okozott mind a két félnek. A helyzetet tovább rontotta, hogy a Dunai Szövetség által kezdeményezett etnikai tisztogatások, valamint a magyar és cseh seregek hatalmas veszteségei politikai és gazdasági összeomlást indítottak meg. Az Unió összeomlása nem várta sokat magára, ám a szövetség által mozgósított seregek kompenzálták a védelmi erők gyengülését. Az összecsapásokat végül egy Hassid király elleni merénylet zárta le. A Szövetség frakciókra bomlott, és bár próbálkoztak helyreállításával, egyetlen vezető sem volt elég ahhoz, hogy újraélessze a mozgalmat. A háború véget ért, ám a balkán továbbra is lángokban állt.

## A VIHAR CSENDJE

Bár nem zajlottak összecsapások a területén, Nyugat-Európát így is kegyetlenül érintette a háború által keltett gazdasági recesszió. A következő években a veszteségek pótlása kötötte le az európai országok többségét. A hosszú években tartó munkálatok alatt új kormányok kerültek hatalomra. Némelyek háborús hírvéüket és eredményeiket használták fel, mások a helyreállítás köré szőtték kampányukat. Néhány régióban azonban totális káosz uralkodott. Az olasz kormány például tökéletesen összeomlott, és már az is évekbe került, hogy egy hatékony kormányt tudjanak alapítani.

Habsburg Leopold diktátori ambíciói megsemmisítették a Dunai Uniót. Tagállamai közül Csehország és Ausztria szenvedte a legkisebb veszteségeket, míg Szlovákia és Magyarország továbbra is háborús körülmények között maradtak hála balkáni közelségüknek.

*Folytatjuk...*

**Életbe lép-e a büntetés, ha egy büntető lapom elmúlás jelzőtől kerül a gyűjtőbe az előkészítő fázisban?**

Nem. Ahogy azt már az AK40-ben leirtuk a *Troglodita törzsfő* kapcsán, a büntetés akkor lép életbe, ha egy forrás hatására a gyűjtőbe kerül a lap. Ha a forrás használata után még játékban van, és csak később esik le, mert mondjuk a forrás méreg, ÉP csökkentő vagy elmúlás jelzőt rakott rá, akkor már nem érvényesül a büntetés. A büntetést azért fogalmaztuk így, mert ekkor már nem mindig eldönthető, hogy mely forrástól kapott jelző miatt esik le a lap.

**Hány varázspontot kapok, ha a *Goblin kürtösöm* kap négy erőjelzőt és két életjelzőt A borzalmak termétől?**

Egyet. Az egy forrásból egyszerre kapott jelzők után egyszer működik a képessége.

**Mi történik akkor, ha harci fázisban blokkolok az ellenféltől kapott *Élőholt kéme* zombi jelzővel, ami meghal, és közben beütök az ellenfélnek *Tom*, a *vilálmegzűvel*? Az ellenfelemnek nincs lap a kezében. Ellophatom-e azt, amit a zombi jelző elpusztulásakor húz?**

Nem. Először megtörténik az ütés. A zombi jelző 0 ÉP alá kerül, Tom beüt. Ezután kisül Tom képessége, ellopna egy lapot az ellenfél kezéből, de az ugye üres. Majd ezután, ha akarom, gyógyíthatok a zombi jelzőn, hogy ne haljon meg. Ha nem gyógyítok, akkor meghal, és csak ezután húz lapot az ellenfelem.



**Kap-e életet egy életes lény, ha ellopm *Diána kívánságával*?**

Nem. Az élet szabálya szerint akkor kap életet egy lény, ha azt az idézési költség kifizetésével a kezemből kijátszom. Tehát nem kap életet, ha pl. pakliból veszem elő *Apró kívánsággal*, *Elfeledett szingularitással*. Nem kap akkor sem, ha kirakom pl. *Nagyobb idézéssel*. A *Diána kívánságán* az szerepel, hogy „úgy kell tekinteni, mintha te játszottad volna ki”. Tehát az élet feltételének egy része teljesül, de a második nem, nevezetesen az, hogy az idézési költség kifizetésével játszottad ki.

**Mennyit sebződik a *Rongybaba* akkor, ha belelövök egy *Gyenge erejét*?**

Kettőt. Egyet sebződik a *Rongybaba*, amitől én is sebződök egyet, így a *Rongybaba* alap ÉP-je további eggyel csökken, de a korábbi egy sebződés megmarad. Vagyis a *Rongybaba* gyakor-

latilag minden sebzést duplán szenved el.

**Leszedhetem-e a *Xenomorf királynővel* Az ítélet napját és az *Erősödő kántalást*?**

Igen. igaz, hogy erre a két lapra nem hatnak források, viszont a *Xenomorf királynő* – a HKK-ban egyedülálló módon – kijátszási költségként szedi le az ellenfél bűbáját. A kijátszási költség pedig nem tartozik a források közé.

**Büntet-e az a passzív tárgy, amelyik az *Ilgarathi védőhálótól* kapja a büntetést?**

Nem. Passzív tárgy képessége nem érvényesül, a védőháló pedig a lapnak adja a képességet, úgy kell tekinteni, mintha az a lapra lenne írva.

**Pár kérdés az *ŐV-s* és *TF-es* lapokkal kapcsolatban:**

**A *Hívókürt ŐV-s*, vagy *TF-es* lap?**

TF-es. Minden olyan lap, ami a minikiegészítőben jelent meg, TF-es, kivéve azokat az zénes lapokat, amik olyan zénben jelentek melyben a lapok ŐV-sek.

**Milyen lap a *Zarknod bilincse*? Használható-e az *Ősök Városa* versenyen?**

Ugyanaz a helyzet mint a többi lappal: minden minikiegészítő szabálylap és követő TF-es, kivéve az ŐV-s zéneket.

**Lehet-e *Ósi Rúnát* használni az *Ősök Városa* versenyformátumban?**

Igen, ez az egyetlen nem ŐV-s lap, ami használható.

# KOMBÓK

## VERSENYZRŐL

A HKK talán legérdekesebb része a versenyzés. Egyrészt garantáltan játszani fog az ember, ha elmegy egy versenyre, ráadásul a sorsolás miatt óránként új emberek, új paklik ellen küzdhetünk, így kellőképpen változatos élményben lehet részünk. (Nem pedig ugyanazon a haverunk unalomig ismert paklija ellen játszunk ötszázadszorra). Ráadásul, ha kellőképpen felkészültek és ügyesek vagyunk, még meg is csíphetünk az első helyezetteknek járó díjak közül valamit. Eközben remek cserelhetőségeink vannak, hisz sok ember (kártvás) vesz minket körül, s remélhetőleg összeszedhetjük a még hiányzó darabokat a paklinkhoz, vagy akár kölcsön is kérhetjük. S nem utolsó sorban sok jó fej emberrel ismerkedhetünk meg, sok új barátra tehetünk szert.

A versenyeken való játék egyik különös jellemzője, hogy a játékosok érezni szokták, hogy itt már „tétre megy” minden meccs, vagyis igyekeznek minél komolyabban hozzáállni a játékhoz, nem kapkodnak, türelmesen és megfontoltan játszanak; illetve nem is szokták engedni, hogy az ellenfél visszajátsszon vala-

mit. Talán mindenki úgy érzi, hogy ha a legjobb formáját hozza, akkor valami jut neki is nyereményből és dicsőségből.

A kimagasló teljesítmény elérésének egyik fontos lépcsőfoka (a már meglévő játéktudásunk és rutinunk mellett) maga a pakli. Erdemes folyton kritikusszemetelni nézni a paklinkat, amikor tesztelgetjük, vagy a versenyen játszunk vele; s könyörtelenül ki kell szűrni a gyenge pontokat benne, bármennyire is szívünkhez nőtt egy-egy lap, szín, vagy akár az egész koncepció. A pakli megalkotásánál fontos szempontok:

Mivel és hogyan akarunk nyerni, illetve hogyan tudunk akkora előnyt csinálni, hogy a nyerés módja majdhogynem mindegy legyen?

Milyen gyors meccsre számíthatunk, mennyi idő alatt tud kiépülni a paklink. Ha az ellenfél teljesen más tempójú paklival játszik, akkor mennyire leszünk képesek beleszólni a játékába?

Mik a kulcslapjaink, kombóink, s ezek mennyire fontosak, ezek nélkül mit tudunk kezdeni, illetve ha kombósabb lapokkal játszunk, akkor ezek mennyire működnek keresztbe? (Pl. igen jó egymással a *Nasothin nagyrú* és a *Metamorfózis*, vagy a nagyrú és a *Megfelelő alkalom*, de az alkalom mellé ugyanúgy örülünk egy *Metamorfózisnak* is.)

Mik az erősségek és a gyengék a pakliban?

Konkrétan milyen lapok, paklik zavarhatnak minket nagyon, kb. mekkora eséllyel fogunk összefutni ilyen lappal/paklival a versenyen. Ezek ellen mit tudunk csinálni, akár csak side után?

Hogy tehetném még erősebbé a paklimat?

Ha ezen szempontokat figyelembe vesszük a pakliösszeállításnál, s való-





ban el is töprengünk rajtuk, akkor valószínűleg sokat javíthatunk a paklinkon. Érdemes még a használt lapokat egyéssel is szemügyre venni, s megvizsgálni, hogy annak a bizonyos lapnak mennyire fogunk örülni bizonyos helyzetekben (pl. játék elején, vagy amikor veszélyben vagyunk, vagy úgy tűnik kicsit jobban állunk, esetleg nagyon kiélezett szituációkban), próbáljuk minél konkrétabb szituációkban gondolkodni, s könnyen lehet, hogy rájövünk, hogy az eddig táposnak gondolt lap a legtöbb reális szituációban nem jó semmire. (pl. jó lap a *Hegymélyi drakón*, sokszor szerezhettünk vele kellemetlen perceket, viszont csak a lassú, nyugodt játékban juthat komoly szerephez, a játék elején nem tudjuk kirakni, egy gyors, terüls pakli ellen (pl. áldozós, épület) semmire se megyünk vele; illetve sokszor a lassú paklikat sem zavarja eléggé, vagyis kénytelen kelleetlen levonhatjuk a következtetést, hogy max. 1-2 darabot kell belőle használni, s azt is inkább csak olyan versenyen, ami nem annyira pörgős).

A kicsit speciálisabb lapoknál gondoljunk bele, hogy mennyire lesz akadály, hogy a lap bizony sokszor csak pihenni fog a kezünkben, és mennyivel erősebben működik, mint a kicsit általánosabb társai. Figyeljünk a lapjaink átlag idézési költségére is, ha túl sok drága lapot használunk, előfordulhat, hogy nem fogunk tudni kijátszani semmit, ha meg mindenünk túl olcsó, akkor nem használjuk ki kellőképpen a varázspontunkat.

Ha nincsen különösebb koncepciónk, hanem általánosabban használhatóbb lapokat használunk, esetleg pár kombós lappal megfűszerezve, akkor érdemes a következő lapcsoportok egyensúlyát is helyesen kialakítani: counter, leszedés, erőforrás, nyerés. (Ennél persze jóval komplexebb a játék, viszont a legtöbb, általánosan használható lap beletartozik legalább az egyik kategóriába.)

Alapvetően az 1:1:1:1 arány tűnhet helyesnek, viszont gondoljunk bele, hogy ha egy komponenst módosítunk, akkor az milyen hatással lesz a többi elemre.

**Counter:** Ha keveset használunk: az ellenfél lapjai egy idő után akadály nélkül létrejönnek, illetve fennáll



a veszély, hogy a mi lapjaink kerülnek a gyűjtőbe. Ezt több, agresszív lappal érdemes ellensúlyozni, lehetőleg lényekkel, hisz azokat nehezebb megoldani, mint egy varázslatot, s ha valamilyen módon erőforrást is adnak, akkor jók lehetünk ezzel.

Ha sokat használunk: remélhetőleg minden lapunk létrejön, az ellenfél kulcslapjai nem. Nekünk érdemes kevesebb, és lehetőleg stabilabb, nehezen megoldható ölést használunk, hisz vélhetőleg meg tudjuk védeni, ha meg esetleg nem, akkor ne legyen könnyű dolga az ellenfélnek. Leszedésből is elég lehet kicsit kevesebb, hisz kevesebb mindent kell majd leszedni.

**Leszedés:** Ha keveset használunk: előbb utóbb azt vesszük észre, hogy egy *Bundás yetit* vagy egy *Óriás denevért* csak nézegetünk, aztán meghalunk. Veszélyes tud lenni.

Ha túl sokat használunk: garantáltan nehéz helyzetbe hozzuk ellenfelünket, de könnyen lehet, hogy magunkat is. Mivel sok asztalon maradó lap kijátszáskor is csinál valamit, ne adj isten lapot húzat, könnyen lehet, hogy komoly hátrányba kerülünk, vagy sokáig nézegetjük az irtásokat, míg az ellenfél vígan erőforrásozgat. Ezek miatt úgy tűnik a legfontosabb a leszedések helyes mennyiségét megtalálni.

**Erőforrás:** Ha túl kevés, az nem hangzik túl jól, könnyen előfordulhat, hogy elfogynak a lapjaink, s nem szeretnénk a körönként húzott egy lapra támaszkodni.

Ha túl sok: abból még sose volt baj. Csak vigyázzunk, hogy azért legyen benn leszedés, counter bőven, s nyerni se csak 3 *Zu'lit sárkánnyal* tudjunk. Az erőforrás pedig manapság azt jelenti, hogy manát és



jobb is. Mégis az elsőt sokan használják, a dilemmát meg csak nagyon elvéve.) A kicsit régebbi, már olcsó lapokkal és gyaknemgyakokkal ugyanúgy lehet játszani, versenyen eredményt elérni, sok esetben többet számít a játéktudás, mint a konkrét lapok. Ez persze egy kicsit sarkított, de attól még igaz.

Most nézzük a különféle versenyformátumokat, mik a jellegzetességeik, mire kell figyelniük.

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

Ez a legnépszerűbb formátum, itt gyakorlatilag bármivel elindulhatunk, bármilyen paklira számíthatunk az ellenfélnél. Rutinosabb emberek nyilván könnyedén le tudják szűkíteni a veszélyes paklik számát 3-4-re, s azokra elég készülni. Ha nyerni akarunk, akkor kevés terünk van a kísérletezésre, itt sajnos csak a legbrutálisabb paklik hatékonyak (legalábbis akkor ha sok profi van a mezőnyben).

## ISTENI SZÖVETSÉG

Elvileg a hagyományos után a legkeményebb formátum, hisz nagyon sok erős koncepció már két színből is összeállítható, itt is brutális dolgokra kéne számítanunk. Viszont valamiért ilyen versenyen nagyon sokan hajlanak a kísérletezésre, mindig látok új koncepciókat, még a legkeményebb profiknál is! Talán ez a legérdekesebb versenyformátum, az okos, még bevetetlen paklik is eredményt érhetnek el, nem kell tartanunk túl durva dolgoktól, ennek ellenére mégis sok olyan paklival találkozhatunk, amik szinte 1:1-ben a hagyományosról jöttek át, viszont a meglepőbb paklik ellen sokszor nem annyira hatékonyak.

## JELLEMEK HARCA

Három szint használhatunk, ez elvileg sokkal keményebb paklikat kéne, hogy eredményezzen, az Isteni szövetségnél. Az, hogy nem szabadon választhatók a színek, azt eredményezi, hogy jócskán gyengébb koncepcióval fogunk játszani, mint egy kétszínű verseny esetén (jelenleg legalábbis). Mivel fixek a színek, viszonylag könnyen elképzelhetjük, hogy bizonyos csoportokból milyen paklikat lehet összerakni, ezek közül melyek a legerősebbek. Ráadásul a legtöbben valami-

lapot is ad, a sima manatermelés sokszor már gyenge.

**Nyerés:** Ha túl kevés, akkor ott állunk nyerő helyzetben, csak nincs mivel megtenniük. Több mint kellemtelen. Egyik legnagyobb hiba, amit elkövethetünk, hisz a játék célja a győzelem.

**Túl sok:** Ha nem használunk irreálisan sokat, akkor ebből se lehet nagy baj.

S most jön a legszebb az egészben. A legtöbb lap már van annyira sokoldalú, hogy akár több kategóriába is beleférjen, így megnehezítve a dolgot. Ad töprengeni valót a sok univerzális lap, az biztos.

