

## Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Amikor e sorokat írom, éppen túl vagyunk a Beholder találkozón. Kicsit talán kevesebben voltak, mint legutóbb, de remélem, akik eljöttek, jól érezték magukat. Akik meg távol maradtak, azok a 37. oldalon elolvashatják, hogy miről is maradtak le. A jó hangulatú találkozót hamarosan követik az ünnepek, majd az új év. Jövőre egy lényeges változás lesz az Alanori Krónikával kapcsolatban, mégpedig az, hogy csak kéthavonta jelenik meg. Az indokokat lehetne hosszan sorolni, anyagi megfontolások, az internet stb., de a lényeg az, hogy jövőre csak minden páratlan hónapban lesz új szám. A páros hónapokban a honlapunk tartalmát igyekszünk majd frissíteni aktuális cikkekkkel.

Kellemes karácsonyt és boldog új évet kívánunk minden kedves olvasónknak és játékosunknak!

A címlapunkon ezúttal Kim Harrison 2008-ban megjelenő regényének, a Boszorkányfutamnak a borítóképe, Ruzsinszki Zsolt festménye látható.

*Dani Zoltán*

## ALANORI KRÓNIKA

XII. évfolyam 11. (143.) szám (2007. december)

– Megjelenik havonta

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

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

**Grafikus:** Kiss Márton Gyula

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

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

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

**Lapzárta:** november 16. **A következő szám lapzárta:** december 14.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

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

## TARTALOM

### SÜRGŐS ESET

Shadowrun kalandmodul

2

### MISZTIKUS ERŐK

Lapelemzés 1. rész

8

### ÚJ VERSENYEK

Decemberben és januárban

17

### ÁLOMFOGÓ VERSENYEK

Decemberben és januárban

20

### VERSENYBESZÁMOLÓK

Bemutató verseny

21

### KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

22

### HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

23

### ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK

Tippek és trükkök

27

### LEANTHIL NAPLÓJA

Ősök Városa életkép

34

### XXVIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

Élménybeszámoló

37

### OLIMPIAI PILLANATKÉP

Ősök Városa

43

### GHALLA NEWS

A TF hírei

44

### GANÜIDEK

44

### OLIMPIAI PILLANATKÉP

46

### REKVIEM

47

## ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

Ha játszol valamelyik levelezős játékunkkal, akkor az UL-ed hátulján kérheted, és a számladról 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 számladról. 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.

# SÜRGŐS ESET

Az alábbi modul elsődlegesen 50-60 karma közötti játékosokat céloz meg, ám ez a karmamennyiség csupán irányadó, mint szabály. Megfelelő módosításokkal alacsonyabb vagy akár magasabb karmaszinten is bevezethető a modul.

## ALAPHÉLYZET

A modul nem kötődik specifikus városhoz vagy időponthoz, így bármilyen kampányba beilleszthető. A helyszínelírásoknál megadott biztonsági kategória segítségével könnyedén asszociálhatjuk a helyszíneket bármelyik létező városhoz.

Alapvetően a karaktereket egy Johnson bérlí fel, de természetesen a karakterek több ponton, eltérő motivációkkal is bekapcsolódhatnak a történetbe. Ötletadásként szerepel pár kapcsolódási pont a modulban is, de ennél sokkal több lehetőség létezhet persze.

## A MEGBÍZÁS

Amennyiben a karaktereket egy Johnson bérlí fel, a megbízás főfőnyeszerűen hangzik. A karaktereknek fel kell kutatniuk, és el kell rabolniuk 3 állampolgárt, kik egyike sem rendelkezik harci tapasztalattal, mágikus tehetséggel vagy céges háttérrel. Minderre összesen 4 napjuk van, és cserébe 150000 nujen ütheti a markukat. Minden napnyi késlekedés célpontként 10000 nujen költségcsökkentést jelent, valamint extra-rizikót, hogy elbukják a küldetést. Tényleg főfőnyeszerű, ám ha a karakterek nem kezdenek gyanakodni ezen a ponton, akkor valami gond van a fejükkel.

A célpontok várandós ork nők, a terhesség végső szakaszában. Mindegyikük rendelkezik legális RASZ-szal, és egyikük sem kapcsolódik semmilyen multicég vagy szervezet érdekszférájába. A Johnson által átadott információk kimerülnek a célpontok fényképében (elektronikus természetesen), rendszer azonosító számában (RASZ), valamint egy címben, ahol az átadást lebonyolíthatják. A megbízó persze megemlíti,

hogy a célpontok egyike sem tartózkodik bejegyzett lakóhelyén.

Kapcsolás: Lehetséges, hogy a nők egyike az egyik karakter kapcsolata, rokona vagy éppen rég nem látott szeretője/barátja. Ebben az esetben a karakter egyik régi közös ismerőse vagy törődő kapcsolata hívhatja fel a karakter figyelmét a munkára. Ugyanígy előfordulhat, hogy az elrabolt nők egyike a karakter egyik kapcsolatának ismerőse, és a karakter kapcsolata révén jut a munkához (és annak sikeres teljesítésekor a kapcsolata szoros ismeretségi körébe).

## A CÉLPONTOK

Ahogy említettük, a célpontok várandós, középkorú ork nők. Név szerint Anna Kozlovsky, Betty Meyer és Carol Forth. A RASZ bejegyzések szerint mindannyian a városban laknak, változatos biztonsági besorolású zónákban. Közös kapcsolódási pontjuk látszólag nincs.

## LÁBMUNKA

A karaktereknek információt kell felhajtaniuk, hogy elkezdhessék a célpontok keresését. Mivel mindegyik nő rendelkezik legális RASZ-szal, számtalan alapvető információt tudhatnak meg, amennyiben rendelkeznek (vagy fel tudnak hajtani) rendőrségi (vagy kormányzati), egészségügyi (akár DocWagon) vagy dekás kapcsolattal. Az információ persze pénzbe kerül, ám mindenképpen érzékeltessük, hogy egyszerű civilekről van szó, így az információ ára is sokkal olcsóbb, mint a megszokott. A következőkben a lényegi információkat vesszük csak számításba, az iskolázottság, munkahe-lyek listája, előző lakóhelyek listáját és ehhez hasonló információkat, mivel közös kapcsolódási pont nem fordul elő bennük, nem részletezzük.

## DOCWAGON

A polgári RASZ-ból is látszik, hogy mindegyik nő rendelkezik DocWagon szerződéssel (alap szerződés). Ennek léte nem olyan feltűnő, hiszen végső soron vá-

randós nőkről beszélünk, akiknek szükségük van a folyamatos orvosi felügyeletre. Sikeres Biotechnika (4) dobással megerősíthető a tény, hiszen az ork terhesség szinte mindig négyes ikreket eredményeznek, mely alaphangon is veszélyeztetett terhességet jelent.

A feljegyzések alapján a nők a terhesség végső szakaszában tartózkodnak.

Amennyiben a karakterek hozzáférhetnek az orvosi kartotékokhoz (dekás vagy DocWagon kapcsolat révén) más információkhoz is juthatnak. Ehhez Biotechnika próbát kell tenniük.

**Legmagasabb Információ eredmény**

- |   |   |
|---|---|
| 4 | Igen, várandósak.   |
| 6 | Ugyanabban az orvosi rendelőben voltak rutinvizsgálaton, nagyjából két héttel ezelőtt, szinte egyszerre.  |
| 9 | A nők egy ritka DNS tulajdonsággal rendelkeznek, melynek hála 0-s donorként funkcionálnak (szerveik korlátlanul átadhatók, nem lóködnék ki, mint normál esetben). |

## LAKÓHELY

Bár a megbízó említette, hogy egyikük sem tartózkodik a lakóhelyén, vélhető, hogy a karakterek felkeresik a lakásokat további információk után kutatva. Anna és Carol veszélyes besorolású környéken él, Betty pedig átlagos (kertvárosi) környéken. Egyedül Carol dolgozik, egy lakóhelyétől 50 méterre található italboltban. A többiek gyesen vannak. Bejegyzett élettársi kapcsolata Annának és Bettynek van. Lássuk sorrendben a lakásokat, illetve a beszerezhető információkat és hangulati elemeket, majd az esetleges összefüggéseket.

### Anna

Bár kimondottan gettó a környék, a ház melyben Anna lakik normálisnak mondható, hála a környéket védő utcai bandának (akik természetesen védelmi pénzt szednek). Akiről nem tudják, hogy a háztömbben lakik vagy rendszeres „vendég” (természetesen ismerik egymást), azt megszarcolják „belépődíjra”. A 100 lakásos tömbházat 10-15 bandatag védi minden időben. Veszélyesnek nem veszélyesek, de túlerőben vannak hazai pályán, ráadásul a lakók támogatását is élvezhetik (átlagos tulajdonságok, alap fegyveres tapasztalat, könnyű géppisztolyok és nehézpisztolyok).

A bandatagokat kérdezve (és egy kis emlékeztető-sítőt nujent adagolva) kiderülhet, hogy Annát nagyjá-



ból másfél hete vitte el egy DocWagon mentő, mivel szülési fájdalmai voltak. Pár bandatag felkísérte a mentősöket, így telefonon (vagy ha kell élőben, még egy kis pénzért) megerősíthetik az információt. A mentősökről vázlatos leírást tudnak csak adni (lásd elrablás).

A lakás átkutatását már nem engedik meg persze. Ezen csak az változtathat, ha sikerül beadagolniuk, hogy Annát elrabolták (Etikett (5), minimum 2 siker), vagy ha lefizetik a bandatagok egyikét (ez már nem filléres alku).

Anna lakása igencsak lakályos, bár korántsem mondható drágán berendezetnek. A lakást láthatólag nem használták már több mint egy hete, vagyis Anna élettársa nem járt itt. A frigóban romlott kaja, a telekomon két hete nem volt hívás, Anna, illetve élettársa mobilja nem elérhető. Láthatóan ugyanebben a lakásban lakott Anna barátja is, ám neki sincs nyoma (a ruháik nincsenek összepakolva).

### Nyomok:

- A szemesben egy felkapott kínai étterem kajásdobozai találhatóak, melyek egyrészt egy hét állás után undorítóak, másrészt a többi lakásban is megtalálhatóak. (Vaknyom, jártak mindannyian az étteremben, de az étterem teljesen tiszta.)

- Anna élettársa, egy Olaf Krüger nevű ork fickó, a pornó műérzetben nyomul, és nagyjából egy hete tűnt el. Munkahelyén nem tudnak róla semmit, a telefonja

kikapcsolva. Kis utánajárással kiderülhet, hogy előzetesen van, többszörös súlyos testi sértésért. Mikor Anna eltűnt, utánament a DocWagon központba, de mivel több órás utánajárással sem tudtak semmit kideríteni, dühbe gurult és összevert pár irodai alkalmazottat és ápolót.

- A szomszédok megerősítik az orvosok vázlatos személyleírását (lásd később).

### **Betty**

Kies kertvárosi környezet, ugyanúgy kinéző sorházak, udvaron játszó gyerekek, gyakori (és unott) Lone Star őrjáratok. Betty lakásának környéke maga a nyugalom szigete, már első pillantásra látszik, hogy nem olcsó környék (magas életvitel). Betty élettársa, Rod Myers, céges alkalmazott egy középszintű humán erőforrás cégnél, és éppen üzleti úton van. Bár aggódik, pár kontinensen odábról nem tud mit tenni, csak értesíteni a rendőrséget. A szomszédok (egy öreg házaspár, illetve egy fiatal házaspár 4 gyerekkel) láthatólag gyanakvók lesznek a kérdésekre Bettyvel kapcsolatban, mivel már mindent elmondtak a rendőröknek és egy magánnyomozónak, akit Betty barátja bérelt fel. Ha információhoz akarnak jutni, Etikett vagy Tárgyalás próbát kell tenniük.

<b>Próba (4)</b>	<b>Eredmény</b>
Nincs siker	A szomszéd rendőrt hív. Újabb próba tehető a lebeszélésére +2 célszámmal. Ellenkező esetben 1D6/2 percen belül jönnek a zsaruk.
1 siker	Bettyt 4 napja vitték el a mentősök, este. Részleteket nem tudnak.
2 siker	A karakterek vázlatos leírást kaphatnak a mentősökről (lásd később).
3 siker	A szomszédok suttogva elárulják, hogy Betty amíg a barátja nincs itthon, állítólag pornóbiznisszel keresi meg a mellékést.
4 siker	Állítólag megkereste Bettyt egy pornó-műérzet rendező egy különleges szerepre egy hete, de Betty elküldte. Olaf képét villogtatva a szomszédok ráismerhetnek.

A karakterek mind a két szomszédnál próbát tehetnek, illetve a lakásba is betörhetnek. Ugyanakkor kapcsolatba léphetnek Betty barátjával, Roddal is, aki segítheti a nyomozásukat. Ehhez Etikett (6) próbát kell tenniük.