A pakliépítésnél még egy fontos szempont, hogy ne nyújtózkodjunk tovább, mint ahogy a takarónk ér. Sok amatőrt láttam már, akik szerették volna összerakni a sok drága lapból álló paklikat, csak nem volt hozzá lapjuk és pénzük. A lapjaikat és pénzüket beleölték mondjuk 3 *Ősi béklyóba*, s kb. ennyit szereztek meg az egész spoiler pakliból, a többi lapot valami hulladékkal helyettesítették. Szerintem sokkal ésszerűbb, ha nem egy drága paklit akarunk összerakni havi háromezer forint befektetéssel fél év alatt, hanem inkább megnézzük, hogy mekkora keret áll rendelkezésünkre jelenleg (plusz egy hónappal számolva), s ehhez igazítjuk a paklinkat. Olyan koncepciót keresünk, amiben sok a gyakori, nem gyakori lap (pl. fókuszkristályok), illetve a ritkák sem túl drágák/beszerezhetetlenek. Valamint a drága lapok helyett olcsóbb alternatívát keresünk. (Pl. a *Morgan irtóztató erejénél* nem sokkal rosszabb egy *Örök dilemma*, bizonyos esetekben még

ért szívesebben játszanak a gonoszokkal, így még könnyebben megbecsülhető a mezőny.

## **ISTENEK HÁBORÚJA**

Szintén igen népszerű formátum, még csak elképzelni is lehetetlen azt a rengeteg különféle paklit, ami versenyképes; színenként legalább 2-3 jó pakli van. Ezt legtöbbször ki is használják, itt is szeretnek változatos, egyedi paklival indulni, így nyugodtan megtehetjük ezt mi is, nem kell attól tartani, hogy az orgling-jaink pillanatok alatt elvéreznek a thu'zados kombó dektől.

## **VESZÉLYES FAJ**

Sok amatőr kedvence ez a verseny, hisz igen sokan szeretnek faj paklival operálni. Itt garantáltan nem fognak beleszaladni semmi igazán durvába. Mondjuk a max. lapkorlát és a 30 db, fajhoz tartozó lap meglehetősen bekorlátozza az összeállításokat, nem igazán lehet újítani. Ráadásul bizonyos etnikumok jelentős előnyben vannak, hisz van mondjuk counterjük, leszedésük, erőforrásuk, míg másik faj kénytelen 30 lényt használni.

## **TILTOTT MÁGIA**

Ha már a könyökünkön jön ki a sok spoiler, akkor ez a nekünk való választás. Elvileg sok érdekes, kissé elnyomott paklival kéne találkozunk, gyakorlatilag a tavalyi év spoilerjei az idei év másodvonalas lapjaival való kombinálását jelenti sokszor. Találkozhatunk még itt „majdnem jó hagyományosra” paklikkal is. Ami igazán érdekes, hogy nagyjából nincs olyan mana termelés, amivel játszani lehetne, így lassabb meccsekre számíthatunk.

## **SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA**

Régen ez a formátum volt a kreativitás csúcsa, rengeteget kellett töprengeni, tesztelni, míg összeállt egy igazán ütőképes pakli. Manapság már sokkal könnyebb dolgunk van, minden színnek van legalább 12 db egyértelműen spoiler lapja, ezeket egymás mellé szórjuk és már kész is a pakli. Az igazán ügyesek persze itt is tudnak koncepciót csinálni, bár jócskán nehezebb.

## **HATALOM KORLÁTOZÁSA**

Csak gyakori, nem gyakori lapokkal való játék kissé aberrált versenykörnyezetet eredményez, hisz a legjobb counterek, leszedések szinte kivétel nélkül ritkák, viszont gyors kombókat simán összerakhatunk itt is.

Ennek elkerülésére kitaláltak egy Tiltott hatalom nevű versenyt is, amolyan gyaknemgyak tiltott mágiát; sajnos ez túl kevés embert érdekel, hogy sok ilyen verseny legyen, pedig érdekes formátum.

## **PÁROS VERSENY**

A kedvenc formátumom. Sajnos meglehetősen ritkán rendeznek, s ezek közül is csak a beholderes jelentős, hisz általában nem gyűlik össze elég ember. Általában a versenyt hosszas tervezgetés előzi meg, a pakli összeállítás általában meglehetősen spekulatív, hisz tesztelés a versenyre csak a legritkább esetben jön össze. Az itt jónak számító lapok, amik minden játékosra/ellenfélre hatnak, sok olyan lap van, ami egyébként gyenge lenne, de kétszeres hatásfokkal már-már túl erős.

## **FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE**

Az itt kezembe kerülő lapokat általában akkor látod először – mint a többi játékos is. Itt gyorsan kell tudni kiértékelni a lapokat, hogy melyik mennyire lesz erős, s ehhez az értékeléshez rendkívül rugalmasan kell hozzáállni. A speciális lapok jószírelvel használhatatlannak, az összes leszedés, direkt sebzés, counter kötelező lap.

## **DRAFT (VALOGATÓS VERSENY)**

Igazi csemege ez a verseny. Általában ritkán jön össze, s csak akkor igazán élvezetes, ha a játékosoknak hasonló szintű a játéktudása. Egy draft előtt érdemes alaposan átnézni a kiegészítő laplistáját, melyik színekből milyen lapokra lehet számítani, vagyis tervet készíteni arra, hogy milyen színeket akar kivenni az ember. Ráadásul képesnek kell lenni azonnal módosítani az elképzelésen, ha nem jönnek az adott színből a lapok (kiszedik előtted), vagy bontasz egy olyan ritkát, aminek a színe nem szerepelt a terveid közt, de nagyon erős lap. A lapokat teljesen más szemmel kell nézni, mint egy sima versenyen, hisz itt csak az egyik kiegészítőnyi lapkészlethez mérten kell meghatároznod az erejét, nem pedig az összes, már megjelentéhez. Külön érdekes, hogy itt nincs maximális korlátja egy lapnak sem, akár tízet is lehet használni valamiből. Ami sokszor probléma szokott lenni, hogy negyven lapos a minimum pakli méret, s a paklit fel kell tölteni 4-5 hulladékkal, hogy meglegyen a mennyiség.

Baross Ferenc

# HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a huszonharmadikat. 78-an neveztek be ebben a félévben. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötbe, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyen egy volt tesztelő, rutinos játékos végzett, **Csernus Dávid**. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarata*, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Misztikus erők. A második egy korábbi HSZ nyertes, **Dönczi Krisztián** lett. A nyereménye egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Misztikus erők. A harmadik helyet **Szlovák Csaba** szerezte meg. Az ő díja egy ultraritka lap, és tíz pakli Misztikus erők. A győztesek, ha akarják, hét csomag Misztikus erőket becerélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen kiemelkedő eredményt. Érdeemes tehát minél több

versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ismét **Dönczi Krisztián** szerezte meg, nem kevesebb mint 25 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag Misztikus erők. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. **Bolgár Sándor** örülhet a két csomag Misztikus erőknek. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Misztikus erőket, nyerteseik: Faragó Roland Márk, Schneider Gergely, Lovas Gábor, Huk Péter, Nedvesi Gábor, Magyar Attila, Marton Miklós, Kovács Bence, Bakró István, Kiss Norbert. Valamint tíz csomag Avatórokat, nyerteseik: Kahn Evarth, Szarvassy László, Mórocz László, Jurák Dávid, Huk László, Schróth Dániel, Stróbel Csaba, Elekes Gábor, Keresztúrszki János, Nagy Gergő.

Az új, huszonnegyedik félévben továbbra is Nekronsárkányt kapnak a tagok. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (hkk@beholder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető a honlapunkon, a [www.beholder.hu](http://www.beholder.hu) címen.

Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán

Helyezés	Név	Hatalom- pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom- Versenyek pont száma	
1.	Csernus Dávid	96	15	37.	Bubori Csaba	42.6 13	
2.	Dönczi Krisztián	91.6	25	38.	Buzássy Tamás	41.4 7	
3.	Szlovák Csaba	77	10	39.	Seregély István	40.6 6	
4.	Lovas Gábor	76.6	9	40.	Kovács Bence	40.4 6	
5.	Keresztúrszki János	72	18	41.	Seregély Gergely	40 5	
6.	Faragó Roland Márk	69.6	15		Varga Lajos	40 5	
7.	Vámos Csaba	68.6	6	43.	Marton Miklós	38 6	
8.	Baross Ferenc	68.4	8		Nagy Gergő	38 4	
9.	Panyik Zoltán	66	8	45.	Hettinger Márk	37 4	
10.	Fenyvesvölgyi Norbert	63.8	8	46.	Dárday Gergely	34.6 4	
11.	Varga Krisztián	63.6	12	47.	Kukola Mihály	28 3	
12.	Nedvesi Gábor	62.2	9		Schróth Dániel	28 3	
13.	Bakró István	60.8	20	49.	Steiner Dániel	27.6 11	
14.	András Bence	60.4	13	50.	Kóvér Attila	26.4 3	
15.	Kiss Norbert	60	9	51.	Ruskó Péter	25.6 7	
16.	Szarvassy László	59	5	52.	Szabó Márk	24 7	
17.	Csető Zsolt	58.8	18	53.	Kiss Levente	21.6 3	
18.	Stróbel Csaba	58.2	11		Móroczi László	21.6 2	
19.	Kovács Balázs	56	11	55.	Tóth István	19.8 12	
20.	Simon Dániel	54	4	56.	Poroszkai László	19.4 3	
21.	Csernus Gábor	53.2	11	57.	Györki Dávid	15.2 2	
22.	Magyar Attila	52	6	58.	Mikulinszki Gábor	15 9	
23.	Elekes Gábor	51.6	11	59.	Szolcsánszki Balázs	13.4 2	
24.	Bimbó Dávid	51.2	10		Katona András	13.4 1	
25.	Egyed Dávid	50	10	61.	Szántó Roland	13 2	
	Huk Péter	50	7	62.	Fábián Máté	12.6 2	
	Huk László	50	5	63.	Schneider Gergely	11.6 1	
28.	Szilágyi Csaba	48.4	20	64.	Bakos Attila	10 1	
29.	Prókaj Dávid	48	5	65.	Bukovics Milán	9.4 1	
30.	Erdős Viktor	47.4	8	66.	Cselovszki Csaba	8 4	
31.	Kahn Evarth	46.6	8		Nagy Tibor	8 1	
32.	Ádám Norbert	46.4	5	68.	Benczik Attila	5 1	
33.	Nagy Dániel	44.8	4		Jurák Dávid	5 1	
34.	Kovács Zoltán 2.	44	9	70.	Bolgár Sándor	4 1	
35.	Demcsák Dániel	43.2	16	71.	Nagy Sándor	0 3	
36.	Nagy Róbert	43	7				



# VERSENYBESZÁMOLÓK

## Kahn Evarth

### győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 Hendiala pillantása
- 3 Majd legközelebb
- 3 Thu'zad (\*)
- 4 Thu'zad utazása
- 3 Elnyelés (\*)
- 3 Trinigan dilemmája (\*)
- 3 Megújulás (\*)
- 3 A szürkeállomány aktív-  
zálása
- 3 Összeesküvés
- 3 Owooti trükk
- 3 Az erős ereje
- 3 Thu'zad időhurka (\*)
- 3 Manacsapda
- 1 Mardakor bölcs
- 1 A gyógyítás fájdalma
- 3 Thu'zad megszegyenítése

### Kiegészítő pakli:

- 1 Thauglorendon
- 3 Fluxusfaló vnyag
- 3 Az igazság pillanata
- 3 Isteni infúzió
- 3 Halvány reménysugár
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Solisar aurája
- 3 Diána kívánsága
- 3 Felesleges kockázat

## Baross Ferenc

### paklija:

Szabálylap:  
Zarknod börtönében

- 3 Élőholt kémek (\*)
- 2 Morgan irtóztató ereje (\*)
- 3 Tom, a Villámkezü (\*)
- 3 Mágikus seprű (\*)
- 3 Kártékony éloskódó
- 3 Szmoggyer
- 3 A hatalom szava
- 3 Lady Lucitania
- 3 Ósellenség (\*)
- 2 A tiltott könyv
- 3 Thrax halálcsapás
- 1 Karimom döntése (\*)
- 3 Árnylélek befogása
- 3 Rothadó mágus
- 3 Diána kívánsága
- 1 Sötét Föld
- 3 Asnomad

- 2 Gormathion bosszúja (\*)
- 3 Bundás yeti
- 3 Posh tekerese
- 3 Repülő motyogó
- 1 Energiakonzentráció
- 3 Metamorfózis

## Farkas István

### paklija:

Szabálylap:  
Zarknod börtönében

- 3 Hegymélyi drakón
- 2 Tom, a Villámkezü (\*)
- 3 Lady Lucitania
- 3 Vénász (\*)
- 3 Kártékony éloskódó
- 2 Bájgunár
- 2 Mágikus seprű (\*)
- 3 Rolf (\*)
- 3 A mytkonitok átka
- 3 Diána kívánsága
- 3 Nekronsárkány
- 3 Csontpozdorja
- 3 Thrax halálcsapás
- 2 Kifordított varázsdoboz
- 3 Élőholt kémek (\*)
- 3 A hatalom szava
- 3 Ósellenség (\*)
- 2 Csáp-isten
- 3 Szmoggyer
- 3 Iszonykeltő
- 3 Majd legközelebb
- 2 Mostoha szín
- 3 Bundás yeti
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Chara-dín csele
- 1 Az ősi hiba

## András Bence

### paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 Hendiala pillantása
- 3 Owooti trükk
- 3 Thu'zad időhurka (\*)
- 3 Thu'zad (\*)
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Thu'zad megszegyenítése
- 3 Manacsapda
- 3 Mágikus seprű (\*)
- 2 Ewgbert titka (\*)
- 3 Az erős ereje

- 1 Raia főpapja
- 2 A mogokok szövetsége
- 3 A gyenge ereje
- 2 A szürkeállomány aktív-  
zálása
- 3 Felfelé a lejtőn
- 2 Ewgbert megszakítása
- 1 Isteni érzés
- 3 Trinigan dilemmája (\*)
- 3 Megújulás (\*)

## Cselovszki Csaba

### paklija:

Szabálylap:  
Semleges csatamező

- 3 A sors fintora
- 3 Békés izoláció
- 3 Felfelé a lejtőn
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Thu'zad utazása
- 3 Börtjauk tréfája
- 3 Az erős ereje
- 3 Megújulás (\*)
- 3 Lélekszivacs
- 3 Pajzsúzás
- 3 Erősödő kántálás (\*)
- 3 Élőholt kémek (\*)
- 3 Malfunkcionálás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Megelőző ütés
- 3 Isteni kegy
- 3 Mandulanektár
- 3 Vnyag cserzőmester
- 3 Manacsapda
- 3 Nekromantanonc
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Moa daraboló
- 3 Speciális védelem
- 3 Sírbrabló
- 3 Hadiállapot
- 3 Owooti trükk
- 3 Az igazság pillanata
- 2 Moa tortúra (\*)
- 3 Tomboló vihar
- 3 Fekete féreg
- 3 Szmoggyer
- 3 Apró kívánság
- 3 A múlt tükré
- 3 Panatán csillapítás
- 3 Óriás denevér
- 3 Rolf
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Sakita
- 3 A Semmi hívása

## HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. hagyományos versenyét január 19-én rendezték, 31 amatőr és 26 profi versenyző részvételével. Itt lehetett először használni a Misztikus erők kiegészítő lapjait, amit a versenyzők meg is tettek természetesen. Szokás szerint nagyon sokféle pakli fordult elő.

Gyorsak vagy kombósak: thu'zados (ez egy eléggé friss koncepció, a Misztikus erőkől *Thu'zad*, valamint az ő nevét tartalmazó lapok az alapjai, ld. Kahn Evarth pakliját), áldozós, épületes, fókuszkrisztályos. Hordajellegűek: galetki, lépéselőnyös, *A semmi mestere + Lassan járj + nekronos horda*. Lassabb, de biztosabb paklik: kyorgos, kontrollok, *Zarknod börtöne*, *Lassan járj + gölemek*.

A profik küzdelmében Kahn Evarth diadalmaskodott, pontvesztés nélkül, a második helyen Baross Ferenc, a harmadikon Farkas István, a negyediken András Bence végzett, az ötödik pedig Ádám Norbert lett. Az amatőröknél Cselovszki Csaba győzedelmeskedett, a második Nagy Gyula Gábor lett, egy majdnem egyszínű, *Semleges csatamezős* minotaurusz paklival, a harmadik Erdős Viktor, *Mindentudó* kombó-kontrollal, a negyedik pedig Galambos Zsolt, *Ősi rúnával* felálló fókuszkrisztályos paklival. Az első négy profi és az amatőr nyertes pakliját oldalt böngészhetitek (a Misztikus erők lapjait \*-gal jelöltem).

Mindenkit szeretettel várunk versenyneinken, az amatőr kategóriában az első 12 helyezettet díjazzuk!

## JELLEMÉK HARCA

A Beholder Kft. legutóbbi versenyt február 16-án rendeztük, 21 amatőr és 15 profi versenyző részvételével. Ezen a versenyen a paklik csak jó (Elenios-Raia-Rhatt), vagy csak semleges (Sheran-Tharr-Fairlight), vagy csak gonosz (Leah-Chara-din-Dornodon) lapokat tartalmazhattak. Gonosz paklikból volt a legtöbb, de rengetegféle koncepciót láthattunk, a profiknál például az alábbiakat:

Gonosz: áldozós, *Semleges csatamező* kontroll, varkaudar, *Zarknod börtöne* és *biince*, quwarg, *A legfőbb követő* + nagy lények.

Semleges: *Lépéselőny* + tárgyas, épületes, óriás, kontroll.

Jó: *thu'zados*, *Lassan járj!* + *A halhatatlanok nagymestere*.

Az első négy helyezett profi és az amatőr győztes paklijait oldalt böngészhetitek.

A profik küzdelmében Magyar Attila diadalmaskodott, egészen eredeti paklival, amelyben a Karácsony minikiegészítő lapjai is helyet kaptak. A második Béres Csaba, a harmadik Simon Dániel, a negyedik Dönczi Krisztián lett.

Az amatőr viadal győztesének igen nagy küzdelemben Kiss Levente bizonyult, a második helyre Stróbel Csaba futott be, *Zarknod börtöne* + teknős paklival, a harmadikra Cselovszki Csaba *Semleges csatamezőre* épülő gonosz kontrollal, a negyedikre pedig Tóth András jó galkikkal.

Mindenkit szeretettel várunk versenyeinken!

Makó Balázs

### Magyar Attila győztes paklija (semleges):

Szabálylap: Lépéselőny

- 3 Apró kívánság
- 3 Az élet teremtese
- 2 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Aranymosó serpenyő
- 3 A gyenge ereje
- 3 Malfunkcionálás
- 2 A goblinok megmentője
- 2 A fémek mestere
- 3 Naso-thin nagyúr
- 1 Fegyverkovács (új)
- 3 Fenyőóriás
- 3 Fenyődész
- 3 Bo'adhu varázssital
- 3 Bénító gyűrű
- 3 Egyet mondok
- 2 Goblin kürtös
- 3 Gruangdag amulettje (új)
- 1 Trínigan iszákja

Kiegészítő pakli

- 2 Fegyverkovács (új)
- 2 Moa daraboló
- 2 Gruangdag harci dobja (új)
- 2 Moa tortúra
- 2 Zúzókesztyű
- 2 Gárdakapitány
- 1 Rundhal, a gyűjtőgető
- 2 Unaloműző
- 3 Gigaököl (új)
- 3 Szibarita váz (új)
- 2 Vadítás
- 2 Ferwagor kincse

### Simon Dániel paklija (gonosz):

Követők: A legfőbb követő, Kragoru familiárisa, Gyógyító rakshallion, Kyorg ósmágus, Az istenek hírnöke

- 3 Kifordított varázsdoboz
- 3 Vg'axtol torzító
- 3 Orgling búzisten
- 3 Ravasz vérfarkas
- 3 Csáp-istenség
- 3 Df'orkhaugruk
- 3 Megtestesülés
- 3 Troglodita istenség
- 3 Nagyobb életszívás
- 3 Pihenő
- 3 Lávásárkány
- 3 T. Vlagyimir (új)
- 3 Árnycsárkány (új)
- 3 Zimthurg (új)
- 3 Hívó kürt

### Béres Csaba paklija (gonosz):

Szabálylap:

Semleges csatamező

- 3 A múlt tükre
- 3 Szmoggyer
- 3 Élőholt kémek
- 3 Előny a Semmiből
- 2 Kifordított varázsdoboz
- 3 Agydöböntető Benő
- 2 Lélekszívacs
- 2 Lélekpálca
- 2 Sírrelő
- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Bundás yeti
- 3 Nekronsárkány
- 3 A végzet harsonái
- 3 Döngyűző
- 3 Csontépítés
- 3 Fekete féreg
- 2 Nekromantanonc
- 3 A hatalom szava
- 3 Örök dilemma
- 3 Nuk uszorája
- 3 Gigantikus lovas
- 3 Csontpozdorja
- 3 Repülő motyogó
- 3 Egyet mondok
- 3 Metamorfozisz
- 3 Xenó báb
- 2 A káosz hangjai (új)
- 3 Ősi halálmágia
- 1 Sötét Föld (új)
- 2 Az árnyak megtestesítője
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 1 A tizek tanácsa
- 1 Bibbó
- 3 A mytokronitok átka
- 3 Hegymélyi drakón
- 3 Morgan pálcája (új)
- 3 Rolf
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Majd legközelebb
- 3 Motyogó rítus
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Árnylélek befogása

### Dönczi Krisztián paklija (gonosz):

Szabálylap:

Semleges csatamező

- 3 Gakk, az Észak ura
- 3 Bundás yeti
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Csontpozdorja
- 3 Thrax halálcsapás
- 3 Morgan irtóztató ereje
- 3 Szmoggyer
- 2 Sírrelő
- 2 Csontépítés
- 3 Fekete féreg
- 3 A múlt tükre
- 3 Élőholt kémek
- 3 Előny a Semmiből
- 3 A káosz hangjai (új)
- 3 Troglodita törzsfőnök (új)
- 2 Karimom döntése
- 3 A hatalom szava
- 2 Ősellenség
- 3 Sommerhaug átka
- 3 Majd legközelebb
- 3 Az ítélet napja
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Hegymélyi drakón
- 3 Nekronsárkány
- 3 A mytokronitok átka
- 3 Örök dilemma

### Kiss Levente győztes paklija (gonosz):

Követők:

A halhatatlanok nagymestere

- 3 Rothadó borzalom
- 3 Az örület dala
- 2 Dj'arekh tárcsa
- 2 Az ellenség támadása
- 1 A hatalom szava
- 1 Morgan irtóztató ereje
- 1 Thrax halálcsapás
- 1 Manakorong
- 3 Ozorindumi mágia
- 3 Akmal
- 3 Orgling haszonállat
- 3 Óriás denevér (új)
- 3 Az élet és halál ura
- 3 Manifez
- 3 Szmoggyer
- 3 Gakk, az Észak ura
- 2 A pokol szeme
- 2 Bundás yeti
- 1 A megtestesült sötétség
- 2 A múlt tükre



# 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.

## *HKK versenynaptár*

*A Beholder Kft. versenyei 2008-ban*

- Március 22.: Tiltott mágia.
- Április 19.: Hagyományos verseny.
- Május 17.: Páros verseny.
- Június 7.: Az új kiegészítő bemutató versenye.
- Július 19.: Hagyományos verseny.
- Augusztus 29-31.: XII. HKK Nemzeti Bajnokság.
- Szeptember 20.: Istenek háborúja.
- Október 11.: A sokszínűség jutalma.
- November 22.: Az új kiegészítő bemutató versenye.

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



# Túlélők Földje

**NYOLCADIK KIADÁS**



Mivel a HKK hetedik kiadása már tavaly elfogyott, ideje volt elkészítenünk a nyolcadikat, hogy alappakli is kapható legyen a boltokban. A nyolcadik kiadás azonban sokkal több és más, mint a hetedik volt! Az abban található, kissé már elavult lapok helyett teljesen új alappaklit készítettünk, a közel-múlt legjobb lapjaival! Az új alappakli kizárólag TF-es (tehát nem ÓV-s) lapokat tartalmaz, a Sárkánymágiával bezárólag válogattunk, vagyis a Zu'lit kincséből és a Misztikus erőkből nem tartalmaz lapokat, ahogy természetesen a legfrissebb Zénekből sem. A válogatás szempontjai természetesen a használhatóság, egyszerűség, szép grafika voltak. Sokat gondolkoztunk a tesztelőkkel együtt, mire elkészítettük ezt az új alapkiadást, remélem, elnyeri majd a tetszések. Aki viszonylag olcsón sok jó lappal szeretné bővíteni a gyűjteményét, annak mindenképpen ajánlanám, hogy nyolcadik kiadású alappaklit vegyen, csakúgy, mint a HKK-val ismerkedő, de a Junior szintjén már túljutott játékosoknak; valamint azoknak is, akik már unják, hogy a versenyekre mindig kölcsön kell kérniük lapokat.

A nyolcadik kiadás már kapható a boltokban, ára 1590 Ft., 260 féle lapot tartalmaz, és egy dobozban 44 kártya van.

Minden további szószaporítás helyett kedvcsinálóként felsorolok néhány lapot:

A felhők asszonya, A hatalom szava, A káosz hangjai (új), A mogokok törvénye, A pokol szeme, A sors fintora (új), A tiltott könyv, A tizennegyedik, Apró kívánság, Arany golyó, Asnomad, Az erős ereje, Baghar féltése, Corlan, Csáp-istenség, Cselvetés, Diána kívánsága, Dornodon bűbája, Egyet mondog, Eldüeni vándor, Ewgbert, a mágus, Ewgbert megszakítása, Gigantikus lovas, Gyilkos manó (új), Haragos teknős, Hívó kürt, Ifjú teknős, Kristálypalota, Kyorg managömb, Magzat, Manakorong, Manakulacs, Mandulanektár (új), Megelőző ütés, Óriás denevér (új), Owooti trükk, Óshangya, Parhalakka (új), Quwarg, Quwarg dögevő, Robbanó birkák, Szibarita váz (új), Szmoggyer, Szünyogirtás, Tharr bűbája, Thrax halálcsapás, Tilretas fala, Troglodita törzsfőnök (új), Trükkmester (új), Tudatrombolás, Uwalla (új).

Makó Balázs

# TILTOTT MÁGIA

## A BEHOLDER KFT. VERSENYE AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Misztikus erők az amatőr kategóriában!  
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** március 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Tiltott mágia.

**Tiltott lapok:** A bűbajosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felhők asszonya, A felnőttéválás ceremóniája, A forrás érintése, A Gépezet (új), A goblinok megmentője, A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A hullámok úrnője, A kockázat ára, A káosz hangjai (új), A lélek súlya, A mágia létsíkja, A mytikonitok átka, A mogokok szövetsége, A mogokok törvénye, A múlt tükré, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A semmi hívása, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizenegyedik, A végítélet harsonái, Agydöbentő Benő, Agykéreggyalu, Akmal, Aktív manatermelés, Amnézia, Apró kívánság, Arany gugulya, Aranytojás, Augur, Az akarat ereje, Az aratás ideje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Az örület dala, Áldozat az ősi isteneknek, Bahn szolgája, Björtjauk tréfája, Bölcs látomás, Bundás yeti, Bűvös forrás, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáp-istenség, Csáphegy, Cselvetés, Diána kívánsága, Dornodon bűbája, Duplikátum, Elbájolt xenomorf, Elmefelő Hurd, Előny a semmiből, Eltörlés, Energiakigyó, Esszenciakapocs, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Ewgbert titka, Éfaon, Élőholt kémek, Felesleges kockázat, Felfelé a lejtőn, Gakk az észak ura, Ghallai faló, Hadiállapot, Hatalomvágy, Hegymélyi drakón, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hendiala pillantása, Hiei ellentámadása, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Idegméreg, Illúziócsáp, Isteni kegy, Kamdemu, Karimon átkozott könyve, Káoszurna, Kiegyensúlyozás, Kisebb zan, Kyorg tudás, Különleges élvezet, Lélekszivacs, Lidércszellem, Magányos küklópsz, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manakorong, Manakulacs, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mangorn manafaló, Mánia, Megelőző ütés, Megújulás (2), Melkon, Mentális enyészet, Metamorfózis, Médeni Berta, Méonech fűrkész, Mithril gölem, Moa daraboló, Morgan pálcája (új), Morq Fan Gor, Munkagép, Naso-thin nagyúr, Nekromantanonc, Nümak királynő, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Óriás denevér (új), Ördögi mentor, Öreg vazallus, Örgjögő szilmill, Ősi béklyó, Összeesküvés, Összeomlás, Panatán csillapítás, Plazmacsóva, Pszi szakértelem, Quwarg szellem, Robbanó birkák, Rothadó borzalom, Rubin fókuszkritály, Rundhal a gyűjtőgető, Sírbrabló, Sommerthaug átka, Sötét mágia, Speciális védelem, Szellemi bűbáj, Szikrázó manahal, Szithon vérfókusz, Sziturena, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Szmoggyer, Taumaturgia, Teljes kiszípolozás, Templomfosztogatás, Teológia, Terc, Thrax halálcsapás, Thu'zad hazaérkezése, Thu'zad utazása, Timera trükkje, Tirranda batyuja, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Trinigan dilemma, Trinigan iszákja, Trinigan tagadása, Trükkmester (új), Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Vadászsarok, Végső mentsvár, Vészkijárat, Villámhárító, Xenomorf ketletőfészek, Zafir fókuszkritály, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

Kevés induló esetén a díjalap csökken.

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

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

**A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a **bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

# A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

## A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN! AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Misztikus erők az amatőr kategóriában!  
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** április 19., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Tiltott lapok:** *A falak ereje, A batalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Áldozat az ősi isteneknek, Babn szolgálója, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Manafamiliáris, Méonech firkész, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Zu'lit kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

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

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

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

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.  
I. díj: 18 000 Ft, II. díj: 12 000 Ft, III. díj: 6 000 Ft, IV. díj: 4 000 Ft, V. díj: 2 000 Ft.

Kevés induló esetén a díjalap csökken.

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

# PÁROS VERSENY

## A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN! AMATŐR ÉS PROFI KATEGÓRIÁVAL!

42 000 Ft pénzdíj a profiknál!  
3 gyűjtődoboz Misztikus erők az amatőr kategóriában!  
Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!

**Időpont:** május 17., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Páros verseny.

**Tiltott lapok:** *A falak ereje, A batalom átadása, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Áldozat az ősi isteneknek, Babn szolgálója, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Manafamiliáris, Méonech firkész, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcseré, Teológia, Zu'lit kísérlete.*

A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

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

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

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

## VERSENYHELYSZÍNEK

ALGYÓ – Faluház, Búzavár u. 4-8.  
BALASSÁGYARMAT – Kincsestár  
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.  
BÉKÉSCSABA – Ifi Ház, Derkovits sor 2.  
(36. terem)  
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.  
DUNAKESZI – József Attila Művelődési  
Központ, Állomás sétány 17.  
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet  
krt. 37. (az udvarban)  
tel. : 321-1313 (11-18-ig).  
EGER – Camelot Kártyavár,  
Kisasszony u. 23.  
GYULA – Művelődési Központ,  
Béke srt. 35.  
KAPOSVÁR – Pártok Háza,  
Szent Imre u. 14.  
KISKUNHALAS – Boróka Civil és Ifjúsági  
Ház, Kossuth u. 21.  
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.  
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,  
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,  
a Szinvapark 2. emeletén  
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz  
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.  
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,  
Szegfű u. 75.  
ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.  
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)  
PÉCS – Római udvar, Agyvíhar  
szerepjátékbolt  
SOPRON – Sárkánytűz, Kolostor u. 1.  
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,  
Kossuth u. 23.  
SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,  
Gyertyámos u. 12.  
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,  
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.  
SZENTES – Fekete Bárány söröző,  
Apponyi tér 2.  
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési  
Központ, Táncsics M. u. 5-7.  
SZŐREG – Művelődési Ház,  
Magyar u. 14.  
TISZAJVÁROS – Telki Blanka u. 14.  
THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,  
1091. Üllői út 89/a.  
VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.  
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,  
Kinizi 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

MÁRCIUSBAN, ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** március 22., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. Tiltott a *Manafamiliáris* és a *Gyógyító rakshallion*.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők és ultrartika.

**Érdeklődni lehet:** Veres István, istink15@vipmail.hu, 30-233-1457.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** március 23., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott a *Manafamiliáris* is.

**Nevezési díj:** 400 Ft (lányoknak ingyenes).

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

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** március 29., 9 óra.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultrartika.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** március 29., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultrartika.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** március 29., 11 óra, nevezés 10-től.

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** Profiknak 1000 Ft, amatőröknek 400 Ft.

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultrartika. A legjobb amatőröket külön díjazzuk.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 29., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik minden másodikk induló után és ultrartika.

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

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** március 29., 10 óra.

**Helyszín:** Kiskunhalas.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultrartika.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** március 29., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Vác.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultrartika.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 29., 10 óra.

**Helyszín:** Kaposvár.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultrartika.

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

### ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** március 29., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltott lap a *Manafamiliáris* és a *Gyógyító rakshallion* is.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultrartika.