### **Sikerek száma Eredmény**

1 siker	Rod elmond mindent, amit a magánnyomozója megtudott (lásd szomszédok, 4 siker).
2 siker	Rod engedélyezi, hogy átkutathassák a lakást.
3 siker	Az előzők mellett Rod 20 ezer nujennyi sikerdíjat ajánl, ha sikerül visszakapnia szerelmét épségben.

Érzékeltessük a karakterekkel, hogy Rod kilátástalan helyzetben van, és bármire képes, hogy megoldja a helyzetet.

### **Nyomok:**

- Kínai kajásdoboz, lásd fent.
- Olafhoz eljutva a fickó beismeri, hogy járt a nőnél, hogy felajánljon egy „különleges” szerepet, de a nő elutasította. Nyilvános adatbázisból jutott el hozzá, terhes ork nőket keresett, utána nem kereste. (Igazat mond.)
- Betty naplója megerősíti Olaf vallomását.
- A Lone Star köztéri kamerái rögzítették az elrablást (lásd elrablás).

### **Carol**

Carol is a gettóban lakik, de teljesen más környéken, mint Anna. Lakásának környéke lepusztult, mindenhol



nincstelenek és bűnözőtípusú emberek mászkálnak. Az italtól nem látták Carolt vagy 6 napja (közlik is, hogy ki van rúgva), a lakásba pedig könnyen be lehet jutni (4-es szintű kártyászár védi, riasztó nincs). A lakásban óriási kupi van, rengeteg félrevezető nyomot találhatunk. A lakásban keresőkkel dobassunk Észlelés (8) próbát. Sikeres próba esetén kiszűrhatnak két mikrokamerát, melyek egy szomszédos lakásból vannak átfúrva. A szomszédos lakás látható biztonsági ajtóval rendelkezik (kártyászár (6)), kopogásra senki sem reagál. A lakásban hatalmas mennyiségű utcai drog van felhalmozva, valamint egy hatalmas kijelző, melyen több tucatnyi kamera felvételei láthatók. Az üres lakásban bárki kiélheti reality show vágyait, a rögzített felvételek között pedig az elrablás jelenete is szerepel.

## HANGULATI ELEMÉK

Írjunk le minden környéket alaposan, ezek a helyszínek teljesen eltérőek az árnyvadászatokkor megszokottaktól. Ha a karakterek egyik barátja vagy ex-szeretője az ork nők egyike, akkor akár fényképeket, közös emlékeket, be nem fejezett leveleket is találhatnak a karakterek a lakásban.

## AZ ELRABLÁS

Az elrablás mind a két esetben ugyanúgy zajlik. Egy mentőautó érkezik a ház elé, melyből két mentősnak kinéző figura száll ki. Bár baseball sapkájuk az arcukba van húzva, testalkatuk alapján férfiak. Egyikük kivételesen nagydarab, kollegája viszont átlagos testalkatú. Csengetésükre ajtót nyitnak a nők, majd szó- és ellenkezés nélkül követik őket a mentőautóba (szakértőknek feltűnhet, hogy mágikus befolyás alatt állnak).

## A MENTŐAUTÓ

Sikeres Észlelés (6) próbával megállapítható, hogy a mentőautó másolat csupán, nem eredeti. Hogy lenyomozhassák a mentőautót Etikett (6) próbát kell tenniük, vagy meg kell bízniuk pár fixert, hogy kérdezzenek körbe az utcán. Amennyiben a karakter bármelyike rigó, pár jellegzetes alkatrész és megoldás alapján könnyebben azonosíthatja a szerelőt (Etikett (5)). Az autót egy Duke nevű, meglehetősen nagy utcai hírnévvel rendelkező szerelő csinálta, aki csak komoly összeg reményében hajlandó vallani a dologgal kapcsolatban. Ez a karakterek szociális képességeitől függően 10-20 ezer nujenbe is kerülhet (kényszeríteni nem nagyon lehet, hála robotjainak és kapcsolata-

inak, lelkiismereti szinten pedig elzárkózik a dolgoktól). Megegyezés esetén megkapják a kocsis transzponder kódját, melyet lekövethetnek. A karaktereknek arra is lehet esélye, hogy a felvételek alapján kikeressék a kocsit a forgalomirányító rendszerből. Ehhez dekás vagy rendőr kapcsolatra van szükségük (és pénzre persze). Bármelyik szalon is induljanak el, a karakterek egy külvárosi kertesházhoz juthatnak, mely elég tágas garázzsal rendelkezik egy mentőautó elszállásolásához.

## A MENEDÉK

Az elrablók (név szerint Ford és Bret) egy elhanyagolt külvárosi részen húzták meg magukat egy kertesházban. A házat alaposan megerősítették, és természetesen nem hajlandók együttműködni, csak végső esetben (ha már láthatólag nincs esélyük nyerni a harcban vagy menekülni). A ház kerítésén szögesdrót feszül, ami nehezíti a bejutást. Amennyiben a karakterek szának időt a felderítésre, az alábbi információkat kaphatják:

<u>Észlelés próba</u>	<u>Eredmény</u>
<u>legnagyobb eredmény</u>	
4	A ház ajtaján ujjlenyomat leolvasó (4) is van, a kártyászár mellett.
6	A kerti rész fel van kamerázva.
8	A kerti rész alá van aknázva (normál repeszgránátokkal).

A ház körül figyelőszellemek végeznek asztrális őrzőratot.

Az elrablók kitervelt taktikája egyszerű: rajtaütés esetén a mágikusan aktív Ford a lakás védelmére és felgyújtására utasítja tüzelementáit (4 darab 6-os erejű), hogy megsemmisítsenek minden bizonyítékot. Ezzel egyidőben a mentőautóval menekülnek (4-es járműpáncél), az aknák ekkor élesednek, hogy szabadá tegyék a menekülés útját. Amennyiben meggátolják vagy sarokba szorítják őket, feladják a harcot (nem fognak haláláig harcolni, mivel azért nem fizetik meg őket). Ha sikeresen elmenekülnek, 15 harci fordulón belül egy közeli banda támogatását élvezhetik (addig viszont még megállíthatók). Amennyiben elkapják őket, azonnal bevallják, hogy 3 ork nő elrablásával bízták meg őket, akiket egy megadott helyre kellett szállítaniuk. A címet minden erőlködés nélkül megadják. Hathatós vallatás vagy érvelés esetén azt is elmondják, hogy megbízójuk egy Dr. Weiss nevű ürge, aki szintén a cí-

men (a Farmon) található, bár még soha nem látták. Ford azt is elmondhatja, hogy a helynek különös aurája van (élet és halál fura keveréke), valamint, hogy látott egy temetőlidércet az átvevő fél részén az egyik átadás során.

## STATISZTIKÁK

	<i>Bret</i>	<i>Ford</i>
E	8	2
GY	8	6
T	8	2
K	1	6
I	3	6
A	5	6
Kezdemény	11+4D6	6+1D6
Karma	4	3
Harci T.	8	9
Mágia		7
<b>Beültetések:</b>		
Huzalozott reflexek	3	
Fegyvercsatoló	2	
<b>Szakértelmek:</b>		
Pisztolyok	6	
Géppisztolyok	6	
Verekedés	7	
Varázslás		6
Idézés		6
<b>Varázslatok:</b>		
Tűzlabda		7
Manalabda		6
Kezelés		7
Gondolatok irányítása		7

## A FARM

Maga a Farm a város leglepusztultabb negyedében található. Valaha egy iskolaépület volt, mára teljesen elhagyott. Az épületben egy temetőlidérc banda vette meg a lábát, amelyet egy renegát orvoscsapat bérelt fel védelmi célokra. Az orvoscsapat vezetője, Dr. Weiss, illegális szerszerekkel foglalkozik az épületben, melyhez a legjobb alanyok az ork nőkhöz hasonló DNS tulajdonságokkal rendelkező személyek. Az épület 5 emelet magas, nagy udvarát betonfal határolja, ablakai pedig rácsokkal és lemezekkel vannak lefedve. A helyen folyamatos, 1-es háttérzaj uralodik az orvosi kísérleteknek hála. Az asztrális térben a hely szelleme felügyeli a környéket

(városszellem, 6-os erő). Az épület harangtornyában egy automata mesterlövészpuska-állás van, melyet egy sikeres Észlelés (8) próbával lehet kiszűrni. A tetőkön infrarefektorok vannak, az udvaron pedig két álcázott robot található (Észlelés (6)). Egy biztonságtechnikában otthonosan mozgó karakter észlelheti, hogy az épületet rigók védik.

Amennyiben a karakterek nem rontanak ajtóstól a házba, a helyiektől további információkat is kaphatnak némi aprópénzért cserébe. Ehhez Etikett próbát kell tenniük.

<b><i>Etikett (4)</i></b>	<b><i>Eredmény</i></b>
1-2 siker	Időnként egy mentőautó érkezik a házhoz, ami elég furcsa jelenség. Állítólag sok temetőlidérc nyúzsóg bent a házban.
3-4 siker	A területet rigók védik, akiket egy közeli bandától kölcsönöztek ki. Meg tudják adni a banda elérhetőségét is.
5 siker	Nagyjából fél éve alakították át a helyet, azóta gyakran szállítanak embereket be, de senkit nem engednek ki.

A banda hajlandó visszahívni kölcsönzött embereit (két épületrigó) amennyiben a karakterek hajlandók leszurkolni 30 ezer nujent, készpénzben. Ebben az esetben el is mondanak mindent, az épület védelméről (ami így jelentősen csökken). Az orvoscsoporthoz ekkor új rigókat kell bérelnie, ami nem történik meg 4 óránál gyorsabban.



## RIGÓK

E	2
GY	5
T	2
K	4
I	5
A	5
Kezdemény	9+2D6 (rigó)
Karma	1
Harci T.	7

### Beültetések:

Fegyvercsatló, JIR 2.

### Szakértelmek:

Elektronika	5
Ágyúk	5

Az épületen belül egy tucatnyi temetőlidérc járőrözik. Egyikük mágiusan aktív (sámánista), az ő feladata a helyszínt védő szellem fenntartása. A többiek egyszerű fegyveresek, akik a folyamatos ellátás (étkezési megkötéseik vannak ugyebár) és pénzforrás reményében vállalták a melót.

E	6-7
GY	5
T	7-8
K	1-2
I	3-4
A	4
Kezdemény	4+2D6
Karma	1
Harci T	6

### Szakértelmek:

Géppisztolyok	5
Lopakodás	5
Verekedés	6

### Különlegesség:

Mindegyikük kettőstermészetű.

Az orvoscsapat 4 főből áll, illetve Dr. Weissből, aki maga is temetőlidérc. Ha tűzharc alakul ki, az orvosok menekülni próbálnak egy teherautóval. Amennyiben kint maradt valaki, könnyedén feltartóztathatók. Weiss maga is menekülni próbál, ám előtte szabadon engedi a pincében fogva tartott vad temetőlidérceket, akiket kísérleti célokra, illetve a szükségtelen szövetek eltün-

tetésére használt. Az orvosok és Weiss jövője a karakterekre van bízva. Pénzt vagy orvosi ellátást ajánlhatnak szabadságukért (életükért) cserébe.

Ha a karaktereknek nem sikerül megszüntetniük a rigótámogatást, akkor véres csatára számíthatunk, ahol csak mágia vagy különösen fejlett felszerelések segítségével rejtőzhetnek el a szenzorok elől. Rigófedezet nélkül azonban a temetőlidércek nem tekinthetők hatásos ellenfélnek. A vad temetőlidércek is csak figyelemelterelésnek számítanak, ugyanakkor nagy számban jelennek meg, így okozhatnak kellemetlenségeket (főleg, ha megeszik az egyik célszemélyt). A három nőn kívül még három áldozat található a Farmon, melyek közül kettőnek már hiányoznak bizonyos szerveik, így csak korlátozottan és óvatosan szállíthatók. Ők nem nagyon tudnak mit felajánlani, a karaktereken múlik, hogy kiszabadítják-e őket. Hogy egy kicsit komplikáljuk a helyzetet, lemesélhetjük, ahogy a vad temetőlidércek előli menekülés során beindul az egyik szülés...

Ha a karakterek sikeresek, a megbízó hazaszállítja az ork nőket egy orvosi vizsgálat után. A megbízó motivációi láthatólag a nők megmentésére vonatkoztak, ám amennyiben a karakterek megölték Dr. Weissst, vagy leszállítják, prémiumot is kaphatnak.