**Érdeklődni lehet:** Szabó Attila, diabolo1987@freemail.hu, 30-451-4201.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** március 30., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Dönczi Krisztián, [algia@freemail.hu](mailto:algia@freemail.hu), 70-627-0438.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** április 5., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása. Tiltottak a szabálylapok, követők és a *Bundás yeti*.

**Nevezési díj:** 700 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Keresztúrszki János, [kero000@freemail.hu](mailto:kero000@freemail.hu), 20-959-1401.

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** április 5., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 1000 Ft. Misztikus erők paklik, ultraritka.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Hettinger Márk, [hettinger012@citromail.hu](mailto:hettinger012@citromail.hu), 30-476-0693.

## A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** április 5., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma. Tiltott a *Sokszínűség*.

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Fábian Máté, [fabianmate@gmail.com](mailto:fabianmate@gmail.com), 20-340-5049.

## JELLEMEK HARCA

**Időpont:** április 5., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Jellemek harca. Tiltott lap a Sokszínűség is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Nagy Róbert, [email@freemail.hu](mailto:email@freemail.hu), 70-524-2389.

# SZABÁLYOK

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

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

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

## PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

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

## PÁROS PÁRATLAN VERSENY:

Egy pakliban vagy csak páros, vagy csak páratlan idézési költségű lapok lehetnek, a nullások mellett. Tiltottak a fókuszkrisztályok is.

**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 *Őrjögő szílmill* és az *Idegösszeomlás* is.

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

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

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

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

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

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

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

Tiltott lap a *Sokszínűség*.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** április 5., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**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.

### ISTENEK HÁBORÚJA

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

**Helyszín:** Szentés.

**Szabályok:** Egyszínű verseny.

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

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

### VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** április 9., 10 óra.

**Helyszín:** Nagyszénás.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Szél János, szel\_janos@freemail.hu, 20-447-9700.

### ISTENI SZÖVETSÉG

**Időpont:** április 12., 11 óra (nevezés 10-től).

**Helyszín:** Dunakeszi.

**Szabályok:** Isteni szövetség. Tiltott még *A szabadság ára* is.

**Nevezési díj:** 800 Ft

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** április 26., 10 óra.

**Helyszín:** Nyíregyháza Camelot.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik minden második induló után és ultraritka.

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

### A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

**Időpont:** április 26., 9 óra.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** A sokszínűség jutalma.

**Nevezési díj:** 700 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

### LOHD HAVEN VEHSENYE

**Időpont:** április 26., 10 óra, nevezés 9-től.

**Helyszín:** Pécs.

**Szabályok:** Nem lehet olyan lapot használni, aminek nevében az r betű szerepel.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 700 Ft, lányoknak ingyenes.

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

### VARÁZSLAT NÉLKÜL

**Időpont:** május 3., 10 óra.

**Helyszín:** Debrecen.

**Szabályok:** Varázslat nélkül. Tiltottak a fókuszkristályok.

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik és ultraritka.

**Érdeklődni lehet:** Fábíán Máté, fabi-anmate@gmail.com, 20-340-5049.

### A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** május 3., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**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.

### ISTENI SZÖVETSÉG

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

**Helyszín:** Szentés.

**Szabályok:** Isteni szövetség.

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

**Díjak:** Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

### KELET-MAGYARORSZÁGI HKK TALÁLKOZÓ

**Időpont:** március 29-30.

**Helyszín:** Tiszaújváros, Sport Központ, Telki Blanka út 2.

**Versenykezdés:** 10 órakor, kapunyitás 9.30-tól.

**Belépődíj:** A napi belépő az egész rendezvényre 400 Ft. 200 Ft azoknak, akik elhozzák a tavalyi jegyüket az adott napról.

**Szabályok:** Első nap hatalom korlátozása, ahol tiltott a Manafamiliáris és a fókuszkristályok is. Második nap Veszélyes faj.

**Egyéb programok és információk:**

- Ingyen csocsó.

- Ingyen darts.

- Délután társasjáték verseny külön díjazással a compaya webshop támogatásával.

- Kvizjáték, ultraritka nyerménnyel.

- HKK zsákbamacska ultrarikával.

- Összesített díjazás a két nap HKK versenyé alapján kupával és ultrarikával. (Összesen 5 UR lesz kiosztva a versenyeken.)

- Egész napos nonprofit büfé.

- A rendezvény 9.30-tól 22.00-ig tart.

- Szálláshelyet tudunk biztosítani a diákszállón egy éjszakára 1500 Ft-ért. Az első 5 szállás igénylő ingyen kap szállást.

Érdeklődni lehet:

Ádám Norbert 70-618-7787,

versenyszervezo@gmail.com.

# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2008. április 15.



Decembéri feladványunk megoldása:

1. *Keresetlen szavakkal* kido-  
batom az ellenfél kezéből  
a *Misztikus erőket*.  
(-2 = 14 VP)
2. A kiscsiga jelzőből kira-  
kom a *Szithon vérfókuszt*,  
így a *Vénuszcsiga* kap egy  
dühjelzőt
3. Használok a vérfókuszt,  
és felhívom *Karimon átko-  
zott könyvét*. (+1 = 15 VP)
4. Kincsként eldobom *Kari-  
mon átkozott könyvét*.  
(-1 = 14 VP, +2 = 2 SZK)
5. Kijátszom az *Aranysárkány*  
csemetét. (-1 = 13 VP)
6. Passzivizálok az *Arany-  
sárkány csemetét*, így in-  
gyen lerakhatom az *Ifjú*  
*aranysárkányt*.
7. Kijátszom az ugyanígy a  
*Kifejlett aranysárkányt* is,  
csak neki az ifjút passzivi-  
zálom.
8. Lehozom még *Tom*, a *vil-  
lámkezűt* (a repülést vá-  
lasztom neki), és *Bibbót*.  
(-3 -1 = 9 VP)
9. *Bibbo* képességével rakok  
még 2 dühjelzőt a *Vénusz-  
csigára*. (-2 = 7 VP)
10. A *Vénuszcsiga*, *Tom* a *vil-  
lámkezű* és a *Kifejlett*  
*aranysárkány* bemegy az  
örposztba és ütnek. Tom  
üt egyet, a *Vénuszcsiga* 8-  
at, a *Kifejlett aranysárkány*  
ötöt, de még fújok kettőt  
komponensből és hármat

- varázspontból. Valamint  
Tom ellopja a *Gormathion*  
*bosszúját*. (-3 = 4 VP, -2 =  
0 SZK, -19 = 6 ÉP)
11. Kegyelemdőfésként a sa-  
ját *Gormathion bosszújával*  
végzem ki az ellenfelemt.  
Győztem!  
(-4 = 0 VP, -6 = 0 ÉP)

### Szerencsés nyerteseink:

Kovács Zoltán Dunakesziről,  
Kiss Roland Kislángról, Pöh-  
ner Ádám Budapestről. A  
nyereményük 1-1 csomag  
Misztikus erők.

### Új feladványunkat Makó

**Balázs készítette:** Neked 12  
életpontod és 18 varázspont-  
od, az ellenfelednek 24 életp-  
ontja és 12 varázspontja  
van, egyikőtöknek sincs  
szörnykomponense. A játék  
10. körében jártok, most  
kezdődik a fő fázisod. Nyerd  
meg biztosan a játékot a kö-  
röd végéig, a szerencsétől  
függetlenül!

**Beküldési határidő:**  
2008. április 15.

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

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

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

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

#### KÖVETŐD:

- Timera, a szerencse asszonya (-)

#### KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Lélekmorzsoló (L)
- Vadonkutató (S)
- Quwarg forradalmár (D)
- Praglonc megsemmisítő (F)
- Kínzó éhség (S)
- Timera hőse (E)

#### A PAKLID

##### (FELÜLRŐL SORRENDEN):

- Tűzkullancs (D)
- 10 db Chara-din fattya (C)

Nincs lapod az asztalon és a gyűj-  
tődben.

#### ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- Teknős szellem (S)

#### ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Nerub patkányirtó (S)
- Ganüid kultivátor (S)

#### ELLENFELED PAKLIJA:

- 3 db Dárdazuhatag (T)

Mindkét lény az örposztban van. A  
kultivátoron van 2 izom és 2 életjel-  
ző.

# A TE ÁLLÁSOD: 12 ÉP, 18 VP, 0 SZK

**Paklid felülről  
sorrendben  
(balról-jobbra)**



**Követőid**

**Kezben lévő  
lapjaid**





# ELLENFÉL ÁLLÁSA: 24 ÉP, 12 VP, 0 SZK



Ellenfelei  
kézben levő  
lapja



Ellenfelei  
paklijában levő  
lapok

Ellenfelei  
öröszóban  
levő lapjai



# ÁLOMFOGÓ™

## KÁRTYAJÁTÉK

# SÁMÁNVIADAL

## Ismertető

Lassan fél éve jelent meg az Álomfogó kártyajáték. Gondolom sokan izgatottan várták már a folytatást, az első kiegészítőt. Erre nem is kell sokat várni, hisz hamarosan megjelenik a Sámánviadal.

Több mint száz teljesen új lap fog megjelenni, tovább színesítve az eddig is változatos és izgalmas játék palettáját. A legfontosabb újítás, egy új lapképesség, az úgynevezett aktiválást kívánó képességek. Ezek a képességek asztalon lévő lapokon fognak szerepelni, s az eddigiekkel ellentétben nem állandóan kifejtett hatásokról vagy párbajban, segédként használt képességekről van szó, hanem a fő fázisban lehet őket használni. Ezeknek a képességeknek van valamilyen költsége (pár varázspont, pihenőbe vagy sérültbe kell fordítani a lapot), amit kifizetve létrejön a képesség. Ilyen lapok közül az egyik legjobb a *Sárkány*, ami egy 4 VP-ért jövő álomlény, akit ha sérültbe fordítunk, akkor húzhatunk egy lapot és kapunk egy varázspontot. Ezzel a lappal az elhúzódóbb meccseken óriási előnyre tehetünk szert, viszont a játék elején nyilván elég kockázatos kirakni, hisz védtelenek leszünk egy ideig.

*Hurtuba* és *Vérpele* szintén ezzel az új képességgel rendelkező álomlény, melyeket ha pihenőbe illetve sérültbe forgatunk, akkor az ellenfélnek egy célpont lényét szintén pihenőbe vagy sérültbe forgathatjuk. Talán mondanom is fölösleges, hogy mekkora előnyt jelenthet ez, amikor az ellenfél egy révülőre vagy egy álomlényre építi az egész védelmét, ami miatt nem érné meg támadnunk. Ilyenkor könnyedén ki tudjuk iktatni – igaz, csak rövid időre – s már tizedelhetjük is ellenfelünk dicsőség-pontjait.

Eddig, gondolom sokan kérdezték magukban, hogy vajon miért számít, hogy egy révülő boszorkány, vagy sámán, vagy egyéb altípusú. Immáron erre is választ kaphatunk, hisz megjelenik több olyan lap is, amelyek az altípusokra hivatkoznak. Ezek közül egyértelműen kiemelkedik a *Szellemeszusz-tartály*, ami egy 3 VP-s általános varázslat, ami annyi varázspontot és lapot ad, ahány darab azonos altípusú lapunk van (ezt az altípust mi nevezhetjük meg). Persze nem mindegyik altípusra hivatkozó lap ennyire univerzális, vannak, melyek csak bizonyos altípusokat segítenek. A *Möcsing* nevű révülő például minden boszorkánynak ad +2



támadó erőt, *Hübehauer Manó* pedig a varázslóknak ad 1-1 védő és támadó varázserőt. *Tekercses Ajtony* a garabonciásokat fogja segíteni, ugyanis kijátszásakor annyi varázspontot ad, amennyi garabonciásunk van játékban rajta kívül. Bár nem altípusra hivatkozik, de hasonlóan érdekes pakliötletet ad még *Korcsmáros Bódog* is, ami egy 3 VP-s révül, aki minden 3 VP-s révülődnek ad egy dicsőséget. Erdemes lesz tehát a csak 3 VP-s révülőkkel játszó pakli is elgondolkoznunk.

Megjelenik az első, 6 VP-be kerülő révülő is, *Agmánd fia, Ursuru*, aki bár meglehetősen drága, mégis megéri az árát. 7/8-as mérete a harcban igen nehezen legyőzhetővé teszi, +2-es dicsősége pedig igencsak életveszélyessé változtatja. Segédként is megállja a helyét, +5 erőt és három lapot ad nekünk. Ezek mellett még van egy igen hasznos képessége, mégpedig az, hogy általános varázslatok nincsenek rá hatással. Remekül lehet kombózni két újonnan megjelenő varázspont termeléssel, az *Arany pajszerrel* és a *Fehérlő áldozattal*. Mindkét lap olcsón ad viszonylag sok varázspontot, viszont el kell dobnunk egy, illetve kettő lapot a kezünkől. Így egyrészt lesz rá keretünk, hogy kézből kijátszhassuk, de még jobb, ha a hátrányt az előnyé formáljuk, s eldobjuk *Ursurut*, s egy *Békaország bűbájával* hozzuk vissza. Mindenképpen említésre méltó még *Holdfény és Árpád vezér*, melyeknek mindössze annyi a különlegességük, hogy kettes dicsőségük van, viszont az idézési költségükhöz képest meglehetősen aprók. Ha meg tudjuk oldani, hogy ne keveredjenek harcba (pl. *Hurtuba* és a



*Vérpele* meglehetősen optimális erre a célra), akkor igen gyorsan véget vethetünk az ellenfelünk pályafutásának.

Azonaliak közül talán a legérdekesebb az *Erőkérő áldozat* lesz, ami 1 VP-ért ad +3 erőt – ami ugye nem túl sok –, de ráadásul előkereshetünk egy újabb *Erőkérő áldozatot*. Így az adott szituációhoz tudjuk méretezni a támogatásunkat. Ha játszunk mellé *Tátozhívással* vagy *Zsolozsma asszonnyal*, akkor még vissza is tudjuk keverni a bűbájtrecünkéből a már elhasznált *Erőkérő áldozatokat*, így akár végteleníteni is tudjuk.

Eddig is nagy problémát okozhatott, ha az ellenfél egy *Sámántekintettel* megszabadított minket két laptól, még kellemetlenebbül fogjuk majd érezni magunkat, ha egy *Hóálmom bűbáj* áldozatai leszünk. Ez ugyanis 3 VP-ért 3 lapot dobát és kettő dicsőség pontot veszít a kijátszója. Igaz, nem kicsi a lap hátránya, viszont még így is messzemenőkig megéri használni.

Kulcslapnak, mondhatni kötelező lapnak számított eddig a *Csendharang*. Szerencsére nem sokáig tartja meg monopóliumát, komoly versenytársai fognak érkezni. Mindegyik 1 VP-s reakció esemény lesz, viszont kissé speciálisabbak, nem tudjuk majd minden szituációban használni őket. Talán a legjobb ezek közül a *Leleplezés*, ami 3 VP vagy drágább általános fog meg; a *Csendharangot* is leg többször ilyen lapra tartogattuk. Lesz azért az olcsó általánosok és az azonaliak elleni lap is.

Izélítőként azt hiszem ennyi elég, remélem sikerült minden álomfogós érdeklődését felkelteni.