Karma javadalmazás

Minden kiszabadított személy után 1 Jó Karma (maximum 6)

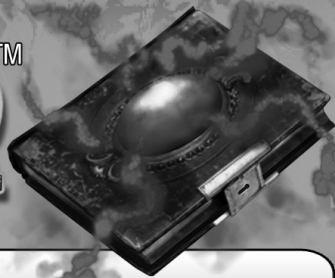
Dr. Weiss megölése vagy elfogása: 1 Jó Karma

A rigók kivonása: 1 Jó Karma

Minimális szinten tartott erőszak: 1-2 Jó Karma



# Misztikus erők™



## LAPELEMZÉS I.

### CHARA-DIN

**A borzalmak terme (8):** Végre valahára egy épület, amely nem kimondottan az épület pakliba illik csak bele. Ha sok lényel játszunk, akkor nyilván nem lesz nagy kunszt felhúzni (hacsak nem nagyon agresszív a koncepciónk; ahol mindennel támadni szeretnénk, méghozzá azonnal). A befektetés bőségesen megtérül, a két élet és négy erőjelző nagyon sokat számíthat. Arról se feledkezzünk el, hogy a terem a későbbi körökben is folyamatosan adni fogja a tápot. Érdemes mellé *Romvárat* használni, ha belefér színbe; hisz ha lehet, inkább rakjuk ki egy nekronéért, mint két építőért.

**Árnyfantom (7):** A 2004-ben nagy visszatérőknek számító thargodanokon ismét megült kissé a por, lassan már senki se játszik velük. Szerencsére ismét megjelent néhány csemege a Sötét föld lakóinak kedvelői számára. Bár nyilvánvalóan nem a védelem volt a leggyengébb pontja a thargodanoknak, mégis erősítést kaptak ezen a téren. Az eddig (úgy-ahogy) használt *Manibust* immáron végleg ki lehet hajítani a kukába. A két lap idézési költsége egyaránt 3 VP, viszont több különbség is mutatkozik, kizárólag az *Árnyfantom* javára. Ez hárommal többet üt, így harcban is hasznos lehet; kijátszásakor ad egy csontot, ami ebben a pakliban több mint jó; illetve a képessége nem VP-be kerül, hanem nekronba, így a játék elején is hasznos.

**Áruló teknős (8):** Biztos sokaknak elege van már a varázslatokat folyton-folyvást eldobató teknősökből. Számukra ideális társ lesz a saját fajtának elárulója és gyilkosa: az *Áruló teknős*. Szerencsére a képességei nemcsak a tekik ellen teszik létjogosulttá (valljuk be ez esetben elég gyengécske eresztés lenne), ideálisan működik minden, lényekkel játszó pakli ellen. Igaz, manapság már jócskán gyorsabb a játékkörnyezet, hogy négy VP-ért jövő passzív lényekkel lopkodjunk, de szerencsére a magunk malmára hajthatjuk a vizet egy *Zarknod börtönével* vagy *biincseléssel*; hisz ezeknél a

pakliknál bőségesen van tere az ilyen lassan, de annál hatékonyabban működő lapoknak.

**Fatty nőtény (7):** Ha úgy éreznénk, hogy még mindig nem tudunk elég fattyat a világra segíteni különféle trükkjeink segítségével, akkor bevethetjük a *Fatty nőtényt* is. Ingyen és bérmentve tojja a kis fattyúkat, sajnálatos módon semmilyen kontrollunk nincs a pontos ütemtervben, teljesen az ellenfélre kell bízunk a nőtény hatékonyságát. Elvileg minden, az ellenfél által sikeresen kijátszott lap, számunkra valamilyen szinten hátrányos kell, hogy legyen, feltehetőleg ő jobban járt, mint mi a 2/1-es lényel (fattyas pakliban persze más a helyzet, ott jócskán nagyobbak is lehetnek, valamint bármennyi bemehet az Őrposztba); ráadásul előfordulhat, hogy semmit se tudunk kezdeni a hemzsegő lény-sokasággal. Szerencsére van egy másik képessége is, ami sok szorult helyzetből menthet ki minket, ráadásul egész olcsón lehet használni.

**Fattyak hordája (6):** Ki tudja miért, de sokan szeretik a fattyas paklit. Szép lassan jelennek is meg hozzájuk egész tűrhető lapok is, illetve egész haszontalanok is. Ezt mindenképpen az utóbbiak közé tudom sorolni. A lap ereje teljes mértékben az adott szituáción múlik, minél jobban állunk, annál erősebb – és annál kisebb szükségünk van rá. Ha csak két fattyunk van rajta kívül (amit nem túl nehéz elképzelni, főleg a játék elején), akkor egy erősen felejthető lapunk van még csak, aminél egy *Szörnyszülött* is sokkal hatásosabb (láthatatlan, sikot keres). Négy fatty mellé már úgy ahogy korrektnek mondható a dolog, egész emlékezeteset tud alakítani az 5-6-os ütésével, bár már ekkor előfordulhat, hogy teljesen fölösleges, a kis fattyak már magukban befejezték volna a játszmát, ami nagyobb lény mennyiségnél fokozottabban érvényes. Főlölesen tesszük ki magunkat a *Megelőző ütés* okozta veszélynek. A fatty halálánál szerzett +1/+1 is igen ritka esetben fog működni, valószínűleg vele együtt szedik le,



vagy ha nem, messzire nem jutunk vele (hacsak nem valami nagy mézszár- lást élt túl).

**Hyass, a degenerált (8):** Hiába a nagy xenó-mánia, mégis csak egy új xenó jelent meg ebben a kiegészítőben, ráadásul ez sem annyira nagy karakter. Mindazonáltal hiba lenne leértékelni a lap erejét, szerintem igazi vérfrissítő lapként fog feltűnni a lassacskán kikopó *Xenó atka* helyére. Manapság már a győzelmek legtöbbször nem egy-két ÉP-n csúsznak el, ezért elhanyagolható az atkához képest kisebb sebzése, viszont igen nagy előnyhöz jutunk a játék későbbi szakaszában, amikor az atka már csak egy gyengécske lénynek számít. Az izom vagy élet kiosztásával a játékunkat a szituációhoz alakíthatjuk, ha kell a támadást tudjuk erőtleníteni, ha kell védekezően léphetünk fel vele. Az izom láttán gondolom sokaknak felcsillan a szeme, azonban ne feledjük, hogy a xenók általában *Zarknod bilincseiben* küzdenek, s ilyenkor az izmok kevésbé erősek.

**Karimon átkozott könyve (8):** A tesztelés folyamán sokat változott lap, amelyet a végső formájában már csak kevésszer láthattam gyakorlatban. Annyi biztos, hogy ha sok csontot használ a paklink és befér lila, akkor kötelező használnunk, rövid idő alatt teljesen kiürrítjük vele az ellenfél kezét. Legkézenfekvőbbnek talán *Lépéselőny*vel tűnik a használata, hisz ott alapból megvan a csontunk, s akár első körben dobhatjuk is az ellenfelet (meglehetősen durva kezdés az első két körben dobni négyet). Az eddigi dobásokkal ellentétben ez ellen fokozottan veszélyes az *Ősöreg dorka*, hisz az egyik lapot az ellenfél választja ki, s nyilván azt fogja választani. Ez azonban nem szabad, hogy visszariasszon minket a használatától. Tárgypakliba szintén erősen működhet, sok jó és olcsó anti-mágiás tárgy van, melyek mellé remek kiegészítésként kínálkozik.

**Karimon döntése (9):** Elvileg a kiegészítő egyik spoilerének lett szárvá a lap, bár én nem vagyok telje-

sen meggyőződve arról, hogy ennyire erős lenne, de hiszek a fejlesztő kollegáknak. Szó se róla, kétségtelenül jó lap, hisz kétfajta erős képesség közül választhatunk, s ha csak az egyik dolgot tudná, akkor is nagyjából korrekt lenne az idézési költségéhez képest. Így, hogy gyakorlatilag két használható lap lett egybe gyúrva, megsokszorozódik a lap ereje. Külön öröm, hogy önálló jelzőt is leszed, ráadásul nem muszáj pontosan két lapot megsemmisítenünk, ha a szükség úgy hozza, leszedhetünk egyet is (tehát nem kell a saját dolgainkat leszedni a komoly problémák megoldásához). Két általunk választott lap dobása már kicsit drágább multság, viszont annál hasznosabb lehet, hisz egyrészt a legzavaróbb dolgoktól megszabadíthatjuk, másrészt a maradék lapjára már mind számítani fogunk, s ezt kis ügyességgel maximálisan ki is tudjuk használni. Ez így együtt szép és jó, viszont figyelembe kell vennem a következő szempontot is: milyen pakliba lesz ez jó? Be kell vallanom ez a lap leggyengébb pontja, hisz meglehetősen kevés helyre érzem ezt kötelezőnek (igen, a börtön és a bilincs az), máshova már kicsit nyögvenyelősen lehetne csak beilleszteni.

**Lávabehemót (8):** Az utóbbi időkben egyre jobban szeretem a direkt sebzéseket, gyakran anélkül tudunk velük nyerni, hogy energiát kéne fordítanunk az ellenfél asztalára. Ráadásul mostanság igen olcsón léhetünk (lénybe és játékosba egyaránt), szóval igen költség-hatékony lapok ezek. A *Lávabehemót* külön kuriózum a maga kategóriájában, hisz alapvetően lény, így anti-mágiával nem dobhatják el (tehát használjuk bátran teknőceink mellé), és ha a helyzet úgy kívánja egy egész masszív lényként is lejöhet. Varázslatként is







igen hatékony, max. két célpontba ló 5-5-öt, ami nem a legnagyobb sebzés ennyi VP-ért, de kárpótol minket az, hogy egy lényt is leszedtünk.

**Orgling hekatomb (4):** Hosszú-hosszú évek alatt az orglingok kiharcolták maguknak, hogy a reflektorfénybe kerülhessenek, végre megszűltek annyi használható lapot, hogy akár komoly versenyeken is induljunk velük, a győzelem reményével eltelve. Mielőtt a túlzott lelkesedés erőt venne rajtunk, szemléljük meg az orgling próbálkozás egy kevésbé jól sikerült eredményét. Önmagában nézve egy hajtófát sem ér, egy hitvány *Genrath vérmedvével* jobban járnánk. Ha már van hegymélyi lényünk, akkor összetehetjük a két kezünket, ezt a lomha mamlaszt kissé akciódúsabb magatartásra ösztönöztük. Ez így még valahogy elfogadható lenne, de ekkor megakad a szemünk a „jutalom: 4 ÉP” kifejezésen. Erre? Minek? Ez azért egy egész komoly hátrány, ami ezúttal egy alapvetően gyengécske lényen szerepel, így fokozva le teljesen használhatatlanná.

**Orgling málhás (7):** Hívó kürtből sosem elég, gondolhatnánk, tegyük hozzá teljesen jogosan. Ha nem jelent volna meg az *Idéző morf*, akkor most örvendezhetnénk neki, nagyon, így csak feltesszük magunknak a jogos kérdést: Megér +1/+5 1 VP-t? A válasz természetesen nem. Viszont azt is figyelembe kell vennünk, hogy *Hívó kürt* mellett csak egyért jön, abban az esetben ingyen kaptuk a pluszokat, ráadásul ez hegymélyi, tudunk vele *Hegymélyi táncolni*, meg *Nekromanciázni*. Az sem utolsó szempont, hogy az *Orgling bűzisten* a gyűjtőben lévő esetleges orgling mellett is teljesítve érzi a kijátszási feltételét, amit egy halott *Idé-*

*ző morf*al még nem hozunk össze, hisz annak a gyűjtőben nem választhatunk altípust.

**Orgling mókamester (9):** Az *Orgling hekatomb*ról szóló bejegyzés elején tett lelkendezésem igazából elsősorban neki szól, miatta érzem úgy, hogy eséllyel csatázhatnak eme disznófejű szörnyek. A képessége egyszerre jelent védelmet mindenféle külső behatások ellen, másrészt az idő folyamán komoly harci potenciát felmutatni képtelen malacokat lecserélhetjük jócskán hatékonyabb lapokra. Mivel sok lapunk miatt kénytelenek leszünk kicsi orglingokkal játszani (*Tók*, *Orgling bűzisten*, *Orgling mágus*, *Orrfacsaró bűz*, *Orgling szagvarázs* és a *Koncentrált bűzsugár*), amelyek gyakran lesznek hasznosak a többi, kulcslapunk miatt, viszont rövid idő alatt el is tudnak évülni. Ezért lesz kitűnő segítség az *Orgling mókamester*.

**Ösellenség (8):** Kissé félreérthetően fogalmazott lap. Zavarok elkerülése végett a következőképp működik: kijátszásakor nem kell lennie kettő lapnak az asztalon, amit célozhatunk vele (önmagát nem lehet), de ha van lap, akkor kötelező céloznunk. Ez a képesség elég jónak számít, de én kicsikét drágának érzem. 6 VP nem kicsi befektetés, *Karimon döntésével* olcsóbban is leszedhetünk két lapot, igaz az varázslat, és itt kapunk egy 3/3-as repülő lényt. Összességében jó lapnak tartom, bizonyos paklikban elengedhetetlen lesz.

**Tomboló fatty (6):** Egy pakliba használható, és még ott sem elhanyagolható a kijátszási feltétele. Egy 5/5-ös repülő lény nem rossz dolog, de azért nem csordul ki a könnyem a láttán. A képessége jól szokott jönni, de még így sem érzem a hatalmat a lapban. De ez biztos az én hibám.

**Tűzszarv (7):** Thargodan pakliba kötelező darab, de egyéb koncepciókban is helyet kaphat. Olcsón egész nagyot sebző repülő lény, egy igen kellemes képességgel. Gyakorlatban igen ritkán fog nagyra hízni, s

emiatt nem tűnik majd annyira jónak, de ha látnánk az ellenfél kezét, láthatnánk, hogy mennyi lapot szorongat a kezében, amit nem éri meg kijátszania. *Halhatatlanok nagymesterével* elég korrekt.

## DORNODON

**A fekete kos rituáléja (8):** Csaknem két évig tologattuk ezt a lapot a tesztlistán, valahogy senki nem játszott vele, pedig lépten-nyomon erősödött, kihúzni, meg valamiért nem húztuk ki. Szóval makacsul tartotta magát ez az igen sokáig hulladék lap, míg a végére már kapott annyi erősítést, hogy még a legképtelendőbbek is lássanak benne némi fantáziát. Igaz, ez is csak arra volt elég, hogy a legutolsók közt legyen kipróbálva (általában ezek a leggyengébbek). Végül, kénytelen-kelletlen bevállaltam a kipróbálását, és magam is meglepődtem, hogy egész hatékonyan működött. Kockázatmentes, 0 VP-be kerülő befektetés, ami már az első beütésnél visszahozza a lapot. Ez kis szerencsével akár az első kör is lehet. Lényes pakliban ez azért nem olyan nagy kunszt. Mivel ütni továbbra is szeretnénk, ezért rövid idő alatt csinos kis lapelönyt tudunk összehozni vele. Természetesen a helyzet nem ennyire remek, hisz könnyen előfordulhat, hogy huzamosabb ideig nem tudunk ütni, ilyenkor azért elég nagy szutyok, más erőforrásokkal ellentétben ezt biztos nem fogjuk tudni hasznosítani. Áldozós pakliba is jó, 0-ás áldozás, vagy egy-egy plusz lapot jelent mondjuk a *Szerencsétlen manó* mellett.

**A kiválasztott (8):** Többféle lényes pakliban is kipróbáltam tesztelésen, s mindegyikben hatékonyan működött. Legerősebb mindenképpen az *Akmalos* paklimban volt, rengeteg manát tudunk velük termelni. Másik kedvencem *Gakkal* volt, aki láthatatlansága miatt tudta igazán remekül kihasználni a sok sebzést, de ha már volt egy kis izom is rajta, és éppenséggel volt



pár fölös manám, akkor *Gakkal* visszavéve a *Kiválasztott* tovább növelhetjük a sebzést.

**A megtestesült sötétség (7):** Érdekes új koncepció nyílik meg előttünk, a jellemek alapján összeállított pakli. Ha csak gonosz lapokkal (Leah, Chara-din és Dornodon) játszunk, akkor lehetőségünk van használni őt. Első ránézésre nem tűnik akkora tápnak, de *Halhatatlanok nagymesterével* már igen meggyőző tud lenni, igen gyorsá varázsolhatja az amúgy se lassú paklinkat. Persze a használhatósága nem merül ki az agyatlan hordzásban, passzívizálás képességű lényekkel is igen hatékony tud lenni. *Agydöbentő Benővel* olyan hamar dobathatjuk el az ellenfél lapjait, hogy mire észbe kapna, már el is fogytak. Ez a koncepció szerintem még nem érett meg a komolyabb versenyekre, de mindenképp érdemes kísérletezgetni vele. Jellemek harcán kötelező darab.

**Bibbó (9):** Ha szeretjük a rengeteg jelző miatt már átláthatatlanná fajuló, kiépülő paklikat, akkor a *Bibbó*t egyenesen imádni fogjuk. Mellette garantáltan ki se fognak látszódni a lapjaink a rengeteg jelző alól, de ez legyen csak az ellenfél gondja. Legszívesebben izomjelzőkkel rakjuk tele a kis barátainkat (tán mondanom se kell, hogy ezek *Akmalon* és *Gakkon* állnak a legjobban), de ennél jóval kreatívabb lehetőségek is vannak. Pl. *Metamorfózissal* megtápolított lényünk igen csak örülni fog a további 3/2-es jelzőknek, mi se szomorkodjunk, sírni maximum az ellenfél fog (vagy mi, ha fejen lönek egy *Megelőző ütessel*). Időleges hatású lényekkel is nagy tréfákra lehetünk képesek, főleg ha ez a lény a méltán népszerű moa legenda, a *Naso-tin nagyúr*. Igen kellemetlen lehet, ha 5-6 körig senki sem





**Orziorindumi mágia (6):** Ez a lap elsősorban a hiánypótlás miatt született meg, eddig ugyanis még nem volt olyan piros gyógyulás, ami valóban jelentős mennyiséggel gyarapítaná az EP-eket. Természetesen vannak nála sokkal-

sokkal jobb gyógyulások (pl. *Isteni infúzió*), de azért vegyük észre, hogy a piros szín profílija nem éppen ez, szóval elégedettek lehetünk vele. Ráadásul a lapnak egy másik képessége is van, ami a lassan öt éves *Tudományos felfedést* idézi fel előttünk, amit még akkoriban se nagyon használtak. Tehát kétféle gyengécske hatás közül választhatunk, frissen bontottnál még ennek is örülni fogunk.

**Quwarg rekonstruktor (7):** Jópofa lap, de nem igazán tudom elképzelni egy komoly pakliban sem. Pedig elsőre jónak tűnik a háromért négy darab 3/1-es lény, de belegondolva ez csak a játék elején lenne erős, amikor szinte biztosan nincs még lényünk a gyűjtőben. Későbbiekben már valahogy lassúcska a sok passzív, képesség nélküli lény. Frissen bontott paklik versenyén, vagy baráti hangulatú meccseken el lehet vele játszani.

**Quwarg reménység (7):** Mielőtt a quwarg rajongók katartikus állapotba kerülnének a név hallatán, muszáj leszögezni, hogy ez a lap nem kimondottan a quwarg paklit fogja erősíteni, de oda se rossz. Három lényt visszavenni egész kellemes dolog, de annyira nem nagy cucc, hogy azonnal, örült módjára kombókat keressünk rá. Nyilvánvalóan akkor érdemes használnunk, ha számítunk arra, hogy elhalálozik pár csatlósunk, s szeretnénk őket viszontlátni. Mellé szinte kötelező *Orgling haszonállatot* is alkalmaznunk, mindig jó, ha vissza tudunk venni egy manatermelést is.

**Quwargkudar (7):** Dornodon sosem fogta vissza magát, ha valami sebzésről vagy gyors ölésről volt szó. Úgy tűnik most se szakított az eddigi hagyományokkal és egy igen vad piros lényvel rukkolt elő. Bár

kap manát. Ez persze csak egy rövid szemelvény volt *Bibbó* portfóliójából, azért hagyok nektek is egy kis felfedezni valót.

**Gormathion bosszúja (6):** Ha ezt a lapot nézzük, kicsit úgy érezzük, hogy egy másfél éves lapot tartunk a kezünkben. Sajnos nem ez a helyzet, a bosszú most jelent meg, a rengeteg nyálcsorgatóan nagy táp mellett. Leginkább a *Morgan torzításával* tudnám összehasonlítani, ami ugyebár nem alakított emlékezeteset. Ez egy VP-vel drágább, és a laphúzás helyett sebezhetünk hatot. Ez igazából nem hangzik rosszul, de összességében zavart okoz a lap felépítésében, hisz a két képessége ellentétes stratégiát testesít meg. A lövés a gyors nyerés lehetőségét hordozza magában, míg a húzás meggátolása az egész játék megnyújtását eredményezi, ami érdekes egyveleg lesz. Ha ettől el is tekintünk, vagy úgy érezzük, hogy ez nem is így van, akkor kérdezzük meg magunkat, hogy melyik pakliba használjuk. Nyilván mindenkinek a börtön és a bilincs jut eszébe, de még azokba is drága móka. Szerintem egy *Lávabehemót* nyilvánvalóan jobb választás nála.

**Misztikus erők (6):** Frissen bontottnál kívül nehezen tudom elképzelni ezt a lapot. Önmagában kettőt sebez minden lényen és épületen, ami még nem egy túl nagy dolog, azt az esetleges pár sebzést amit az ellenfelel okozunk, nem nagyon lehet nagy erőnek felszámolni. Ha közepes mennyiségű manánk van (5-6), akkor egy *Kontármunkánál (új)* még mindig gyengébb lapot kapunk, ami valljuk be, nem egy nagy spoiler. Sok VP-nél már valóban szépen irthatja a lényeket, de mikor leszünk képesek sok manát összekuporgatni a rohamozó lények mellett?





meglehetősen speciálissá teszi a kiját-  
szási feltétele, ez igen nagy gondot  
nem okozhat a megfelelő paklikban,  
hisz több fajta, elsősorban piros lapok-  
ra alapuló területös pakli is van. Ezek kö-  
zül egyértelműen a varkaudarba lesz a  
legerősebb, hisz ott akár az első körben is leröppenhet,  
mindössze egy *Varkaudar fétist* kell mellé húznunk.

**Szerencsétlen manó (8):** Ha már a Zu'lit kincsében  
megjelent az *Áldozó rakshallion*, akkor nem lehet  
annyiban hagyni az áldozós paklit, egy kis támogatást  
ez az összeállítás is megérdemel. Első olvasatra gyen-  
gécskének tűnik, hisz arra gondol az ember, hogy egy  
áldozás kicsit sok egy 2/1-es repülő manócskáért, ami  
igazából akkor lenne jó, ha az ellenfél kegyeskedne le-  
szedni egy forrással. Ekkor a figyelmesebb játékosok-  
nak feltűnhet, hogy a saját forrásunk általi haláltól is  
adja a tápot, vagyis a paklinkban biztosan helyet kapó  
*Agykéreggyalu* és *Gépezet* is simán leszedi. Persze  
még így is kicsit kérdéses, hogy ez igazából mennyire  
érte meg nekünk, de ha *Aranytojásból* raktuk ki és húz-  
tunk rá még a követőnkkel is, akkor biztosan jól jár-  
tunk.

**Szithon vérfókusz (9):** Alapvetően szintén az áldo-  
zós deckbe jó, viszont több más összeállításban is  
szerepet kaphat. Ha valóban áldozóssal játszunk, ak-  
kor az idézési költsége nyilván nem téma. Ha máshol  
is szeretnénk használni, akkor mindenképpen egy  
olyan paklit válasszunk, ahol igen sok a permanen-  
sünk, vagy különféle lapjaink önálló jelzőket (vagy la-  
pokot) termelnek, amiket simán bedobunk egy jó kis  
vérfókusz kedvéért. A lényegesebb képessége nyilván  
az erőforrás termelés, nem túl kockázatos befektetés-  
sel körönként egy lap és egy VP előnybe kerülhetünk.  
Ha erre épp nincs szükségünk, akkor megoldhat egy  
lényt is, igaz csak a KF-eset, ami eléggé esetlegessé  
teszi ezt a képességet. De ha tudjuk, azért ne féljünk  
használni.

**Tirrada batyuja (8):** Az áldozós csomag utolsó  
darabja. Az előzőhöz hasonlóan ezt is többféle pakli-  
ba ajánlom, nem kell leragadni az *Áldozó rakshalli-  
onos* decknél, bár nyilván abban a leghatékonyabb.  
A counterelés képessége nagy gazemberség, vi-  
szont simán játszhatunk hetekig úgy, hogy egyszer  
sem használjuk. Az ellenfél nyilván nem fog teljesen  
főlöleslegesen kijátsszani valamit, hogy mi azt lecou-  
ntereljük, teljesen ingyen, inkább megvárja, amíg elte-  
lik a veszélyes két kör. Tehát már a batyu kirakásával  
lelassítottuk az ellenfél rohamát. Persze a saját ki-  
épülésünk megvédésére is ideális, egyáltalán nem  
biztos, hogy az ellenfélnek van két instantja, és van  
rá VP-je is, amivel megakadályozhatja, vagy leszed-  
heti egy lapunkat (az elsőt nyilván megfogja a ba-  
tyu), ráadásul igencsak veszélyes dolgot kell ten-  
nünk, hogy az ellenfelet ilyen esélytelen küzdelemre  
kényszerítsük. Mondhatni az ellenfél egy átlagos hú-  
zás mellett nem játszik ki lapot az első két körben  
(azért versenypakliknál ez már nem feltétlen igaz). A  
másik képessége pedig szintén hasznos, akár úgy is  
használhatjuk, hogy a két lapból az egyik mindig egy  
manatermelés, a másik valami hűzás, így gyakorlati-  
lag a *Szithon vérfókusz* képességét hozzuk össze, de  
természetesen mindig tudjuk a situációhoz igazítani  
az akciónkat.