Baross Ferenc

# ÁLOMFOGÓ

## KÁRTYAJÁTÉK VERSENYEK

ÁPRILISBAN ÉS MÁJUSBAN

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** április 12., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** ÁFK ultraritka lap és sok csomag ÁFK pakli.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** május 10., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

**Díjak:** ÁFK ultraritka lap és sok csomag ÁFK pakli.

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



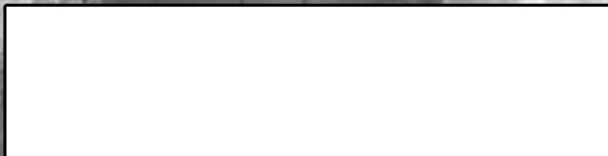
# KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

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

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



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



# BEHOLDER TERMÉKLISTA

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

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

## A VÁSÁRLÁSRA ÖTFÉLE LEHETŐSÉGEK VAN:

### 1 INTERNETEN KERESZTÜL.

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

### 2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

### 3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

Ebben az esetben a csek 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 számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

**E-mailben: [beholder@beholder.hu](mailto:beholder@beholder.hu), telefonon: 06-1-297-3660**

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

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

## Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

- ❖ A pontokért vásárolt könyvek nem számítanak bele a 3 könyves árba! (Tehát ha három könyvet veszel, de az egyikért nem fizetsz, hanem pontért váltod be, akkor a másik két könyv árát az 1-2 könyves ár alapján kell kiszámolni!)
- ❖ A pontokat nem kell egyszerre levásárolni!
- ❖ Több bev. 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
-------------	----------------	----------------	-------------

### ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK

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

### HATALOM KÁRTYÁI

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

### 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: Elfeledett barlangok	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Végzetes utazás	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Szörnyverem	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Beloran laboratóriuma	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokalipszis lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Efaon meséje	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Dicsó múlt	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A férgék háborúja	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Nitaraj szentélye	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Ósvadon	3	32	320

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

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

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

A világ szeme I. (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A világ szeme II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
A nagy hajtvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II. (2. kiadás)	30	300	2840	2540
Mennyei tűz I.	20	200	1900	1700
Mennyei tűz II.	20	200	1900	1700
A káosz ura I.	20	200	1900	1700
A káosz ura II.	20	200	1900	1700
A kardok koronája I.	20	200	1900	1700
A kardok koronája II.	20	200	1900	1700
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	20	200	1900	1700
A tél szíve II.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján I.	20	200	1900	1700
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700
Álmok töre I.	22	220	2090	1870
Álmok töre II.	30	300	2850	2550

### BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

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

### BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

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

### BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

### BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

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

### BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az éjszaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikós vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki űzi a vadászot?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: 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
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	15	150	1420	1270
Jogos kárptítás	19	190	1810	1620

### Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

### Shadowrun szerepjáték kiegészítők

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

### BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI</b>				
Elshaan III. – Kalózkodás	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVE</b>				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	25	250	2120	2370
<b>BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV</b>				
Középfölde kincsei		50	990	800
<b>BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI</b>				
Veszélyes játszma	16	160	1520	1360
Kegyetlen eskü	19	190	1810	1610
Kétélű fegyver I.	20	200	1900	1700
Kétélű fegyver II.	20	200	1900	1700
Déli tűz I.	23	230	2180	1950
Déli tűz II.	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI</b>				
Ezüstövös (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Sethanon alkonya (2. kiadás)	20	200	1900	1700
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás)	22	220	2090	1870
A Kalmárfejedelem titka (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe I. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
A démonkirály dühe II. (2. kiadás)	23	230	2180	1950
Törött korona (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Krondor: Árulás	20	200	1900	1700
Krondor: Orgyilkosok	20	200	1900	1700
Krondor: Istenek könyve	20	200	1900	1700
<b>A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)</b>				
A birodalom leánya	20	200	1900	1700
A birodalom szolgáloja I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője I.	20	200	1900	1700
A birodalom úrnője II.	20	200	1900	1700
<b>A Résháború legendája</b>				
Nagyrabecsült ellenségem	20	200	1900	1700
Gyilkosság LaMutban	20	200	1900	1700
Sebes Jimmy	20	200	1900	1700
<b>Árnyak Tanácsa sorozat</b>				
Ezüstsólyom Karma	20	200	1900	1700
A rókakirály	20	200	1900	1700
A száműzött visszatér	22	220	2090	1870
<b>Sötét háború sorozat</b>				
Az éjszólyom rópte	23	230	2180	1950
Sötét birodalom	30	300	2850	2550
<b>BEHOLDER KIADÓ – EARTHDAWN REGÉNYEK</b>				
C. Kubasik: A vágyódás gyűrűje	7	70	690	690
C. Kubasik: Anya meséje	7	70	690	690
C. Kubasik: Késérő emlékek	9	90	890	890
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	8	80	790	790
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	100	990	850
Greg Gorden: Jóslat	10	100	990	850
Talizmán	10	35	690	350

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

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

# KIM HARRISON

## BOSZORKÁNYFUTAM

– részlet –

A sötétben álltam egy elhagyatott üzlet előtt, a Vértózdével átellenben. Feltűnés nélkül próbáltam magamra visszaráncigálni a fekete bőrnadrágot, melynek a feke combközépig csúszott.

*Ez szánalmas! Ennél jobbat érdemelnék!* –, gondoltam, miközben az esőtől elnéptelenedett utcát figyeltem.

Akkoriban hivatalos munkaidőm nagy részét azzal töltöttem, hogy engedély nélkül praktizáló vagy fekete mágiát űző boszorkányokat üldöztem, és tartóztattam le. Mert hát ki más tudna gyorsabban lekaptcsolni egy boszorkányt, mint egy másik boszorkány. De az utcák most csendesebbek voltak a szokottnál. Mindenki, aki csak tudott, a rendes évi kongresszuson gyülekezett a nyugati parton, míg én pitiáner bűnözők után koslatva játszottam a lecsúszott fejevadászok gyöngyét. Ha nem lett volna a Helyzet, nem itt tartanék, és rohadhatna az esőben más.

– Ámítsd csak magad! – suttogtam, és feljebb húztam a táskám pántját a vállamon. Volt már egy hónapja is, hogy utoljára boszorkányra állítottak. Persze, ha őszinte vagyok magamhoz, be kell lássam, hogy szívfacsaró mellőzöttségemnek megvolt az oka. Aláírom, hogy a polgármester fiát vérfarkasnak nézni, és megbilincselve bevinni tényleg nem jó húzás. Főleg, hogy a telihold is fent pislogott a csillagos égen.

Egy gondosan polírozott autó bukkant fel a sarkon, kasznija feketének tűnt a halkan zümmögő utcai higanyózlámpák fényében. Most kerülte meg harmadszor a tömböt. Elfintorodtam, ahogy lassítva közeledett.

– Basszus – mormogtam. – Választhatam volna sötétebb kapualjat is...

– Rachel! Ez azt hixi, hogy kurva vagy... – kuncogott fülembé Jenks, a társam. – Én előre xóltam, hogy ez a kis pirospap túl ribancos lex...

– Mondták már neked, Jenks, hogy bűzlik a szád, mint egy részeg denevéré? – sziszegtem a fogam között.

A pixi és én idegesítő testközelen teljesítettünk ma szolgálatot. Jenks a jobb oldali hatalmas, kerek, csingilingi fülbevalómon csúcsúlt. Az agyamra ment már a sok nyakamat birizgáló, himbálózó bizbasz – de leginkább az, amelyiknek be nem állt a szája. Jenks egy hengegő kis takonypóc volt, de a szimatára nem lehetett panasz. Ráadásul a békaicidens óta nem is nagyon akartak kirendelni mellém senkit az állambiztonsági sprite-állományból. Pedig megesküdtem volna, hogy a sprite-ok túl nagyok ahhoz, hogy beférjenek egy béka szájába, és vacsora gyanánt lecsúszzanak a torkán... Hát az enyém lecsúszott!

Ahogy a kocsi lefékezett a vizes aszfalton, lassan a járdaszegély felé indultam. Az elektromos ablakemelő búgva működésbe lépett. A füstszínű üveg leereszkedett, az ablakhoz hajoltam, és legbájosabb mosolyom kíséretében felvillantottam a jelvényemet. Mr. Prüttykölnék elsápadt, és a gázba taposott.

– Csak egy tripper – állapítottam meg lekicsinylően.

*Akarom mondani: ember* – javítottam ki magamban, bűnbánó képpel. Mert annak ellenére, hogy az olyan kifejezések, mint a „tripper”, „csicska”, „piskóta”, „mirelit” és „snackysnack” – Lucky Luke után szabadon – igen találóak voltak az emberi nemre, politikailag természetesen helytelenítettek a használatukat. Mellesleg, ezt a szerencsétlent, aki éjjel kurvak után kajtat itt, az Üregben, joggal lehetett volna inkább hülyének nevezni. Halott hülyének.

Közben az utca másik oldalán bőszen szentségelt pár sarkangyal, akiknek épp a törzshelyén dekkoltam, mi több, a szemük láttára ugrasztottam el egy jónak ígérkező





fuvar. Nem voltak oda értem. Intettem nekik, mire a legmagasabb egy „Nyald ki!”-t gesztikulált felém, majd hangos trécslésbe kezdett tagbaszakadt stricijével. Messziről láttam, hogy a lányok között szájról szájra jár az összerúszozott füves cigi, de takarásba húzódtam. Kisebb gondom is nagyobb volt most ennél.

Az épület hideg falának támaszkodva egy darabig a fékező autók hátsó lámpáinak felvillanó piros fényébe bámultam, aztán homlokráncolva végignéztem magamon. Elég magas nő vagyok – úgy 180 centi – de mégsem olyan colos, mint a szemközti vilányoszlop alatt strihelő prosti. A sminkem is visszafogottabb volt az övénel, és mi tagadás, keskeny csipőmmel, lapos mellkasommal nem pont úgy festettem, mint egy szakmabeli.

Leginkább egy nyurga bakfislányra hasonlítottam. Sokáig a Tinidivatban vásároltam, ahonnan vihogó csitrik vonultak ki diadalittasan, első melltartójukkal a bevásárlószatyrukban. De hamar ráuntam a szívecskés és unikornisos bugyikra, pulóverekre, így új bolt után néztem. Ekkor találtam rá a koboldbutikokra, és attól kezdve oda jártam.

Felmenőim az ezernyolcszázados években érkeztek Írországból a jó öreg Egyesült Államokba. Családom minden nőtagja jellegzetes élénkvörös hajjal és zöld szemmel büszkélkedhetett. Nagypám szerint furtjeinkben a tüzes ír természetet lobogott, tekintetünkben pedig az anyaföld mohos lankái derengtek. Szepülőimet egy bűbáj tüntette el az arcomról, amelyet apámtól kaptam ajándékba a tizenharmadik születésnapomra. Egy rózsa-szín gyűrűbe rejtette az apró antiszeplő amulettet. Sohasem hagytam el a házat nélküle.

Nagyot sóhajtottam, miközben megint visszahúztam a táska pántját a vállamra. A bőrnadrág, a piros magas szárú cipő és a spagettipántos top összeállítást csak bevetés esetén engedélyezte az IS öltözködési szabályzata. Én viszont gyakran megjelenem így az irodában is, csak azért, hogy a főnökömet bosszantsam. De éjjel, egy utcáskaron kolbászolni ebben a szerelésben valahogy már nem volt olyan vicces, mint a góré idegtől vörös fejtől látni.

– Kurvára kurvának nézek ki...

Válaszra sem méltattam Jenkset, csak horkantottam egyet. Nem esett jól, de igma volt. Minek a dráma? Túl korán volt még az éjszakai nyüzsgéshez, ráadásul az eső sem akart elállni. A társamat és a szemközti „hölgyeket” leszámítva senki sem volt a környéken. Már egy órája álltam itt lesben, de a gyanúsítottnak nyoma se volt. Visszaindultam a Vértózda felé. Gondoltam, akár bent is várhatok. A dohányfüstben ücsörgő üzletasszony szerepe egyébként is jobban tetszett, mint az útszéli portékáé.

Mély lélegzetet vettem, és nagy gonddal megigazítottam vállig érő göndör hajam, de hagytam, hogy pár tincs az arcomba lógjon. Végül kiköptem a rágóm, és a kocsmá felé tipegtem. Az övemre erősített bilincsek lépteim ritmusában verdesték a csipőm. Nem csoda, hogy Mr. Prüttykőlnék engem akart: nálam látott csak valamire való munkaeszközt. Az acélkarikák izléstelen kis játékszereknek tűntek, pedig nagyon is igaziak voltak – ahogy azt alkalmi viselőik tanúsíthatták. Persze nem olyan situációban, amelyben azt a miszter képzelte.

Ma azért küldtek az Üregbe, hogy nyakon csipjek egy koboldot, akit adócsalásért körorztek. Azon morfondíroztam magamban, hogy süllyedhetek-e még ennél is mélyebbre. Ezt a kis rohadékot biztos a múlt heti vakvezető kutya miatt varrták a nyakamba. Honnan kellett volna tudnom, hogy nem vérfarkas? Hisz tökéletesen illett rá a kapott személyleírás.

Míg az előtérben leráztam magamról az esővizet, fél szemmel a lepukkant, tipikusan ír csehót pásztáztam. Kopott csővezetékek futottak a fal hosszában, neonkorsóban neonsőr villogott zölden a pult felett, fekete műanyag székek gubbasztottak az asztalok mellett, a kis színpadon pedig az aktuális helyi sztár vacakolt a skótdudája és az erősítő összehangolásával. Kénszer szaga csapta meg az orrom. Bevihettem volna ezért az egész krimót! Éledni kezdett a vadászösztonóm, de a háromnapos szag már nem volt elég erős ahhoz, hogy elvezessen a dilerhez. Kár. Mert ha elkaptam volna a szállítót, lekerülhettem volna a főnök fekete-listájáról, sőt, talán még egy kis jutalommal is díjazta volna a tehetségem.



## Sir Barracuda: Győzelem

Promothyus, az ősrög vazallus unatkozott. Olyan nagyon unatkozott, hogy szinte beléfájdult mindene. Nyűszíteni, ordítani tudott volna a tehetetlenségtől, de aztán mégsem tette. Mert hogy mégis hogy nézne ki, ha csak úgy, minden ok nélkül elkezdene üvöltözni?

– Nem szabad üvöltöni, ugye?

– Nem, nem! Mert mi van, ha éppen betéved valaki? Még a végén híre megy az egész Hegyben, hogy Promothyus teljesen megőrült! Márpedig az nagyon nem lenne jó! Igaz? – kérdezte meg önmagától, és már fel sem tűnt neki, hogy ők ketten, az elméje egyik, és másik oldala ismét vitakoznak egymással.

– Nem, az nagyon nem lenne jó! Mert akkor talán nem jönne el többé Deebeellaa szkaussolni.

Ezen aztán elhűmögött egy darabig minden öreg vazallusok legöregebbike, és megszokásból megigazította a gigantikus méretű

szkauss táblán ácsorgó, egyik kővé dermedt figurát. A bábuk alapállásban álltak, fittyet hányva az idő múlására, és türelmesen várták a következő Hegymorajt, amikor Deebeellaa megint betér majd játszani egyet. Mert milyen jó is szkaussolni!

– Még szerezni kell valahonnan sünpókot, meg éjpolipot! A múltkor is teljesen kifogyott, pedig még félig se ment le a parti!

– Úgy van, és Deebeellaa nagyon csalódott volt. A végén még megsértődik, ha mindenféle rissz-rossz, avas, bűdös meg penészes arachnidot kell ropogtatnia!

– Igaza is van! A száraz arachnid nem jó, mert az tényleg nagyon ropog, és úgy nem lehet igazán koncentrálni! Sünpókot kell fogni, és olajban megáztatni! Bizony, meg fincsi éjpolipot!

Promothyus egy darabig azon tűnődött, hogy honnan is szerezhetne éjpolipot, hiszen már legalább kétszáz moraj óta nem hagyta el barlangját... Na nem azért, mert nem akart kimeni, és körülnézni egy kicsit odakint, hanem mert nem fért ki egyik kivezető nyíláson sem. Aztán megnyugtatta magát, hogy bizonyosan betéved majd egy-két éjpolip, mint a múltkor, és akkor elkapja őket, és elteszi az éléstárba, hátul, a nagy kővitrinbe, és milyen fincsi is lesz az éjpolip husi, ha majd hagyja egy kicsit megrothadni... Igen!

Promothyus az évszázadok alatt sokféle unaloműzést kipróbált, de egy idő után ráunt mind-egyikre. Csak a szkauss, ez az ősrégi táblajáték bizonyult a kedvteléseik között elegendően izgalmasnak, és változatosnak. Persze egy jó part-



# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ner is kellett hozzá, hiszen egyedül tologatni a bábukat nem nagy kihívás. Úgyhogy Promothus mostanában azzal töltötte az idejét, hogy várta Deebellaa-t, a halálóriást, az egyetlen lényt, aki valaha meg tudta őt verni a kedvenc játékában.

Pedig Promothus eleinte még kijárt a gaetki városok Csatornaszintjére is vadászni, sőt, néhányszor még a Legendák Völgyében is megfordult. Bár oda nem szívesen ment, mert a legtöbb ottani, nagyszájú hőzöngő majdnem ugyanúgy gyűlölte őt, mint a gaetkiket. Promothus lenézte, és megvetette őket, ezért is vadászott pont rájuk. Rájuk, a Völgy elitjére. A nagy tudású, és még nagyobb hírű, elfajzott Veszedelmesekre. Veszedelmesek! Hahaha! Bár melyikükkel elbánt, ha úgy hozta a sors...

– Nem, mégsem jön senki. Rosszul hallottam – tapasztotta hatalmas hallószervét az egyik barlangnyílásra. – Pedig határozottan úgy halatszott, mintha egy gaetki csapat közeledne.

– Ah, nem jön ide senki! Sem fincsi gaetkik, sem senki más. Deebellaa is messze jár még, odafenn, a Felszínen. Soká jön még játszani. Igen, túl soká!