**Tom, a villámkezü (7):** A *Reménytelenség bajnoká-  
nak (új)* nem létező babérjaira törő kalandozó. A két lap  
szerintem közel hasonló erősségű, a VP költség és a  
lap esetleges ellopása Tom felé billenti a mérleg nyel-  
vét. Ami ezt a képességet valóban erőssé tenné, az a  
repülés és a láthatatlanság együttes megléte, így vi-



szont már kissé szűkül a szituációk száma, amikor valóban jól működik.

**Vérnász (8):** A *Szörnybűvölés* óta megjelent legtöbb laplopás rendelkezett azzal a kellemetlen hátránnyal, hogy ha maga a lopó lap leesik, akkor a visszakerül a kölcsönkért dolog. Végre elérkezett az az idő is, amikor már nem kell ilyen butaságokra figyelniünk, amit elvettünk, az nálunk is marad. *Vérnásszal* olcsóbb cuccokat elcsaklizni nem egy nagy befektetés, várhatóan az egészségünk se fogja igazán megérezni. Sajnos az igazán csábító prédákért már komoly árat kell fizetnünk, alaposan gondoljuk meg, hogy valóban megéri-e a befektetett életpontot.

## ELENIOS

**Agrabzin (6):** Igen népes a galetkik tábora, mindenkinél, aki mostanában próbálkozott velük, komoly fejtörést okozott, hogy pontosan melyiket préselje be a paklijába. A helyzetet sajnos nem egyszerűsíti *Abgrabzin* sem, hisz nem létkérdés a használata, sőt, meglehetősen középszerűnek számít. A képességei finoman szólva nem túl ütősek, még követő mellé sem. A repülés néha jól jöhet, de a galetki pakli nem éppen a gyors szétűrésről szól, ezzel tehát kissé kilóg a lóláb. A mágikus védelem és a +1/+1 már hasznosabb lehet, de ez a képessége nem mindig fejt ki a hatását, tehát arra is figyelniünk kéne, hogy minden lapunkból csak egy legyen lent. Ezt ráadásul nem könnyű összehozni, hisz a galetki terülő, pörgős pakli; nem biztos, hogy a hitvány +1/+1 miatt nem rakunk ki még egy, nagy előnyt biztosító lapot.

**Agrabzin lebernyege (7):** Az eddigi igen szerényre sikeredett galetkis felhozatal végre valami normális lapot is fel tud mutatni. A régebb óta játszóknak könnyen lehet, hogy az *Ottó csápjá* jut először eszébe e lapról, nem is véletlen, de azért vegyük észre, hogy a lebernyeg jócskán ütősebb az említett szutyoknál. Követő nélkül egy dobbernetesen drága valami lenne, szerencsére senki sem kötelez, hogy hanyagoljuk a követő használatát.

**Agrabzin védőhája (6):** Testrészként nem túl hatékony, a kis plusz, amit ad, nem jogosítja fel, hogy berakjuk a helyhiánnyal küszködő galetkik közé. Szerencsére nem csak ennyire képes, szükség esetén csinálhatunk egy galetki jelzőt, ami valószínűleg gyakrabban hasznos, mint a +1/+3. De ha már ennyivel jobban lehet örülni egy kis galetkinek, mint a gyászos mértékű tápnak, akkor miért nem inkább galetkivel játszunk helyette?

**Enzimfaló (7):** Ahogy pörgetjük a paklit, szépen pakoljuk tele az asztalt galetkikkal és testrészekkel. Ez persze dicséretes dolog, azt jelzi, hogy működőképes a paklink, viszont sok esetben nyerni még nem tudunk. Ilyenkor jöhet jól egy *Enzimfaló*, ami a felgyülemlett lapjaink miatt egy emberes csapást tud mérni tisztelt ellenfelünkre, vagy az egyik lényére. A hasznossága még ez után sem merül ki, a megunt testrészeinket lecserélhetjük egy lapra, amit sajnos csak a kör végén kapunk meg.

**Kártékony élősködő (9):** A kiegészítő egyik spoiler gyanús lapja. A zarknodos paklik kedvelői nyilván sejtik, hogy melyik pakliba fog oly remekül illeszkedni az élősködő, de az már kevésbé nyilvánvaló, hogy bizony máshol is igen hatékony lehet. Bár nyilván úgy a leghatékonyabb, ha az ellenfél lapjainak utánpótlását meggátoljuk, mert akkor a körönkénti dobítás teljesen ellehetetleníti, a hármas sebződések pedig garantálják, hogy túl sok ideje ne legyen. Igaz, ezek annyira nem





nagy dolgok külön-külön nézve, ráadásul ismerünk már hasonló lapot – a *Haarkon öregkorát (új)*, ami igen marginálisan használható kártya. Az éloskódó több szempontból is jobb; lény (nehezebb counterelni, *Halhatatlanok nagymesterével* adhatunk neki életet), hamarabb dobhat és sebez. Annyi biztos, ha egy-két ilyen kirakunk, az ellenfelek nem nagyon fognak szeretni minket. De hát nem is arra megy a játék...

**Kellemes álom (7):** Vízió és bűbáj-paklik kedvelt elképzelések, igaz, nem nagyon feszítenek a versenyeken. Ez nem akkora katasztrófa, nyilván nem lehet az összes koncepció versenyerős. Hogy ne kullogjanak annyira hátul az említett paklik, kaptak egy kis erősítést, egy igen jó counterrel, ami a saját körünkben igen hatékony védelmet képez. Az ellenfél körében már nem jó semmire, de ez nem kell, hogy aggasszon minket. Ha jól sikerült a körünk, akkor a víziókkal vagy komoly előnyben vagyunk, esetleg kidobattuk az ellenfél kezét, bűbájokkal akár nyerhettünk egy kör alatt, vagy húztunk annyi lapot, hogy igazából semmi megghatót ne tudjanak tenni ellenünk.

**Kronoszaurusz (7):** Ezekben az erőforrásoktól hemzsegő időkben már jócskán kevésbé hatékonyak a manapaszítások, hisz egy erőforrással lap és VP előnyt lehet szerezni, míg egy VP csökkentéssel csak mana előnyt és laphátrányt szerezhetünk (illetve ellehetetleníthetjük az ellenfelet). Ebbe az aggasztó helyzetbe született a *Kronoszaurusz* is, ami a feledésbe burkoló *Tudatfalónál (új)* egy kicsikét gyengébb lap. Ha meghagyjuk lényként és teljes hatáskörök tudott működni, akkor 1 VP-ért van egy 3/1-es lényünk és pusztítottunk 2 VP-t. Ezek igazából kicsi dolgok, 1 VP-t mindenképpen megérnek, de egy lapot semmiképp sem. Ha fel is áldozzuk, akkor egy lapért kaptunk egy varázspontot és pusztítottunk négyet. Bizony ez is kicsit halovány dolog. Egyedül egy pakliba tudom elképzelni,

ahol kétség kívül hatékony lehet, egy *Halhatatlanok nagymesterés*, *Hegymélyi keltetős*, drágításokkal játszható hordába.

**Leinahtan (8):** Kis tűzással élve *Leinahtan* képes egy lapunkat végteleníteni. A kis tűzás persze csak a végtelenítés nehézségei miatt került elő, de bizonyos szituációkban tényleg kifogyhatatlanná tesz valakit. Az egyik ilyen helyzet, ha van pl. egy *Thrax halálcsapásunk*, akkor tulajdonképpen az ellenfél minden lapját lekaphatjuk 3 VP-ért, s közben még szépen meg is hízik *Leinahtan*. *Akmallal*, és egyéb nem áldozástól gyűjtőbe kerülő lapokkal is lehet kombózni, de csak korlátozott mértékben. Ahogy ebben a kiegészítőben oly sok minden, *Leinahtan* is *Zarknod bilincsével* működik a leghatékonyabban, mert ez végül is egy olyan erőforrás, amihez nem kell lapokat húznunk.

**Leinahtan védőpajzsa (7):** Nehezen fér a fejembe, hogy ha már leszedni vagy counterelni akarok, akkor miért nem a védőpajzs megszüntetésével kezdeném a dolgot, aminek a jelenléte egyre inkább megnehezíti a helyzetem. Sajnos az adott szituáció mindig diktálhat olyat, hogy el kell térni ettől a tervtől. Ilyen esetekben mindig hatékony a védőpajzs. Ahhoz, hogy ez együtt összejöjjön, szükségünk lesz tenger sok counterre (többre, mint amennyi az ellenfélnek van), illetve olyan lapokra, amit az ellenfélnek meg kell oldania, különben sosem fog jelző kerülni a védőpajzsrá. Ezen feltételek együttes jelenléte igen ritka, de ha összejön, akkor garantáltan bebiztosítódik az amúgy is stabil helyzetünk. Ha ezek nincsenek együtt, rakjuk szimplán le és bizunk abban, hogy nekünk kedvez a szerencse, s valamilyen úton módon jó befektetéssé válik.



**Mágikus seprű (8):** Háromért leszedni egy lapot nem túl nagy dolog, viszont rossznak se lehet mondani, tekintve, hogy a csúcsleszedések kettőért, némi hátránnyal intéznek el valamit. A seprű előnye akkor nyilvánul meg, amikor valamilyen oknál fogva összegyűlt egy rakás manánk, s kevés lapunk van, amivel meg lehet oldani valamit. Egy beállt játékban óriási előnyt adhat a seprű, még a kedvét is elveszszük vele az ellenfélnek. Azért a lap nem megoldhatatlan, egy jó kis counter ezt is a helyére teszi.

**Nyomorult gyűjtögetés (8):** Ki az a bolond, aki nem rak a paklijába valamilyen manatermelést vagy húzást, esetleg dobást? A játék közbeni erőforrásverseny elengedhetetlen kellekei ezek a lapok, szóval garantálnak tekinthetjük, hogy az ellenfél fog valamit használni ezek közül. Ami miatt mégis inkább a side-ba ajánlom a *Nyomorult gyűjtögetést*, az a tény, hogy meglehetősen nehéz lenne előre látni, hogy az ellenfelek mennyi ilyen lappal játszanak. Ha kevéssel, akkor nyilvánvalóan igen nagy mázli kell, hogy pont ki tudjuk használni a gyűjtögetést.

**Sellőszellem (5): Szibarita váz (új) light.** Kellenek ilyen egyszerű, gyenge lapok is. De nem tudom kinek és miért.

**Szkritter dolgozó (8):** Ha elég varázspont van a tarsolyunkban (és nem esik le a dolgozó), akkor az egész asztalt letakaríthatjuk a következő körre. Leginkább a *Mágikus seprű*höz tudnám hasonlítani, hisz az is sok manánál hatékony igazán. Igaz, az jócskán költségesebb, és kijátszásakor azonnal el kell költeni a VP-t, hogy visszakerüljön, viszont a drága (és sok ÉP-s) lapokat is ugyanannyiért szedi le. A *Szkritter dolgozó* két

használat közt leszedhető, néhány dologgal igen nehezen tud megbirkózni, ráadásul a jelzők is megszüntethetők. Olcsó lapok ellen nagyon hatékony, de számítsunk arra, hogy nem fogunk tudni vele mindent megoldani.

**Tárogató (8):** Teljesen biztos vagyok benne, hogy sokan fogják szeretni ezt a lapot, jóval többben, mint ahogy a lap ereje ezt indokolta tenné. Óriási sebzése és leszedhetetlensége elvakultá tehet sokakat, de azért észre kell vennünk, hogy komoly buktatókat rejt magában. Először is, nagyon könnyű kilapátolni az őrszobából, akár egy *A gyenge erejével* is megoldható a dolog, bár nyilván jobb az álomjelző, mint ha meghalna. A másik – ennél nagyobb – probléma a *Megelőző ütés* (*Tárogató* mellé szinte kötelező használnunk), amivel igen sokan játszanak, s komoly veszélybe kerülhetünk miatta, sosem jó, ha 2 VP-ért ránk lőnek 7-et.

**Teljes kiszípolozás (8):** A három VP-s counter szorozat újabb csodaszép darabját csodálhatjuk meg. A kék színhez méltóan a varázspontokat támadhatjuk meg vele. Mielőtt fellelkesülnénk, hogy mennyire sok VP-t fogunk ledarálni az ellenfélről, muszáj megemlítenem, hogy a gyakorlat azt mutatja, hogy 1-3 VP-t fogunk letaposni vele, ami szánalmasan kevésnek tűnik. A lap ereje nyilván az átlagtól eltérő esetekben rejlik, amikor ennél jóval nagyobb mennyiséget redukálhatunk nullára. Azért az átlagos esetek miatt sem kell szomorkodnunk, sokszor tehetjük tönkre az ellenfél terveit akár 1 VP lecsípésével is. Nekem csak azért nem tetszik a lap, mert teljesen szerencse függő, hogy épp mennyi manát pusztítunk, s hogy ez mennyire érinti érzékenyen játékosunkat.

Baross Ferenc



# ÚJ VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

## VESZÉLYES FAJ

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

**Helyszín:** Nagykanizsa.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Veres István, [istink15@vipmail.hu](mailto:istink15@vipmail.hu), 30-598-3567.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** december 15., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása. Tiltottak a fókuszkrisztályok is.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

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

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

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** december 15., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 15.

**Helyszín:** Orosháza.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik.

**Érdeklődni lehet:** Brachna Dávid, [brachnadavid@freemail.hu](mailto:brachnadavid@freemail.hu), 30-305-6917.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** december 15., 10 óra.

**Helyszín:** Eger.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

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

## ISTENEK HÁBORÚJA

**Időpont:** december 16., nevezés 9-től, kezdés 10-kor.

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Egyszínű verseny. Tiltottak az ultraritkák is.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

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

## EGYEDI VERSENY

**Időpont:** december 16., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Egyedi verseny.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Ádám Norbert, [tetovaltdisznyo@gmail.com](mailto:tetovaltdisznyo@gmail.com), 70-618-7787.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** december 22., 10 óra.

**Helyszín:** Székesfehérvár.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Misztikus erők lapjait 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.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Thaly FIB Ifjúsági Iroda.

**Szabályok:** Hagyományos verseny. Már lehet használni a Misztikus Erők lapjait is.

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

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

**Érdeklődni lehet:** Baross Ferenc, [dhokjakra@freemail.hu](mailto:dhokjakra@freemail.hu), 70-225-3468.

## VERSENYHELYSZÍNEK

BALASSAGYARMAT – Kincsestár

Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.

DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.

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

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

EGER – Camelot Kártyavár,

Kisasszony u. 23.

ERDŐKERTES – Művelődési Ház,

Fő u. 48.

EZÜSTSÓLYOM FANTASY – Budapest, XIII. Visegrádi u. 20.

GYULA – Művelődési Központ,

Béke srt. 35.

HORTOBÁGY – Hortobágyi Faluház,

Kossuth u. 8.

KAPOSVÁR – Pártok Háza,

Szent Imre u. 14.

KISKUNDOROZSMA – Petőfi Sándor

Művelődési Ház,

Negyvenyolcas u. 12.

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.

NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.

NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot,

Szegfő u. 75.

ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.

(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)

PÉCS – Római udvar, Agyvíhar

szerepjátékbolt

SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,

Kossuth u. 23.

SZEGED – Café Reseszánsz Pizzeria,

Gyertyámos u. 12.

SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,

Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.

SZENTES – Fekete Bárány söröző,

Apponyi tér 2.

SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési

Központ, Táncsics M. u. 5-7.

SZŐREG – Művelődési Ház,

Magyar u. 14.

TISZAÚJVÁROS – Telki Blanka u. 14.

THALY FIB IFJÚSÁGI IRODA – Budapest,

1091. Üllői út 89/a.

VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.

VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,

Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.

WEKERLE BOCCIA KLUB – 1196.

Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

\* \* \* \* \*

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

# SZABÁLYOK

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

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

## PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

**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.

**HAGYOMÁNYOS VERSENY:** Min. 45 lapos pakli, max. 4 szín, pontosan 25 lapos kiegészítő, egy fajta lapból maximum 3 db.

Tiltott lapok: *A falak ereje, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, Bahn szolgája, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

**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 szolgája, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben lehet.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Vác.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.  
**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

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

## PÁROS VERSENY

**Időpont:** december 29., 10 óra.

**Helyszín:** Gyula.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 600 Ft/fő.

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

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

## PÁROS VERSENY

**Időpont:** december 29., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Páros verseny.

**Nevezési díj:** 1000 Ft/fő.

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

## VESZÉLYES FAJ

**Időpont:** január 5., 10 óra.

**Helyszín:** Sopron.

**Szabályok:** Veszélyes faj.

**Nevezési díj:** 1000 Ft.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 5., 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.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

**Időpont:** január 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.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** január 12., 10 óra.

**Helyszín:** Szeged.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 500 Ft.

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

**Érdeklődni lehet:** Dobó András, 20-3660-9023.

## FRISSEN BONTVA

**Időpont:** január 12., 10 óra.

**Helyszín:** Gyula.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye. 3 cs. Misztikus erőkbl.

**Nevezési díj:** 4000 Ft.

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Szappanos Zsolt, 30-540-3559.

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

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

**Helyszín:** Dunakeszi.

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

**Díjak:** Misztikus erők paklik, ultraritka.  
**Érdeklődni lehet:** Varga Krisztián, hkk.keszi@freemail.hu, 70-604-7639.

## HATALOM KORLÁTOZÁSA

**Időpont:** január 26., 10 óra.

**Helyszín:** Kiskunhalas.

**Szabályok:** Hatalom korlátozása.

**Nevezési díj:** 600 Ft.

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

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

# Versenynaptár

A Beholder Kft. versenyei 2008-ban

## HKK

Január 19.: Hagyományos verseny.  
Február 16.: Jellemelek harca.  
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.

## Álomfogó Kártyajáték

Január 26.: Hagyományos verseny.  
Február 23.: Hagyományos verseny.  
Március 29.: Hagyományos verseny.  
Április 27.: A Sámánviadal bemutató versenye.  
Május 26.: Hagyományos verseny.  
Július 26.: Hagyományos verseny.  
Augusztus 23.: Hagyományos verseny.  
Szeptember 27.: Hagyományos verseny.  
Október 25.: Az új kiegészítő bemutató versenye.  
December 13.: Hagyományos verseny.

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

## A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

### 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:** január 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 mágia létsíkja, A sárkány kincse, Áldozat az ősi isteneknek, Bálna szolgálja, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech fürkész, Pszi szakértlem, Teológia, Zu'li kísérlete.* A *Tiltott mágia* csak a kiegészítőben használható.

**Nevezési díj:** 600 Ft. (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.

**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 **0T**, 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 pontot, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

# ÁLOMFOGÓ

## KÁRTYAJÁTÉK VERSENYEK

DECEMBERBEN ÉS JANUÁRBAN

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** december 15., 10.30.

**Helyszín:** Dungeon.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

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

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

### FRISSEN BONTVA

**Időpont:** december 15., 11 óra.

**Helyszín:** Miskolci HKK Klub.

**Szabályok:** Frissen bontott paklik versenye.

2 csomag Álomfogó Kártyajátékból.

**Nevezési díj:** 2800 Ft (14 év alattiaknak 2400 Ft). A nevezési díj magába foglalja a két pakli árát is.

**Díjak:** Álomfogó paklik és ultraritka.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** december 15., 9 óra.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Álomfogó paklik és ultraritka.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** december 16., 10 óra.

**Helyszín:** Aranytíz Művelődési Központ, Budapest, V. ker. Arany János u. 10.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 400 Ft. Az Álomfogó találkozó belépődíja 400 Ft, a versenyre külön nevezési díj nincs.

**Díjak:** Álomfogó paklik, ultraritka

**Érdeklődni lehet:** Cséplő Noémi, csepono-em@freeweb.hu.

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** január 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:** január 13., 9 óra.

**Helyszín:** Szarvas.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Álomfogó paklik és ultraritka.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** január 19., 9 óra.

**Helyszín:** Békéscsaba.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Álomfogó paklik és ultraritka.

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

### HAGYOMÁNYOS VERSENY

**Időpont:** január 20., 10 óra (nevezés 9-től).

**Helyszín:** Szőreg.

**Szabályok:** Hagyományos verseny.

**Nevezési díj:** 800 Ft.

**Díjak:** Álomfogó paklik és ultraritka lap.

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



# ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK VERSENY



### A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

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

**Gyere, és próbáld ki az új játékot versenyen is!**

**Időpont:** január 26., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

**Szabályok:** Hagyományos Álomfogó verseny, alapszabályokkal és 15 lapos kiegészítő paklival.

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

**Díjak:** Öt gyűjtődoboz ÁFK pakli és ÁFK ultraritka lap.

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





# NEWORK

## ON-LINE KÁRTYABOLT

**HATALOM KÁRTYÁI** lapenkénti 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.

# VERSENYBESZÁMOLÓK

## MISZTIKUS ERŐK

A legújabb HKK kiegészítőjének, a Misztikus erők megjelenés előtti frissen bontott versenyét november 17-én rendeztük, 87 résztvevővel. Három csomag Misztikus erőkből kellett a versenyzőknek legalább 35 lapos, négyzínkorlát nélküli paklikat összeállítani. Új szabály most nem volt, a játékosok és nézők érdeklődve nézegették az új lapokat. A legkedveltebbek ezen a versenyen az *Unaloműző*, *Ezüstveretes pajzs*, *Fatty-nőstény*, *Fekete kos rituáléja*, *Végső mentsvár*, *Vidám Gorka*, *Ezer világ őre*, *Máguskobold*, *Döntő főlény* voltak.

A hat fordulóból és döntőből álló küzdelmet végül Vaczó András (*Unaloműző*, *Leinahan védőpajza*, *Döntő főlény*, *Kronoszaurusz*, *Manifez*) nyerte, a második Pálinkás Bálint (*Enyészet*, *Kronoszaurusz*, *A két lovas eljövelele*), a harmadik Nedvesi Gábor (*A borzalmak terme*, *Hét törpe*), a negyedik pedig Dönczi Krisztián lett.

Mindenkit várunk versenyeinken!

Makó Balázs

## Repül-e az *Orgling hekatomb*, ha nincs más hegemlyi lapom játékban?

Természetesen önmagától nem. Akkor repül, ha kijátszásakor már van játékban hegemlyi lapod.

## Mit jelent pontosan a *Mérhuana bőrével adott mérgező lehelet*?

A mérgező leheletet nem szabad összekeverni a mérgezéssel. A kettő teljesen különböző képesség. A mérgező lehelet egy harci képesség, mint pl. a tűzlehelet, simán csak sebez, és nem rak fel egy méregjelzőt sem.

## Lovas altípusúnak számítanak-e a *Két lovas eljövetelel* kapott jelzők?

Igen. Minden olyan jelző lény, amelynek a neve egy altípus neve, olyan altípusnak is számít egyben, akkor is, ha a lap ezt külön nem mondja. Pl. a quwarg jelzők mindig quwarg altípusúak.

## Kijátszhatok-e egy *Enyészetet* 0 varázspontért és két nekronért, ha van *Redukcióm* játékban?

Igen. A *Redukció* ugyan csak varázspont-költséget csökkent, de mivel a nem mehet 1 alá kitételben nem szerepel a varázspont, így az arra vonat-

kozik, hogy a lap összköltsége nem mehet egy alá.

## Kell-e nekron költenem az *ősmágiás lapok kijátszásakor*, ha az *ellenfelemlél Enyészet* van játékban?

Nem. Az *Enyészet* a szövege szerint a lap idézési költségét növeli egy nekronnal. Az ősmágia szabály szerint pedig az ősmágiás lapok idézési költsége nem növelhető.

## Megmenthetem-e az *Áldozatkész*t *ganüidet* egy *Végső mentsvárral*, ha a *ganüidet* a *saját képességének áldoztam fel*?

Nem. Igaz, hogy a *Végső mentsvár* reakcióként is kijátszható, de költség kifizetésére nem lehet reagálni, csak magára a hatásra.

## Megölhetem-e az ellenfél *Tűzszarvát* úgy, hogy sebez bele kettőt egy varázslattal?

Természetesen nem. Még ha a *Tűzszarv* képessége nem lenne automatikus, akkor is lehetne életmentő hatásként használni, de ráadásul a jelzőket automatikusan megkapja, szóval sebző forrással őt nem lehet megölni.

## Keresésnek vagy húzásnak számít a *Xenó fészekőr* képessége?

Az AK134-ben leírtuk, hogy mi számít pontosan húzásnak, és mi keresésnek. Ez alapján a fészekőr keresésnek számít.

## Kisülnek-e az izomjelzők hatásai akkor, ha egy izomjelzős lényemet *Birtoklással* visszaveszek a kezembe?

Igen. Az izom szabálya szerint csak akkor nem sül ki, ha a lény nem kényszerített áldozástól kerül ki a játékból. A költségként való visszavétel nem tartozik a nem kényszerített áldozás kategóriába, így kisül az izom.