Mikor a végtelenül agg, és hatalmas testű vazallus lehuppant a szauss tábla túloldalán elterülő trónusára, olyan erőteljes önsajnálát tört rá, hogy kis híján elsírta magát. Mivel azonban nem nagyon tudta, hogyan kell sírni, ezért a bőgés elmaradt, csak a végtelen üresség maradt a helyén, no és az unalom.

Mikor Frent és Kront megérkezett, Promothus épp aludt. Nem akarták felébreszteni, hiszen tudták, hogy az ősrög gyakran, és hosszan szeret aludni, ha pedig idő előtt, vagy nem kellő tapintattal ébresztik fel, hajlamos a dühkitörésre. A testvérek maguk is százötvennél több Hegymorajt megértek már, mégis ifjocoknak számítottak apjuk mellett. Mind természetben, mind harctudásban, mind pedig tapasztalatban messze elmaradtak tőle. Tudták, hogy nem szabad feldühíteniük őt, mert vérségi köte-



lék ide vagy oda, egy-egy elborult pillanatában az idős még őket is könnyedén feltrancsírozhatja. A legegyszerűbb tehát, ha megvárják, amíg magától felébred.

Hogy gyorsabban teljen az idő, szaakussolni kezdtek. Persze sem Frent, sem Kront nem érhetett fel játéktudásban az apjukkal, ezért vele nem is játszottak szívesen. Egymás ellen azonban mindig kiegyenlített partikat folytattak, így ha csak tehették, megragadták a kínálózó alkalmat.

A bábok fele még alapállásban állt, mikor berontottak a gaetkik. Négyen voltak, és eléggé csenevészek. Frent és Kront egymásra néztek, aztán mindketten a hangosan hortyogó apjukra.

– Felébredszük? – kérdezte Frent.

– Szerintem dühös lesz, ha nem tesszük... – vélte Kront. – Habár, ha csendben el tudnánk intézni őket valahogy, nem kellene megtudnia, hogy lemaradt a buliról...

A gaetkik azonban másképp gondolták. Hatalmas vehemenciával közelítettek, és sajnos túl hangosan. Promothus felhorkantott, aztán hirtelen felült.

– Mi a... Mit? Gaetkik! Mit álltok ott, mihasznák! Azonnal kerítsétek be őket! Még a végén meglépnek! – üvöltötte, és hangjába a csontolvadás ígéit szötte. Az ikrek gyorsan a gaetkik

# ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBE



hátába kerültek, és csápjakkal csépelni kezdték őket, míg amazok mindenféle himihumi varázslatokat olvastak magukra. Promothus lassan talpra kecmergett, és hegyméretű testét közelebb vonszolta a csata helyszínéhez. Teljesen eluralkodott rajta az éhség a fincsi falatok láttán.

Az egyik galetki akarata nyomán *lávafolyam* hömpölygött elő a semmiből, ami gyorsan kitöltötte a csarnok középső, mélyebben fekvő területét. Az ostoba galetkik sziszegve ugrándoztak a saját varázslatuk okozta, iszonyú forró magmában! A vazallusok azonban ügyet sem vetettek a fájdalomra, körbefogták az áldozataikat, és csápjakkal egyre csak szabdalták őket. Még jóformán bele se melegedtek az ütlegelésbe, az egyik galetki *tűzvihart* fakasztott, ami újra és újra lecsapott a szkauss-tábla közepére, és egy pillanat alatt szinte szénné égette az egész bandát.

A következő pillanatban megszűnt a lávafolyam, és semmivé lett a tűzvihar is, Promothus, és fiai pedig csalódottan leengedték a csápjajaikat. Az előttük heverő négy galetki megfeketedett, halott torzónak tűnt csupán.

– Ezek a bolondok teljesen elégették magukat... – mondta Kront.

– Jajaja – helyeselt Frent –, tiszta szén az egész kaja!

– Utálom az égett húst! Dobjátok ki őket, mielőtt teljesen bebűdösítik a lakást! – fitymálkodott Promothus, és morcosan visszacsoszogott a trónusához.

\*\*\*

A négy cimborá gombapárlatot szürcsölt a Káoszdemokraták szövetségi ivójában. Az arcuk még mindig kormos volt itt-ott, és mindegyükre ráfért volna egy fertályórácska a barlangfürdőben, vagy a szaunában, de éltek, és most ez volt a lényeg.

– Szerintem esélyük se volt! Jók voltunk, ha mondom! Csak egy kicsit még finomítani kell a haditerven... Talán a varázslatainkon is variálhatnánk – vélte Edil, a mutáns klán egyik ifjú titánja. Mint a vállalkozás vezetője, kötelességének érezte, hogy megdicsérje a teljesítményüket. Kicsit sem zavarta, hogy ha az a tisztogató nem téved pont arra, már nem is léteznének.

– Háááát, nem is tudom... – kezdte volna a szokásos akadémikuskodását Akadil, de a többiek lehurrogták, ezért inkább töltött magának még egy kupicával. A főbárd általában ékes szólásával kápráztatta el a hallgatóságot, de most nem volt épp abban a tipikus, szónoklós kedvében.

– Én vagyok a hibás. Ne haragudjatok. Én rontottam el mindent, tudom – sajnálkozott Korillion, már-már síró hangon. A szőke mágus komoly bűntudatot érzett, pedig csak azt tette, amihez a leginkább értett: pusztító mágijával terítette be a küzdőteret. – Azt hittem, röhögve kivéditek majd a varázslataimat. Sajnálom.

– Ugyan már, jók voltunk! Esélyük sem volt – mondta ismét Edil magabiztosan, miközben negyedik társuk, Gralnian, sápadtan ücsörgött a székén, és nagyokat hallgatott. – Legközelebb szétcincáljuk őket! Tulajdonképpen most is mi győztünk. Tutibiztos, hogy nem élték túl azokat

# ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

## ÖREG VAZALLUS (498. LÉNY)

Ez az óriási termetű, amorf torzszülött arra specializálta magát, hogy elfajzott torzszülöttekre vadásszon. Eme célirányultságának mellékterméke, hogy a galetkikkel is képes könnyedén elbánni! Egyformán hatékonyan képes mágiával és végtaggal ölni. Csúcsos, sörtékkal teli fején a sörték mágikus fókuszként funkcionálnak, áttörvé mindenféle ellenállást. Csápjai végén pedig az éles karmok szétszaggatják még a legvastagabb bőrt is! Mondják, hogy az öreg vazallust még őseitek teremtették, hogy a csatamezőre hordja az utánpótlást, és alaposan felvértezték, hogy meg tudja védeni magát, de aztán a lény elvadulva, már a saját útját járja.

## HALÁLÓRIÁS (375. LÉNY)

Az a megállapítás, hogy az Ellenség elpusztított mindent a felszínen, ami mozgott, téves. Elpusztított mindent, ami élt. Azonban Ghallán is vannak létformák, amelyek egészen közel álltak hozzájuk, és ezért megsemmisítésükre nem pazaroltak energiát. A halálóriások Ghalla ősi mágikus teremtményei. Negatív energiából állnak, Leah birodalmából szakadtak át annak idején egy mágus hívására. Legtöbbjüket bebörtönözték vagy elpusztították, de az évezredek alatt ezek a börtönök meggyengültek, és a halálóriások kiszabadultak. Az Ellenséggel ellentétben, ők bármilyen távolságról képesek kiszagolni az életet, így jutottak el a Hegybe. Meg kell őket állítani minden áron!

a varázslatokat! Csak vissza kell mennünk, és kifosztani a barlangjukat.

– Mikor megyünk ismét? – kérdezte Akadil, és vidáman hátra veregette szótlan barátját. Mikor azonban Gralnian ráemelte a tekintetét, beléflagyott a következő, viccesnek szánt mondat. – Hééé, neked meg mi bajod van?

## ÉJPOLIP (633. LÉNY)

Az éjpolipokat sokszor észre sem veszed, csak ha már egészen melletted állnak. Hangtalanul suhannak, a szó szoros értelmében az árnyakba tapadva. Életelemük a sötétség, és azt összegyűjtve, halálos aurát gerjesztenek maguk körül, amely a leghatalmasabb élőlények kivételével minden lassú kihalálra kárhoztatja. Ezért aztán az éjpolipot meg sem támadod, hacsak nem birtokolsz valamilyen varázstárgyat, amivel ezt a szörnyű aurát semlegesíteni tudod.

## SÜNPÓK (624. LÉNY)

A pókoktól mindig is kirázott a hideg, és úgy látszik soha nem fogynak el az ijesztőbbnél ijesztőbb variációi a hegymélyből. Ez a mutáció a testét borító szőrzetét acélkemény tüskékké fejlesztette, ami igen kemény diót jelent a csupasz végtagjával küzdő galetkinek, hiszen a tüskéket sem lehet kitörni anélkül, hogy össze-vissza szurkálnának. Az egyetlen értelmes megoldásnak valamilyen alternatív támadási mód tűnik, persze kérdés, hogy elég időd lesz-e rá, mielőtt a pók beléd juttatja halálos mérget...

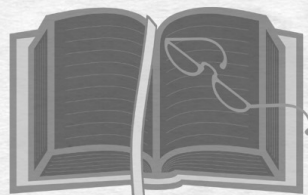
– Ti teljesen vakok vagytok? Tényleg nem láttatok? Nem igaz, hogy nem láttatok! – hordozta körbe kételkedő tekintetét a falfehér galetki.

– Mit nem láttunk? – kérdezték, szinte egyszerre.

– Hát a bábokat! Elmen Kardim, Rip Imothep Kázmér, Theo és a többiek, mind ott voltak! Ott álltak a táblán! Az összes társunk, aki úgy eltűnt az utóbbi időben, akiről azt hittük, hogy megállapodtak valamelyik szinten, akiről nem halottunk már rég! Mind ott voltak! Ott álltak kővé meredve azon a szörnyű játéktáblán! Jók voltunk!? Győztünk!? Ha visszamegyünk, mi is ott fogjuk végezni közöttük! – fakadt ki Gralnian, és az ivóban szinte vágni lehetett a süket, döbbszent.

# Leanthil naplója

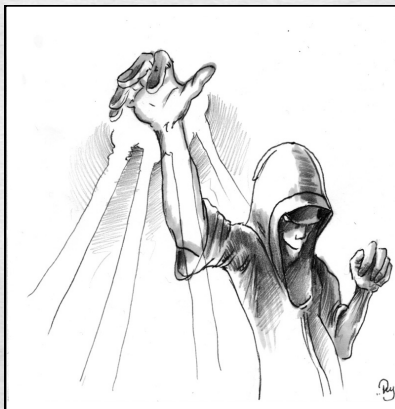
49.



Mostanában szinte semmivel sem kerültem közelebb a következő szintre való költözéshez, ami kivételesen egy cseppet sem keserít el. Egész jól berendezkedtem már itt. A kaszinóban régi haverként köszöntenek, és megvan a szokásos helyem, ami mellé minden alkalommal kikészítenek nekem némi frissítőt is. A boltos extra kedvezményt ad, mint minden galetkinek, aki elég régóta vásárol nála ahhoz, hogy kiérdemelje a törzsvásárlói címet, a templomban pedig már név szerint ismerik minden szolgálmat. Igaz, én nem adtam nekik nevet, de a papok már régen elkeresztelték őket, és úgy tekintenek rájuk, mintha a saját szolgálkik lennének (viszont ettől még egy csepp fel-támasztási kedvezményt sem adnak). Az egész helyzetemnek az a maximalista, hülye fejem az oka. Megtudtam ugyanis, hogy Callodusnak több követője is életben maradt, én pedig nem vagyok képes addig nyugton maradni, amíg mindet le nem rendeztem valamilyen módon. Na persze eddig is tudtam, hogy veszélyben az életem, hiszen legutóbb, amikor a nemes ifjakkal együtt harcoltam a speciális arénában, igencsak meg kellett küzdenem az életemért. Már akkor láttam, hogy valaki a vesztetmet akarja, most viszont a hozzá vezető nyomra is rábukkantam. Tökéletesen tudom, hol rejtőzik az illető, sőt, már meg is küzdöttem vele... legalább nyolcszor.

Egy klónmágusról van szó, amiből a környéken százezrekre akad, ez azonban három tanítványával is körülvette magát, így rendkívül nehéz őt elpusztítani. Egy kis biológiai ismeretterjesztés következik:

A klónmágus: ez a teremtmény igazából nem is tudni, milyen fajú. Az biztos, hogy galetkinek néz ki, szóval akár az is lehet, azonban mivel a birtokába jutott a klónvarázs titka, végtére is bármilyen torzszülöttből indulhatott a karrierje, míg végül ebben a formánál kötött ki. Ha galetki, a társadalmunk akkor is kitagadta, tehát torzszülöttnek számít, mindenesetre jusson eszünkbe, milyen közel voltam ahhoz magam is, hogy torzszülöttté nyilvánítsanak. Ha csak önmagában a mágusról lenne szó, senkinek semmi oka nem volna a panasza, mivel egyedül rendkívül csenevész egy teremtmény. Még a galetki lárvák is fel manccsal levernék, ha nem lenne mindig a közelében legalább egy klónmágus tanítvány, ami a kísérleti vérműly szerepét tölti be nála. Ha a klónmágust megtámadják, a tanítványából rögtön a támadónak megfelelő fajú lényt varázsol, így az





azon túl, hogy lelkileg kissé nehezen veszi rá magát, hogy saját tükkörképét leölje, valóban meg is gyűlik a baja a frissen átalakult ellenféllel. A tanítvány gyakran elhullik a harc közben, azonban ha ez megtörténik, mestere azon nyomban feltámasztja őt, így újult erővel, egyetlen seb nélkül veszi föl a harcot a támadóval. Ez rendkívül demoralizáló tud lenni. A klónmágus ennek ellenére korántsem legyőzhetetlen. Bár a löfegyverek és a közelharcú támadások ellen gránitbőrrel védi magát, ha a szolgáját sikerült animációval ellene fordítani, akkor már könnyedén leverhető, egyben társadalmunk számára is hasznot hajthatunk az elpusztításával és így szaporodásának

megfékezésével. Ezt ugyan nem tudjuk, miként folytatja, de alapos okunk van feltételezni, hogy miután a tanítványok elveszik mesterüktől a klónozás titkát, majd egy alkalmas pillanatban meglépnek, maguk is klónmágusként folytatják életüket. Így lehet ezekből a torzszülöttekből egyre több.

Amikor rábukkantam a nyomra, hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy jó úton indultam el, mert több csapdát is ki kellett kerülnöm. Mikor ezzel megvoltam, egy taalru herceg esett nekem, vagy legalábbis valami, ami úgy nézett ki és úgy harcolt, mint egy átlagos taalru herceg. Persze lehet, hogy ez is egy klónozott tanítvány volt. Mivel akkor még nem tudtam, hogy kivel állok szemben, nem is készülhettem föl eléggé az ezek után következő összecsapásra. Nem csoda hát, hogy alul maradtam a hamarosan rám rontó klónmágussal és három tanítványával szemben, még akkor is, ha egy karcólást sem tudtak rajtam ejteni. Egyszerűen kifáradtam, másrészt pedig rájöttem, hogy a harc a végtelenségig tartana, mivel hiába ütöm ki valamelyik Leanthilt, a mágus újra meg újra feltámasztja. Mellesleg legutóbb egy részegségbe torkolló kocsmázás után láttam magamból hármat (egy tükkör előtt elhaladva), bár lehet, hogy ez pusztán a nyolcszori összecsapásunk maradandó lelki nyomának következménye volt. Mivelhogy azóta még hétszer tértem vissza a helyszínre, mind a hétszer kikerülve az újra beüzemelt csapdákat, mind a hétszer legyűrve a feltámasztott taalru herceget, és a mind a hétszer alul maradva Callodus lelkes követőjével szemben. Ha közölném vele, hogy a mestere már régen halott (elhallgatva, hogy én öltem meg), talán már elrendeztük volna az ügyet, de így kénytelen leszek újra megpróbálkozni az elpusztításával. Ha a szinten élő társaim tudomást szereznének erről a kudarcosozatról, nyilván közrohej tárgyává válnék (ők pedig jól összevert galetkikké), és joggal tennék fel a kérdést, miért nem változtatok valamit a harci taktikámon, hogy növeljem a győzelmi esélyeimet. Nos, a kérdés jogos, a változtatás viszont indokolatlan. Hiszen az első esetet leszámítva, mindannyiszor éppenhogy csak nem győztem, nem indokolt tehát valami meggondolatlan taktika bevetése, mert akkor lehet, hogy még jól össze is vernek. A csata általában úgy szokott zajlani, hogy én kapásból kilövöm az egyik tanítványt, még mielőtt a mágus hozzám hasonlóvá alakítaná át őt, azonban ellenfelem ezen nem igen szokott meglepődni, hanem inkább a másik tanítványból csinál egy Leanthilt, ami azonnal

leveri az egyik szolgálmat. Míg a harmadik tanítvány és az én másik szolgálom egymásnak esnek, én elvárásolok egy animációt, amellyel az oldalamra állítom az első tanítványt és az elhullott szolgálmat, a mágus pedig csinál még egy Leanthilt. Na itt kezdődnek a gondok, mivel újabb animációkat hiába ereszték meg, az egyszer már megzombisított tetemekre az hatástalan, nem úgy, mint a mágus feltámasztásai, így hamarosan hat ellenféllel nézek szembe egymagam. Nem csoda tehát, ha ilyenkor jobbnak látom lelépni. Ezek után a mágus sorra feltámasztja a tanítványait, meg a taalru herceget, és visszaállítja a



csapdákat, hogy legközelebb mindent előlről kelljen kezdenem, majd éli tovább vacak (és hamarosan megszűnő) életét. Pedig ha tudom, hogy mindig ez történik, tényleg változtatnom kéne a taktikámon. Gondoltam arra, hogy a harc elején rögtön a mágust löjem az újammal, de a gránitbőrök miatt úgyis túlélne, és akkor még rosszabb helyzetből indulnék. Egyetlen bogyógránátom odahajításának ötlete is fölmerült már bennem, de annak meg nyilvánvalóan nincs akkora határfoka, hogy mindhárom tanítványt egyszerre elpusztítsa. Ez is kilőve tehát. Ha ismerném az annihiláció varázslatot, nem volna kérdéses, hogy azzal próbálkozzak, azonban nem ismerem. Más ötletem meg nincs, ráadásul a nyolc csatából volt olyan, amikor már majdnem mi lettünk többen, ekkor viszont egyszerűen kimerültem, és ezért kénytelen voltam inkább eliszkolni. Végére is, ha éppen arra járt volna valami nagy hatalmú torzszülött, és a mágus azt is lemásolja, akkor tuti ott hagytam volna a fogam. Itt pedig semmi esély nem lett volna arra, hogy egy kósza galetki vagy kisebb vadászó csoport megmentse az életem.

Így hát nem kerültem közelebb a GEVSZAT-tagsághoz, ergo a felköltözéshez sem. Volt idő, amikor egy kissé elkeseredtem ezen, és jó sokáig ki sem mozdultam a barlangomból. Megint rám tört a melankólia, az értelmetlen küzdelem feladásának vágya, de mivel Ka-Boom is hasonló cipőben járt a közelmúltban, mostanra azonban megoldotta a helyzetet, ez számomra is legendó lelkesítő erővel bírt, így a letelepedés ismét a távoli jövő kódéba veszett. Végére is az egész szövetség nagyot csalódna bennem, ha a frissen verbuvált rendtársaimat ilyen rövid idő után magukra hagynám, holott mindnyájan csak arra várnak, hogy végre felköltözze, és a fenti galetkik tudását elvesve a mostani lehetőségeinknél is jobb szövetségi tárgyat alkothassunk a frissen megépült varázsüllőnkön.

Mivel erre én is nagyon régóta várok, inkább jól kipihenem magam, és holnap ellátom a mágus baját.

Leanthil



# Ghalla News

169

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2008. Március-április



## A TUDÁS SZENTÉLYE

**A mai napon megpróbáltuk megcsinálni a 15-ös TK-t, aminek a szövege max. 4 karaktert enged, teljesítéskor mégis soknak taláta. Mi lehetett a gond?**

A létszám problémát a lélekkő okozta. Az egyik karakternél ugyanígy volt egy ilyen tárgy.

Részlet a lélekkő (1650-es tárgy) enciklopédiájából:

A lélekkövet automatikusan használod ilyenkor (ha nem akard elővenni a következő TK-ban, rákd el gyorsan a bankod széfjébe), és hatására a kőből kiszabadult lélek testet ölt, lemásolva a hozzá legközelebb lévő személyt (azaz téged), majd csatlakozik a csapathoz. Játéktechnikailag duplázódva veszel részt a kalandban, de természetesen a másolat szemszögéből nem kapsz leírást. A másolat szerencsére a talált kincsből a végső osztzkodásnál nem kér (max. egyegy szörny kizsigerelésekor dönthettek úgy, hogy ő végezze el a piszkos munkát). Miután a kaland véget ér (akár csúfos, akár sikeres véget), másolatod elhagy.

**Karakterem megölt egy quwarg ölést, majd lecserélte a zg'umrad facsaró trófeáját erre, amit nem tartok jogosnak, mivel talán fele annyi TP-t sem ér az ölést. Miért?**

A trófea kinyerésénél valóban számít a szörny tapasztalati pont értéke, hiszen ez a szám részint azt hivatott mutatni, hogy a szörny milyen erős, tehát hogy mennyire nehéz legyőzni. Azonban a TF fejlődése/fejlesztése több elkülöníthető szakaszra osztható, így a szörnyek evolúciója is. A szörnyekért kapható tapasztalati pont ezért nem feltétlenül áll egyenes arányban az erejükkel. A quwarg ölést 30264 tapasztalati pontja valóban kevesebb, mint a zg'umrad facsaróért járó 57083 pont, viszont az előbbivel a ryuku területeken találkozhatsz, és a ryuku lényekért kapható tapasztalati pontok a trófeaszerzésnél kétszeres szorzóval számítanak. Így pedig már nagyobb számot kapunk, tehát a trófeacsere érthető volt. A 220+ területekhez tartozó szörnyek trófeáinál is hasonló problémával találkozhatunk, itt az ezekért a szörnyekért járó pontok a trófeakinyerésnél 25%-kal számítanak többnek.

**Az utolsó fordulóban nem tudtam megnyitni a térkaput Ryukuról SF-re. Valószínű a ganüides kapuzárások miatt ez is bezáródott. Mi történt?**

Nem volt hiba, hanem a dimenzióugrásnál adott meg a karakter rossz koordinátákat. Minden dimenziókapunak egyetlen párja van, és a kapuk használatához a dimenzióugrás varázslat paramétereinek a helyes koordinátákat kell megadni, csak ezáltal lehet átjutni a kapun. A Daxx-ra nyíló dimenziórések és a korábbi dimenziókapuk között pedig nincs olyan összefüggés, hogy a játékosok a dimenziókapukat is be tudják zárni. Csak a dimenziórések zárhatóak a manakutak feltöltésével.

**Karakterem az utóbbi három fordulóban hordja lépés közben a sötét kázmzát, a lopása 13-as, így az enc. szerint a sikertelen lopások duplán fejlesztenék. A gond hogy ez alatt a három forduló alatt 6 sikertelen lopása volt, DE a lopásom semmit nem fejlődött. Van Önismeretem, így látom, hogy 0 %-ot fejlődött a lopásom. Ez hiba?**

A sötét kázmza (699-es tárgy) viseletek sikertelen lopáskor gyorsabban fejlődik a lopás szakértelem, egészen 20-adik szintű lopásig. Viszont ez a fejlődés csak akkor történik meg, ha a karakter megpróbálkozik a lopással. Jelen esetben azonban az történt, hogy lopni ugyan akart, de belesétált a felállított csapdába, tehát a csapdaészlelésnél már elbukott, a lopással meg sem próbálkozott. Így csak a csapdaészlelés szakértelme fejlődhetett.

**A 28-as TK-t csináltuk a karakteremmel. A TK szövege szerint az volt a baj, hogy nem volt nála szamuráj páncéldarab, ám a hátszákjában ott virít a szamurájvért. Miért nem fogadott el egy olyan tárgyat, aminek a nevében is szerepel a szamuráj szó?**

A 28-as többszemélyes kalandnál a következő tárgyak számítanak páncéldarabnak: rizspapír-vért (1366), haramaki (1367), tradicinonális öv (1368), hakama (1369), kabuto (1373), sode (1374), kote (1375). A szamurájvért, bár az enciklopédiája szerint tradicionális páncél, nem tartozik ehhez az öltözethez.

Vadász Szilárd

# A varkaudar invázió – Összefoglaló

A XXVII. Olimpián jósolták meg először az eddig szervezetlennek és épp ezért veszélytelennek tartott varkaudar seregek támadását, akik Khór nevével ajkukon bemasíroznak majd a királyság területére, és azt pusztítva dúlják végig. A bennfentesek szerint Borax egyik új tanácsadója, egy varkaudar hozta erről a híreket. A király nem habozott, elkezdte felkészíteni hadseregét a várható offenzíva kivédésére. De tudta, hogy nem csak a katonái jelentenek óriási harci erőt uradalmában, hanem a mindenütt jelenlévő kalandozók is. Ezért harcértéküknek, szerveztségüknek, és nem utolsó sorban lojalitásuknak felmérésére hozta létre a toborzóirodák hálózatát. Az itt jelentkező kalandozók egy próba végrehajtása után csatlakozhattak a király hadaihoz. Az ezzel kapcsolatban meghirdetett versenyt a Holtidő társaság közös tudat kalandozói nyerték meg.

Ezután ha néhány kalandozó összefogott, akkor akár még Healfalba, a varkaudarok legnagyobb földalatti városába is eljuthattak. Onnan azonban aggasztó híreket hoztak: a varkaudarok inváziója nem kitaláció, a barbár lények valóban készülődnek.

## STATISZTIKA (2008. 2. 19.):

### A versenyben a legtöbb lajstrom medált összegyűjtő kalandozó

Gorhud

### Khór kardját a királynak átadó hősök

Benedict  
Egy Isten

Elterjedt a híre, hogy a varkaudarok azt tisztelik vezérrükként, aki hajdani legnagyobbjuk, Khór kardját hordja magánál. Remek! Szóval csak a kardot kell megszerezni, a vadak orra alá dugni és máris engedelmessé válnak, azaz nem fenyegetik a királyságot. A kard megszerzésében egy varkaudar sámán segítségével reménykedtek a kalandozók, de csalódnuk kellett, az öreg vajákos ugyan több Khór relikvia hollétét is ismerte, azonban a kardhoz nem vezette el őket.

## KHÓR UTÁN MARADT RELIKVIÁK

A neves varkaudarról, aki nem mellesleg Dornodon egyik híve és legjobb hadvezére volt, a királyságban nem sokat tudnak, csupán kőszá pletykák járnak róla, melyeket az elfogott varkaudaroktól hallhattak őrzőik. Viszont a varkaudarok emlékezetén kívül más is megmaradt Khórból az utókornak, néhány személyes tárgya:

### **KHÓR MASZKJA (1138-AS TÁRGY)**

Ocsmány maszk, amelyet a varkaudar sámánok öltenek magukra, hogy még ijesztőbbek legyenek. Ha odáig alacsonyodsz, hogy eltakard vele arcodat, a KF 1138 parancsot kell kiadnod. A maszk más tárgy elől helyet nem foglal. Védeltségedet és szerencsédet 2-vel, max. ÉP-det 20-szal növeli meg. Kicsit nehezebben látsz ki belőle, ezért kapsz -1 támadást, és persze arcod koszos és izzadt lesz, hajad csimbókokban fog lógni.

### **KHÓR KESZTYŰJE (1746-OS TÁRGY)**

A legendás varkaudar hős, Khór viselte ezt az adamantitból készült, mágikus kesztyűt. Amikor kezre húzod, a fém úgy viselkedik, mint egy kitingpáncélos rovar, az illesztések elcsúsznak, a fémpikkelyek megmozdulnak és az egész kesztyű átrendeződik, mégpedig úgy, hogy a legjobban illeszkedjen a kezre. Ha Khór kesztyűjét hordod, védeltséged 8-cal, erőd pedig 5-tel nő meg. Egy ilyen relikviát biztosan soha nem adsz át másnak.

### **KHÓR KARDJA (1812-ES TÁRGY)**

A legendás varkaudar vezér legszentebb ereklyéjét tartod a kezdedben. Ezt a hatalmas fegyvert tartani is elég, nem hogy használni! Nem tűnik különösebben csodás eszköznek, de a varkaudarok számára Khór miatt mégis nagyon sokat ér. Javasolom ne habozz, vidd el Borax udvarába, a király fel tudja majd használni a varkaudar hordák megfélemlítésére. A király emberein kívül másnak nem adhatod át.

## A VARKAUDAR SEREGEKKEL HARCOLÓ KALANDOZÓK

Név	Csaták száma	Név	Csaták száma
Megváltó Junior	35	Storm Master	4
Pogány	26	Quli Brann	3
Fortuna	25	Fekete Köpeny	3
Thunder Power	11	Jo-Lee a Mágus	3
Kharizmosz	8	Krontel	2
Al'thang	8	Warrax	2
Xilanne	7	Albertus Magnus	2
Authoricus	7	Asmodee	1
Swapo Ric	6	Alex Zelper	1
Ymmor-Thal	5		

## A KIRÁLY KATONÁIVAL SZEMBESZÁLLÓ KALANDOZÓK

Név	Csaták száma	Név	Csaták száma
High Density	237	Morogva Chen	5
Abdul	178	Berogurgi Titusz	3
Harq al-Ada	82	Varki Ubul	3
Fist Fighter	32	Fullánk	3
Llanfariad	16	Mirtill Maxima	1
Jo-Lee a Mágus	13	Vemhes Guppi	1
Á la Moucie	12	Zúgószél	1
Lüke Szálybaver	8	Akryoni Kristos	1
Kék Sequator	7	Gyorsléptű Sheara	1

## ÚJ VARKAUDAROK

Név	Támadás	Védelem	Életpont
varkaudar pusztító	185	130/130/120	4200
csatalovas	190	250/250/250	4000
Romboló	285	130/130/130	6000
Rogg a varkaudar	285	230/230/230	9550

A hódító seregek megindulása ezután már nem váratott magára, Nyugaton Huertol városát közelítették meg. A királyi csapatok ugyan odasiettek, de erejük kevés lett volna, ha a lajstromba vett kalandozók ki nem segítik őket a varkaudarak ellenében. Ugyanakkor akadtak összetűzések a király katonái és a kalandozók között is. Aki ugyanis nem viselte az udvarhoz való hűséget jelképező lajstrom medájt, azt a katonák ellenségüknek tekintették, mivel az első varkaudar invázióban is nem egy kalandozó segítette a támadókat.

Ezalatt a ganüidek fenyegetésének árnyékában a Sötét Földet járó kalandozók egy új épületet fedeztek fel, a lebegő erődöt, amely nem tudni hogyan, de minden bizonnyal kapcsolatba hozható a varkaudarakkal és inváziójukkal, mert több varkaudart találtak ezekben a vállalkozó kedvű felfedezők, mégpedig nem is a gyengébb fajtából!

Itt érdemes megemlíteni, hogy a varkaudarak egy új, minden eddig ismertnél erősebb alfaja, a pusztító túnt fel az inváziós seregekben. Ez a lény igen kemény ellenfél még a tapasztalt kalandozóknak is.

Az időközben már a keleti városokat is fenyegető seregek megállítására a kalandozók nem a közvetlen harcot, hanem a kard mielőbbi felkutatását szorgalmazták. Így akadtak nyomára egy az eseményektől távoli helyszínen, a Ryuku-szigetek egyikén található ősi labirintusra, amely ugyan egy hatalmas sárkány tanyája volt, de varkaudarak is őrizték. A legnagyobb hősöknek itt már nem kellett csalódnia, a labirintusban ráleltek Khór kardjára, amit már csak Alanorba kellett eljuttatniuk, a királyhoz.

Vadász Szilárd

# NAP HÍRE A TÚLÉLŐK FÖLDJÉN

A Beholder honlapján ismét elérhető a Nap Híre rovat. Itt a kalandozókkal történt egy-egy eseményt olvashatjátok röviden. Amennyiben karakteretekkel olyasmi történik, amit szívesen látnátok a hírek között, azt „A karakteremmel történt...” linkre kattintva küldhetitek el hozzánk. Néhány az eddigi hírekből:

A 33. alanori íjász- és dobóverseny első helyezettje Sir Bedzsik lett, 193 ponttal.

Velő, a troll kalandozó elhatározta, hogy mindent megtesz azért, hogy felkutassa a Szürke Hegyek sárkányát.

Tyrion Zaks invázióügyi miniszter szerint nem kell attól félni, hogy a ganüidek térnyerése miatt sok lény átköltözhetne Ghalára a Sötét Földről. „Egy sárkány nem csinál zavart” nyilatkozta.