**Megelőző ütés:** A lapot korlátozzuk, játékosba max. 7-et sebez. A 8. kiadásban már így fog megjelenni.



# HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:  
2008. január 10.



Októberi feladványunk megoldása:

1. Lehozom az *Idéző morfot* féregként. Innen kezdve minden férgem eggyel olcsóbb. (-1 = 7 VP)
2. Kirakom a *Manaevő férget*, az *Aljas férget* és a *Gusztustalan férget*. (-1 -1 -1 = 4 VP)
3. Feláldozom a *Manaevő férget* az *Aljas féreg* képességéhez, és kikeresem *Totenhatot*, majd ki is rakom. (-2 = 2 VP)
4. Visszaveszem az *Aljas férget* *Totenhat* képességéhez, majd újra kirakom. Innen kezdve minden férgem egyszer ingyen használhatja egy képességét. (-1 = 1 VP)
5. A *Gusztustalan féreg* ingyen ad varázspontot. (+6 = 7 VP)
6. Lehozom a *Vészkijáratot*, felhúzom az *Ébredést*. (-2 = 5 VP)
7. A *Vészkijárat*al visszaveszem a *Gusztustalan férget*, majd újra kirakom. Mivel így új féregnek számít, újra ingyen használhatom a képességét. (-1 -1 +6 = 9 VP)
8. Visszaveszem a *Vészkijáratot* és újra kirakom. (-1 -2 = 6 VP)
9. A *Gusztustalan féreg* és a *Vészkijárat* visszavétele és kirakása összesen 5 VP-be kerül, míg a féreg minden új kirakás után ad hatot. Vagyis sokszori elismétléssel lesz 20 VP-m, és utána is

bármikor tudok vele varázspontot termelni.

10. Lehozom a *Felejtő férget*, és vele meg a *Vészkijárat*al kombóva eldobatom az ellenfél kezét.
11. A *Lárva (új)* és a *Vészkijárat*al kombóval végül kivégzem az ellent, hiszen végtelelt tudok vele sebezni.

Szerencsés nyertesünk: Daragó Roland Szentéről. A nyereleménye 2 csomag *Misztikus erők*.

**Új feladványunk:** Neked 1 életpontod és 16 varázspontod, az ellenfelednek 25 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A játék 10. körében jártok. Nyerd meg biztosan a játékot a köröd végéig!

**Beküldési határidő:**  
2008. január 10.

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

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

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

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



## KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Tom, a villámkezü (D)
- Aranysárkány csemete (F)
- Keresetlen szavak (Rh)
- Ifjú aranysárkány (F)
- Szíthon vérfokusz (D)
- Kifejlett aranysárkány (F)
- Karimon döntése (C)
- Bibbó (D)

## KIJÁTSZOTT LAPJAID:

- Vénuszcsiga (T)
- 1 kiscsiga jelző

## A PAKLID

### (FELÜLRŐL SORRENDBEN):

- Karimon átkozott könyve (C)
- 20 lap

Mindkét lényed aktívan a tartalékban van.

## ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- *Misztikus erők* (D)
- *Gormathion* bosszúja (D)



# A TE ÁLLÁSOD: 1 ÉP, 16 VP, 0 SZK

## Paklid felülről sorrendben (balról-jobbra)





2007.

11.

Számlaszám:

Játékos neve:

Tartalékban lévő lapjaid



ELLENFÉL ÁLLÁSA:  
25 ÉP, 10 VP, 0 SZK



Ellenfeléd  
kézben lévő  
lapjai

# 11.

1. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

2. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

3. Karakter: TF  ÖV   
Karakterszám:

## KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

Jövőre ismét a Krónika nevű tárgyat gyűjtögethetik az újság olvasói. Ugyanúgy számonként egy kuponért mindenki kap egyet ebből a tárgyból, azonban tervezünk egy változást a dolog egyszerűsítésének érdekében. Minden Krónikában lesz egy egyedi kód, amit a honlapunkon beírva megkaphatod a kiválasztott karaktereknek az Alanori Krónikát. Arra is lesz lehetőség, hogy ha valaki a 2006-os TF-es labirintusok, vagy ÖV-s kalandok közül szeretne megkapni egyet, akkor ne kelljen visszamenőleg egy 2006-os újságot vennie, hanem a kód beírásakor választhat, hogy egy Krónika tárgy helyett inkább egy labirintust vagy kalandot válasszon. A kódos kupon várhatóan a januári vagy márciusi számtól kerül bevezetésre, addig sajnos marad a nehézkes postai út.

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



### KRÓNIKA

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

### KRÓNIKA

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





# ÁLOMFOGÓ™

## KÁRTYAJÁTÉK

### Tippek és tanácsok, elsősorban kezdőknek

Feltételezhetően az olvasók között többen is vannak, akik még csak most ismerkednek az Álomfogóval és még nincsen gyűjtögetős kártyajátékokkal kapcsolatban tapasztalata. A cikk elsősorban nekik szól, de igyekszem a haladóbb és profi játékosok számára is érdekessé tenni.

Mielőtt vadul nekiállnánk a gyűjtögetésnek és a pakliépítésnek, érdemes lehet a játékot „átéreznünk”, ezért egyszerűen fogjuk meg az összes lapunkat és kezdjük velük játszani (ha esetleg sokat vásároltunk, akkor elég nagy paklink lehet, de ez ne riasszon el minket). Hogy miért is? Sokkal árnyaltabb képünk lesz a játék működéséről, mint ezelőtt, megismerjük a lapokat, illetve tapasztalatokat szerzünk az egyes lapjaink erejéről. (Ezt persze még nem ad pontos képet, ezért álljunk készen ezen benyomás módosítására.)

Feltételezhetően már ekkor feltűnővé válik, hogy a lapok erejében kevés eltérés mutatkozik, nincsenek nagyságrendekkel erősebb és gyengébb lapok (mint a legtöbb, rég óta futó kártyajátéknál). Ezért nyugodtan és jól el tudunk szórakozni egy kupac lappal is, ha jól játszunk, akár komoly pakliakat is könnyedén elverhetünk, ha nem elég szakavatott kézben van.

Az eredményes játékhoz természetesen szükségünk lesz előbb-utóbb egy jobb paklira, főleg ha versenyezni is szeretnénk. De a pakli nem minden, a jó játék sokkal többet tud dobni az eredményességünkön, mint pusztán a lapok. Ezzel a cikkel pont ezt szeretném elérni, hogy minél többen ismerjék meg mélyrégeiben a játékot.

#### RÉVÜLŐK

Ők a játék leglényegesebb alakjai, nélkülük igen nehezen képzelhető el a győzelem, vagy a saját életünk védelme. Épp ezért javaslom, hogy a paklinknak köze a fele Révülőköl álljon.

Minden révülőnek három képessége van: támadás, védekezés, segédként adott plusz. Ha ezeket a számokat összeadjuk, akkor minden, azonos idézési költségű révülőnél közel azonos értéket kapunk (kivéve, amelyek valamilyen egyéb képességgel, vagy hátránnyal rendelkezik), vagyis a legtöbb nagyjából azonos erejűnek tűnik. Csak azért tűnik, mert mindig csak az egyik értékét tudjuk használni, ezért azok a lapok, melyeknek egy értéke kimagaslik a többihez képest, kicsit erősebbek az azonos költségűeknél, viszont kevésbé univerzálisak. Szerintem mindenképpen érdemes inkább az egy tulajdonságban kiemelkedő révülőket használni (esetleg két értékben jó, de egyikben nagyon gyenge révülőket), mint az egyenletesen elosztott lapokat, hisz az minden szerepben gyengén fog szerepelni.

E három érték közül talán a legfontosabb a támadás, hisz a révülőinket elsősorban azért tartjuk, hogy az ellenfél dicsőségpontjait szépen lenullázzák, s ehhez folyamatosan kihívásokat kell intéznünk. Ha az ellenfél nem állít be védőt, akkor gyakorlatilag mindegy, hogy egy apró, 0-ért jövő lényel mentünk, vagy egy egész drága 3 VP-szel, nem használjuk ki egyik értéküket sem (épp ezért nagyon jók a 0 költségű révülők). Az ellenfél előbb-utóbb beáll valamelyik révülőjével, s ekkor bizony igen jól járunk, ha eleve, a költségéhez képest nagy támadású révülőkkel játszunk, hisz ezzel már előnyben lehetünk a védekezővel szemben. Támadni azért is sokkal jobb, mint védeni, mert a párbajban mi használhatunk először segítséget, s vannak olyan kártyák, melyek az ellenfél segédjét leszedik, s ez akkor a legjobb, ha a plusz adása előtt történik.

Mivel a támadó varázserő a leghasznosabb a győzelem kicsikarásában, fel kell készülnünk arra, hogy az ellenfél is kemény legényeket küld majd ellenünk a





csatában. Pont ezért a paklinkban helyet kell kapni néhány, szinte csak védekezésre használható révülőnek is. Ezek közül a legjobb egyértelműen a *Dalnok*, költségéhez képest nagyon nagy a védelme, és még a három VP-ért jövő révülők nagy részének is kisebb a támadása, mint 4! Támadni sajnos nem tud, ez nem is baj, így is elég jelentős szerephez fog jutni.

Bár elsősorban az álomlányeket szeretnénk segédként használni, könnyen előfordulhat, hogy be kell vetnünk az egyik révülőnek, hogy a küzdelem kimenetelét bebiztosítsuk. Természetesen nem kapunk akkora bónuszt, mint álomlányek esetében, de ne feledjük, hogy ez csak a harmadlagos funkciója a lapnak. A legtöbb, olcsó révülő elég gyengén szerepel segédként, néha mégis muszáj használni őket, ha mást nem azért, hogy az ellenfél is kénytelen legyen egy révülő segédet választani. Lehet, hogy így is meghal az egyik lényünk, viszont úgy blokkoltuk két révülő támadását, hogy az csak az egyik emberünk halálába került. Könnyen lehet, hogy ha egyesével álltak volna be, akkor mindkettőtől el kellett volna búcsúznunk.

Akik korábban játszottak már valamilyen gyűjtőgejtős kártyajátékkal, azok számára kissé furcsa lehet, hogy az első körökben könnyen eljátszhatunk egymás mellett. Ez a jelenség annak a következménye, hogy az elején vagy a kezdő játékos gyakran nem rak le révülőt (mert inkább a következő körre kialakult helyzethez igazítja majd a taktikáját), így az ellenfél gond nélkül kirakhat pár lényt és támadhat velük. Persze a másik játékos is támadni fog a saját körében (hacsak nem teljesen másra épül a paklija, vagy nem húzott révülőt), s ha ez dicsőségpont előnyhöz juttatja, akkor teljes erőbedobással, védeni sem hagy hátra senkit.

Ezt a taktikát azért érdemes alkalmazni, hogy az ellenfél minél hamarabb nyomás alá kerüljön, érezze, hogy az idő ellene dolgozik, s minél hamarabb eljőjön az a pont a játékban, amikor már a kevés dicsőségpontja miatt nem mer kitámadni, még akkor sem, ha mi nem tudunk védőt kiállítani; könnyen lehet az ellenfél a következő körben a lényeivel és pár varázslattal elfogyasztja a dicsőségpontot.

Természetesen arra is számíthatunk, hogy az ellenfél is sok révülővel fog játszani, ezért nem ritkán fog 3-4 lény is farkasszemét nézni egymással, akár az első körben. Ilyen esetekben jön ki a játék igazi szépsége; a hosszú taktikai csatározás, ahol mindkét játékosnak a lehető legkisebb kockázat vállalásával a lehető legnagyobb nyereséget kell elérnie.

## ÁLOMLÉNYEK

A révülőknél sokkal kevésbé fontos elemei a paklinknak, a játékmenet sajátosságai miatt gyakran csak nézegetni fogjuk őket, nem pedig csatában hasznosítani. Épp ezért pakli összeállításakor annyit rakjunk be, hogy kb. minden 5. révülőre jusson egy álomlány.

Mivel igen speciális lapok, ezért, hogy túl nagy hátrányba ne kerüljön a használójuk, kijátszáskor húzhatunk egy lapot, ergo csak varázspont befektetésbe kerül. Támadni, védeni nem lehet velük, csak harcban használhatóak segédként. Mivel ezt révülők is tudják, ezért nagyot kell alakítaniuk segítségként, máskülönben révülőket használnánk helyettük. Egyes révülők maguk is igen jelentős pluszt tudnak adni, ez meglehetősen elkeserítő a legtöbb álomlány szempontjából, hisz az utóbbiak általában 1-2-vel adnak csak nagyobbat, mint a hasonló idézési költségű révülők. Az 1 VP-s révülők közül *Vala Nemi* adja a legtöbbet, +4-et, ehhez képest még a legerősebb álomlány, a *Mandszúriai Iszaplidérc* is csak eggyel jobb, a maga +5-jével, ráadásul még fel is kell áldozni. Sokat számít, hogy a pluszokra mennyi VP-t fektettünk be, ezért összességében az *Iszaplidérc* a leghatékonyabb segítség a játékban. Igaz, egy *Szüvellő szívtünder* +6-ot tud adni, viszont a használata komoly összegekbe kerül.