Harris Krapulix varkaudarügyi miniszter kéri a Nyugaton tartózkodó, lajstromba vett kalandozókat, hogy vegyék fel a harcot a Huertol felé közeledő varkaudar hordával. Ugyanakkor nyomatékosan felszólítja a lajstrom medállal nem rendelkezőket, hogy a saját biztonságuk érdekében kerüljék el azt a területet.

Harris Krapulix cáfolja a hírt, miszerint Keleten is láttak már nagyobb létszámú varkaudar sereget.

A király katonákat vezényelt Roxatba. Talán mégis igaz a hír a varkaudarok keleti mozgolódásáról?

Aggasztó hír az ősi királyságok területéről: egy kalandozó ismeretlen szörnyeteget látott, véleménye szerint ganüidet.

Elképzelhető, hogy gátat lehet vetni a ganüidek inváziójának? Kalandozók kicsiny csoportja már kidolgozott egy eljárást, mellyel a megnyílt dimenzióréseket be lehet zárni s azon serénykednek, hogy a jóslatot, mely egész világuk végével fenyeget, megcáfolják. Borax személyesen is felszólt, s buzdította a kalandozókat, tegyenek meg mindent a siker érdekében – jutalmuk nem fog elmaradni, nevükre örökkön örökké emlékezni fog mindenki!



Suttognak róla nyugaton... Megszületett... Bár még Ő sem tudja, miért kellett visszajönnie, de tudja, hogy oka volt. Az Istenek haragját most megízleli, de a bosszúja is nagy lesz. Hibázott. Tudja, hogy hibázott, pedig nem szabadna tudnia. Képtelenségnek hat számára, de mégis, agyába beleégetve ott van. Hibázott és ezért most visszatért...

Sunyi Sarolta, a Sötét Inkvizíció Apostolai KT újonca, és az inkvizíció főpapja rang várományosa, nem csak a legszerencsésebb, de a legjobb tolvajok egyike is: legújabb áldozata csapdáját játszi könnyedséggel kerülte el, s annak zsákjából 177 csepp sáfrányporral gazdagodott, mely tételnek jelentős ára lenne a feketepiacon és az aukción is.

Különös zajok verik fel mostanában az éj csendjét Fehérbércben. Üvöltéseket, morgásokat, rikoltásokat, és a vadon ezernyi más hangját tapasztalják, akik sötétedés után is az utcára merészkednek. Ez megszokott dolog lenne, de ezek a zajok a város szíve felől, egy magas kőkerítés mögül jönnek. Vajon van összefüggés a zajok és az amnioszt, gyöngymangót és extra takarmányt nagy tételben vásárló elf között? Ki tudja...

Borax király lehet hogy megelégette minisztere sorozatos baklövéseit? A hírek szerint Harris Krapulix varkaudarügyi miniszter menesztésére készül. Hogy ki lesz az utódja? Egyesek szerint Burhod Ottamir Krutafix generális.

Azt suttogják, minap egy az eddigieknél is sokkal vérszomjasabb vámpír született. Hatalma még elenyésző, de csak évszázadok kérdése, s Ő lesz a leghatalmasabb Úr.

Nagy a sürgés-forgás Huertolban. Munkások, szolgálk, idomított szörnyek mindenféle. Mi folyik itt? A munkálatokat irányító hivatalnokok nem árulnak el semmit.

A rettenetes őssárkány látványa annyira összezavarta az őt elsőként megtámadó kalandozókat, hogy azok azt sem tudták, mely fegyverükkel menjenek neki. A kezdeti sokkon azonban mára már sikeresen túltették magukat.

Egy hős kalandozó megszerezte, majd Alanorba vitte a legendás varkaudar vezér, Khór kardját! Vajon az udvar ezzel véget tud majd vetni a varkaudarok inváziójának?

Állítólag több ryuku szamuráj is elmarasztaltak, mert a Császár színe elé nem hagyományos vértjeikben, hanem fényes szamurájvértben próbáltak megjelenni. A tradíciókhoz végletesen ragaszkodó ryukuknál eme utóbbi páncél nem számít korokon át öröklődő viseletnek, hanem csak újfajta – alig pár száz éves – hóbortnak. Az ily módon pórul járt szamurájok közül volt, aki harakirit követett el, mások csupán elhatározták, elkövetkező életéveiket magányos meditációval fogják tölteni.



# Kharizmosz:

# Rekviem

20.

A varkaudarokkal sosem volt nekem semmi bajom, mégis sokukat megöltem a kalandozásaim során. Valahogy mindig úgy jött ki a lépés, hogy nem maradt más választásom. Pedig az Istenek látják lelkemet, nem vagyok egy tipikus vérengző vadállat. Ha valamit meg lehet beszélni okos, és fondorlatos szavakkal, akkor ritkán nyúlok ehelyett fegyverhez.

Mikor először hallottam róla, hogy varkaudarok szemérmetlenül egyenest a Királyság területén ütöttek táborn, eleinte nem foglalkoztam a hírrel. Aztán beláttam, hogy ha ennyi szájból hallom ugyanazt, akkor lennie kell a pletykában némi valóságnak is. El is határoztam, hogy alkalomadtán meglátogatom majd a vadakat, hátha némi üvegyöngyért, vagy más kacatért valami értékes sámánszertartás-kelléket tudok tőlük szerezni (ugyanis úgy hallottam, ezek komoly mágikus hatalommal bírnak). Többek nyakában láttam varkaudar szimbólumot csillogni, és Khór maszkja is felkeltette az érdeklődésemet. Szóval az elhatározás lassan tervvé érett, és egy szép napon, mikor

épp azon töprengtem, hová is irányítsam a tiltott teleportáció végcélját, egy már ismertté vált varkaudar falu koordinátáira esett a választásom.

Meséltem már róla, hogy milyen nyomorúságos körülmények között nőtem fel egy troll faluban. Élénken él a memóriámban az a rengeteg kosz, és bűz, ami kölyökként körülvelt engem. Bár akkoriban ez cseppet sem zavart, azóta láttam már ezt-azt a világban, és rájöttem, hogy ez nem épp a legoptimálisabb közeg a gyermek felcseperedéséhez. De ki tudja? Ha nem ilyen zord körülmények edzenek már egészen csöpp korom óta, talán sosem érek ilyen kemény, és masszív harcosná... Na szóval ott tartottam, hogy megérkeztem a varkaudar faluba. A teleport pont a falu központjában köpött ki magából, és én csak álltam ott, kővé meredtem, pont úgy, ahogyan körülöttem megdermedt a falu apraja-nagyja is. Mintha mindenki egy vásári komédiás-mutatvány részese lett volna. Egy végtelennek tűnő pillanatig mozdulatlanul figyelt mindenki engem, és én ugyanúgy pislogtam a varkaudarokra. Porontyát szoptató anya, a kondér mellett álló boszorka, kezében a kavarólapáttal, a sámán, örült tánca közepette, és a varkaudar főnök csontkarfás trónusán, mind lélegzetvisszafojtva figyeltek.

Aztán persze a lelassúbbodott pillanat hirtelen tempót váltott, és az események őrült sebességre kapcsolak. A főnök elrikkantotta magát, ami észhez térítette a harcosokat, a porontyok felüvöltöttek, az asszonyok rikácsoltak, a boszorka hadonászni kezdett a keverőfával, és a sámán, megvonva a vállát, visszatért a sátrába. Ez utóbbi persze csak azért, hogy lecserélje a snassz, rontásúzó maszkját, egy sokkal helyesebb, vérengzéshez használatosra.

Szegény Gróf kis híján szörnyet halt az ekkor bekövetkező csetepatéban, én meg vért ontottam megint, pedig istenuccse csak alkudozni jöttem. Azt a néhány harcedzett varkaudart, akik szembe mertek szállni velem, kardélre hánytam, a többi meg elmenekült. A falu egy rövid időre kiürült, de én is tudtam, hogy ha nem hordom el az irhám melőbb, sokkal többen, és a sokkal vérszomjasab-





ban térnek majd vissza. Gyorsan szétrézttem hát a sátrak között, de csak néhány flaska pálinkát, csontokat és silány minőségű fegyvereket találtam.

S hogy miért is meséltem el ezt a nem túlságosan érdekes élményemet? Nos, a falu feldúlását követően, aznap este sokáig piszkálgattam a táborútzbbe vetett fahasábokat, és nem tudtam szabadulni a képektől, amiket a fantáziám újra és újra elém vetített:

A szülőfalumat láttam, úgy, ahogyan az emlékezetemben élt. Szurtos kis porontyok szaladgáltak a tűz körül, amin egy hatalmas kondérban valami ragu rotyogott, Beasty néne kevergette a kaját a keverőfával, és Krakhaudau, a Legöregebb űlt a törzsfőnöki székben. Semmivel sem voltunk tisztábbak, vagy jobb szagúak, mint ezek a szerencsétlenek, és semmivel sem érdemelték jobban a halált nálunk ők sem. Egy mély sóhajjal tereltem másra a gondolataim, és pontot tettem a szentimentális melázás végére azzal, hogy a trollok értelmes lények, a varkaudarok pedig szörnyek. Ezzel nyugtattam magam, noha tudtam, hogy egyáltalán nincs igazam.

Nem sokkal e kis élmény után a vérvörös égbolt megint a Sötét Világból vicsorgott rám. Küldetésem és kalandvágyam ismét erre a kietlen planétára vezettek, és csokorba szedve mindazokat a tendőket, amelyeket elvégezni csakis itt lehet, nagy bőszen nekivágtam a kiégett fennsíkok, és nyúlós mocsarak felderítésének.

A Borzalom Fellegvárára. Így emlegetik a legfőbb Thargodan Úr székhelyét, de szerintem helytelen

a megnevezés. A Thargodanak maguk között biztosan nem használják. A Fellegvár szó bennem idillikus képeket idéz. Azt sugallja, hogy gazdagon díszített, erős és méltóságot sugároz az az építmény, amit így neveznek. Hogy a vár egyfajta uralkodói fenségességgel szemléli a környezetét, és a név kifejezi mindazt a magasztosságot, amit az alattvalóknak az urukkal szemben érezniük kell. Ehelyett a Sárkányverem nevű Thargodan városban talált palota bennem semmi efféle nem ébresztett. Kizárólag gyomorforgató undort éreztem, amikor először megpillantottam.

Az egész várost a káosz szülte, és a vajúdásából született legocsmányabb teremtmény épp a palota lett. Az oldalán látható faragványok olyannyira életszerűek voltak, hogy inkább bele sem gondoltam, miképp készülhettek. A fekete falakat valami nyálkás trutyi vonta be, és bűzlött az egész, ahogyan csak az oszló tetem képes bűzleni. Egy szó, mint száz, az elnevezésből csakis a „Borzalom” szó stimmelt.

Egyetlen famulusom nagyon félt a Thargodanoktól. Mikor a Káoszvilágot róttam, mindig szótlan volt, és mogorva. Nem evett, és csak nagyon ritkán merészkedett elő a zsákom mélyéről. Talán a napot hiányolta, és az állandó félhomály, vagy a vad színorgiában fortyogó égbolt riasztotta. Az is lehet, hogy zöld növényzet nélkül túl zordnak és kietlennek találta ezt a helyet, nem tudom. Az igazi hazája talán dús a növényzetben, és buja élettel zsong. Talán ott kevésbé rideg és halálos minden, mint errefelé. Egyszer megnézném, hogy honnan származik a famulusom... Igen! Egyszer biztosan lesz majd egy formula, ami kaput nyit arra a síkra, és akkor megereshetem őt!

Áh...! Kharii! Térj észhez! Gróf nincs többé!

Nehéz a szívem, de megerősítem a lelkem, hisz van még hely ezen a papíroson.

Nem tudom, melyikötök hogy van velem, de én a mai napig nem tudtam rendesen megszokni a Thargodan illúzió által okozott torz képeket. Eleinte pedig még annyi türelmem sem volt a varázslat iránt, mint mai napság, hogy legalább megpróbáljam valahogy palástolni az ellenszenvemet. Szükséges rosszként tekintettem az illúzióra, és undorral a saját tükörképemre. Amikor először jártam a Borzalom Fellegvárában még idegenül mozogtam az álca alatt, minden pillanatban arra kellett koncentrálnom, hogy ne rántsak fegyvert, és ne rontsak rá a velem szembe érkező Thargodanokra.



A legfőbb Herceggel találkozásom rövid volt, és kiábrándító. Azt hittem, majd félni fogok tőle, vagy legalább tartani valamelyest. De nem éreztem félelmet, csak az undor egy újabb aspektusát ismerem meg általa. Tudtam, hogy néhányszor még vissza kell majd térnem ide, és ezért már előre utáltam azt a bizonyos napot, amikor megint át kell majd lépnem a fellegvár küszöbét.

A Nagyúr által kért mópat tetemetek azonmód át is adtam neki, mint ahogyan a mutáns csontokat is. Mindkét halom korpuszt a tűzre vetette, aztán egy gyémántkoponya nevű tárgyat akart, és én megígértem, hogy megszerzem neki valahonnan, de akkor ez nekem még szinte megoldhatatlan feladat volt.

Elsősorban nem is ezért jöttem, hanem az ercekért, amiket csak ezen a kietlen világon lehet előásni a kőzetekből. Hallottam ugyanis, hogy van egy Zendor nevű törpe valahol, a Roxat közelében húzódó hegységekben, aki egy teljes kollekciót szeretne a bányászható ércekből. Úgy gondoltam, hogy mi sem egyszerűbb ennél, és ha már úgyis a Sötét Földre tettem a lábam, összeszedem neki, amit kér.

Akkoriban az összes ismert fém közül az adamantit volt a legkülönlegesebb. Legendák szóltak arról, hogy ha egy teljes vértezetet visel valaki, akkor az ereje megtízszereződik, és ellenállhatatlanná válik a csatában. Ráadásul ismert tény volt, hogy az adamantitból is lehetséges olyan, éles peremű pajzsot kovácsolni, mint amilyen a Pengepajzs, amivel a sebeket okozni is lehet, nem csak kivédeni. Megjelentem saját lelki szemeim előtt

teljes adamantit páncélzatban, ahogyan végigsasszézok Alanor főtucáján! Ahogy a fehérnépek elalélnak, az urak pedig elsápadnak az irigységüktől a látomra. A harcban pedig legyőzhetetlen, és sebezhetetlen leszek, akár Gorrodombo, kölyökkorom meséinek egyik állandó troll hőse. (Talán te is hallottál már róla. Ő volt az a troll, aki – egyéb hőstettei közt –, ha veszélyben volt az élete, leszakította a saját kisujját, és elhajította a legközelebbi bozótba. Aztán a kisujjából szépen ismét kinőtt a teljes teste... Bah! Nos igen, akkoriban, kölként, még az efféle badarságokat is elhittem.)

Nekifogtam hát, és bőszen ástam. Végigtúrtam egész hegyoldalakat, és ahol állt már törpe bánya, ott oda is leereszkedtem. Méregdrágán beszereztem egy Trákin csákányát, mivel állítólag, ha ezt használod, mindig találsz valamit, és sosem lesz meddő a ténykedésed. Nos, ez tényleg így van, valamit mindig találtam. De ez a valami általában közönséges arkog kő volt, ami – tudvalévőleg – semmire sem jó.

Rengeget adamantitot és mihlanilt szedtem össze, és persze ki is kovácsoltam a hőn vágótt pajzsot, plusz egy mihlanil övet is készítettem (abban az időben ez volt a legjobb öv, amit csak ismertem), de én nem értem be ennyivel. Legyártottam egy kesztyűt, és egy sisakot is adamantitból, és már csak a csizma meg a páncél volt hátra, amikor a troll tesók végre leállítottak. Igazuk volt. Teljesen hatalmába kerített a kovácsolási láz! Napokig semmi mást sem csináltam, csak ástam, és ástam. Elhanyagoltam a kapcsolataimat, és szó szerint beletemetkeztem a munkába. Sokan sokféleképp elmondták, hogy hagyjak már fel őrlít tervemmel, mert nincsen semmi értelme. Hogy vannak sokkal jobb vérték, és a sokkal kényelmesebb lábbelik az adamantitból készíttetnél, és én végül hallgattam rájuk. A kesztyűt és a pajzsot még sokáig használtam, de a sisak hamarosan az alkímiázó üstben végezte, és hasonló sorsra jutott a mihlanilból készült övem is...

Amikor aztán, néhány hétnyi koszos, és fárasztó kulimunka után visszatértem Ghallára, megújult erővel indultam útnak, hogy megkeressem azt a bizonyos Zendor nevű törpét. A zsákomban ott fityegett az összes ismert fém egy-egy példányban, és bizvást bíztam benne, hamarosan számot adhatok a bányásztudásomról a Mesternél... De ez már egy másik történet. Legközelebb majd elmesélem.