Két VP-s révülők közül *Bokorványi Bábolna*, *Suhanó Batond* és *Rontásűző Szimonetta* is képesek jelentős, 5-6-os pluszt adni, amit sajnálatos módon nem überel egy álomlány sem! (Illetve a *Wicca boszorkány* akár +8-ig is felmehet, feltéve, hogy elég sok a parlagon heverő VP-nk.) A *Tűzdémon* és *Góthós Gréti* is egész keményen adja a tápot, viszont miért használnánk egy olyan lapot, ami csak pluszt tud adni, ráadásul nem többet, mint egy azonos költségű révülő, amit más dolgokra is alkalmazhatunk. Esetleg a laphúzás miatt megérheti, de gyakrabban fogunk örülni a támadás lehetőségének.

A három költségű álomlányeknek már kisebb a konkurenciája, csak egy 3-as révülő veri őket, méghozzá *Völgyszakajszó Zalán*, a maga igen masszív +8-ával. Nála viszont mindenképpen jobb az összes drága álomlány, hisz ezek már a varázserő növelésén kívül hasznos egyéb képességekkel is bírnak, ahogy ezt el is lehet várni egy ilyen drága laptól. Összességében szerintem őket és a *Mandszúriai Iszaplidércet* éri meg leginkább használni.



## AZONNALIAK

Ha nem lennének az azonnaliak, valószínűleg igen sok meccset döntetlennel kéne zárni, könnyen lehet, hogy kialakulna egy olyan helyzet, melyben egyik játékosnak sem érné meg kitámadnia, hisz akkor biztosan veszít (s az asztalon lévő kártyákról ezt nyilván mindenki kiszámolta magának). Szerencsére van lehetőségünk az ellenfél által nem látott lapokkal is beleszólni egy küzdelem kimenetelébe, így a kockázatvállalást is bele kell építenünk a stratégiánkba. Bár sokkal jobban meg lehet fordítani egy küzdelmet azonnalikkal, mint a segédekkel, mégsem érdemes túlszűfolnunk a paklinkat velük, hisz mint az már kiderült, gyakori az állóháború és az egymás melletti elütögetés; ilyenkor nem túl hasznosak ezek a lapok, bár el lehet őket pörgetni valami másért cserébe. Egy átlagos nagyságú (40-50 lapos) pakliba én 4-7 azonnalit raknék, érdemes feltételeznünk, hogy az ellenfél is játszik ennyivel. Vagyis mielőtt úgy döntenénk, hogy offenzívát kezdeményezünk, saccoljuk meg, hogy mennyi azonnalija lehet az ellenfélnek (számoljuk meg, hogy eddig mennyi lapja ment ki a búbájketrecebe, mennyi lapja van kézben és mennyi az asztalon, ezeket adjuk össze, s kb. minden nyolcadik lapja azonnali), illetve azokkal mennyi varázserőt tud adni. Ebbe a várható értékbe még bele kell számolnunk, hogy mennyi varázspontja is van az ellenfélnek. Minél kevesebb, annál kisebb pluszokat tud adni, lehet, hogy csak egyet tud kijátszani. Ha már játszottunk e játékos ellen, akkor érdemes lehet végiggondolnunk, hogy milyen azonnalit láttunk nála, ne fussunk bele kellemetlen meglepetésekbe (illetve, ha kifigyeltük, hogy csak 2 VP-ssekkel játszik, akkor biztosak lehetünk benne, hogy 3 VP-nél csak egyet tud majd kijátszani). Aki versenyre készül, annak javasolom, hogy változatos azonnalikkal játsszon, s kiismerhetetlenség miatt (de ezt se muszáj, valószínűleg kevés játékos képes ennyire kifigyelni minket).

Természetesen nem csak varázserőt tudunk adni, egyéb trükköket is összehozhatunk. Talán a legerősebb ilyen az *Átpalánkóló búbáj*, ami kiiktatja az ellenfél segédjét (s mint már megmutattam, a legjobb segédek legalább +4-et adnak, s nyilván azzal fognak játszani), és még ad +1-et is. Ezzel a küzdelmeink jó részét meg tudjuk nyerni.

*Banyahurokkal* szintén az ellenfél segédjét hatástalaníthatjuk, igaz, csak akkor tudjuk jól kihasználni, ha mi támadunk, az esetek többségében a segéd hasz-

nálatával indul a párbaj, s ha már használta, akkor már sokszor hiába szedjük le, a csatát elveszhetjük. Amire nagyon kell figyelnünk, az a *Banyapörölő*, nagyon keményet bukhathunk, ha belerohanunk egybe, főleg ha jó drága révülőkkel vonulunk a harcba.

## ÁLTALÁNOSOK

A játék legkevésbé interaktív lapjai az általánosok. Mivel igen csekély beleszólási lehetőségünk van ezek kijátszásába, ezért majdhogynem készpénznek vehetjük a sikeres létrejöttüket, vagyis számíthatunk arra, hogy megtörténik a lapra írt hatás (ez inkább azoknak lehet furcsa, akik más kártyajátékokhoz szoktak). Röviden összefoglalva ide tartoznak a varázspont termelések, laphúzások (ezeket egyébként erőforrásnak, vagy erőforrás termelésnek szoktak nevezni, ez nem összekeverendő a búvforrással), lap és lényleszedések, dicsőségpontot direktbe növelő és csökkentő lapok (ezeket ugye alapból a párbajokban érhetjük el).

Mielőtt az első csoportra (az erőforrásokra) rátérnék, röviden vázolnám a gyűjtögetős kártyajátékok alapjait, amit hogyha megértünk, akkor eredményesebb lesz a játékunk (ezt természetesen az Álomfogóra vonatkoztatva írom, le de kisebb-nagyobb módosításokkal érvényesek másjátékokra is). Ezek a játékok gyakran egyfajta fegyverkezési versennyé alakulnak, mindkét játékos megpróbálja kiterjeszteni a lehetőségeit, megnövelni az előnyét az ellenféllel szemben. Tehát akkor kerülünk előnybe, ha az ellenfélhez viszonyítva több lapunk (kézben és/vagy asztalon), varázspontunk, dicsőségpontunk van. Természetesen igen nehéz kivitelezni, hogy mind a négy területen élen járjunk, ezért érdemes rákoncentrálni ezen területek valamelyikére, szem előtt tartva, hogy ezek az „értékek” összefüggésben vannak egymással. Ha a kézben tartott lapjaink számát növeljük, az varázspontba kerül, vagyis előnyben részesítjük a kezünk növelését az asztalra pakolás helyett. Ez persze hosszú távon megtérülő befektetés, könnyen lehet, hogy valamilyen jóval hasznosabb lapot fogunk behúzni, mint amit kirakhattunk volna helyette. Vagyis a lehetőségeinket növeltük, viszont e miatt lehet, hogy csökkeni fog a dicsőségpontunk (az ellenfél a támadásra fog koncentrálni), vagy kihagyunk egy jó lehetőséget emiatt a támadásra (persze ugyanígy elképzelhető, hogy csak az állóháború folytatódott volna). Varázspontot termelni lapba kerül. Ez egy egyszerű dolog, kijátszunk, mondjuk egy *Athamet*: eredmény +2 VP és -1 lap. Hogy ez mennyire érte meg, nyilván az adott szituációtól függ de általános-

ságban elmondható, hogy a játék legelején igen erős minden VP termelés, viszont a későbbiekben előfordulhat, hogy teljesen fölösleges lapként fog jelentkezni. Ennek ez a kockázata. Ha a játék elején sok a varázspont, akkor ezt igencsak érdemes agresszív lépésekkel kihasználni, vagyis minél több lapot kiszórunk a kezünkől. Ekkor megerősödik az asztalunk, valószínűleg hamar dicsőségpont előnybe kerülünk, viszont könnyen lehet, hogy mind az összes varázspontunkat elköltöttük, és szinte az összes lapunkat ki játszottuk. Ennek a játéknak az is a haszna, hogy ezzel a gyors, agresszív játékkal rákényszerítjük a mi tempónkat az ellenfélre, akinek lehet, hogy igen komoly áldozatokot kell hoznia, hogy védje a dicsőségpontjait, vagy megpróbálja tovább növelni a varázspont és lapelőnyét (ami ugye eleve megvan neki, hisz mi kiszörtuk a kezünket).

Természetesen lehetne tovább bonyolítani a dolgot, de már ez is kissé spekulatív megközelítése a játéknak, az átlagos játékosoknak lehet, nem is lesz szüksége erre, de szerintem, sosem árt, ha bepillantást nyerhetek egy profi gondolkodásmódjába.

Tehát az erőforrásokkal az előnyünket és a lehetőségünket tudjuk növelni, bár nagyon sokszor nincs is szükségünk ilyen lapra, hogy előnybe kerüljünk; egyszerűen egyes manőverekkel és a lapjaink (lényeink) maximális kihasználásával mi győztesen kerülünk ki a csatákból, az ellenfél pedig vesztesen. Ez ugye már erőforrás előnyt is jelent.

A lap és lényirtások általában kevésbé hatékonyan (és látványosan) visznek közelebb minket a konkrét erőforrás fölényhez, viszont jelentős taktikai előnyhöz juttatnak minket, mondjuk kiiktathatjuk az ellenfél védelmének fő pontját, ami miatt eddig nem támadhattunk a révülőinkkel, de ezzel a mozdulatunkkal az ellenfél már nem lesz abban a helyzetben, hogy megérje neki kiállni párbajra. (Pl. *Bűvhálóval* leszedünk egy *Ártándot*, ami számszerűen nézve két VP előnyt ad nekünk, de tegyük fel, hogy háromért hozta egy *BékaCsók bűbájjal*, amire még egy lapot is húzott. Ilyenkor egy lap hátrányban vagyunk, amikor leszedjük *Ártándot*, viszont lehetővé tettük, hogy támadjunk, illetve kiiktattunk egy olyan lapot, aminek a léte, hosszútávon jó eséllyel még nagyobb hátrányt okozott volna.)

Dicsőségpontot direktbe csökkenteni egy varázslattal azért érheti meg, mert gyakori az olyan helyzet, hogy nagy taktikai csatározások után, átfontolt lépe-

sek mellett is csak egy-két dicsőségpontot tudunk csökkenteni, azt is csak körönként, és jelentős kockázatot vállalva, s mint azt már említettem a játék elején gyakori az egymás melletti eljátszás, így lehet, hogy már 2-3 dicsőségpont elvétele is elég a győzelemhez.

## ESEMÉNYEK

A játék olyan permanens (asztalon maradó) elemei, melyek közvetlenül nem vesznek részt a párbajokban. Funkciójuk sokszor és sokban hasonlíthat az általánosok által kifejtett hatásra, annyi lényeges különbséggel, hogy ezek a játékbán maradnak, ami az elhúzódó meccsek miatt igen erőssé teszi őket. Ezekkel is tudunk erőforrást termelni, igaz jóval kevesebbet kapunk, mint egy általánostól, viszont minden körben megkapjuk, ami hosszú távon jócskán lekörözi őket. Ezért az eseményekre erősen épülő paklik a hosszabb játékokra rendezkednek be, nyilván szeretnék minél inkább kihasználni őket.

Túl sokat nem szeretnék már hozzájuk fűzni, csak kiemelném a játék talán egyetlen „kötelező” és helyettesíthetetlen lapját, a *Csendharangot*. Mint láthattuk, az azonnaliak és az általánosok (varázslatok) igen komoly szerepet kapnak, akár egy ilyen lapon is múlhat a meccs. Ha számszerűsítve nézzük, akkor 2 VP-ért megakadályozunk egy átlagosan 2-3 VP-s varázslatot, mindezt úgy, hogy mi előre fektettük be a VP-eket, lehet, hogy csak hosszú körök múltán fogjuk csak bevetni. Viszont, ami jóval nehezebben kalkulálható, hogy amikor bevetjük, akkor mekkora előnytől fosztjuk meg az ellenfelünket, gyakran a többszörösét bukunk volna, ha nincs kint a *Csendharangunk* (azért bátran megyünk el akár öt révülővel támadni egy harang mellett, hisz a legnagyobb bajt okozó *Álomrengést* remélhetőleg meg tudjuk akadályozni. Harang nélkül, akár fel is adhatnánk a meccset egy sikeres *Álomrengés* után). Aki esetleg nem látja a hasznát, az mindenképpen játsszon ellene, hiszen akkor sokkal nyilvánvalóbb lesz, hogy mennyire zavaró; ez egy harang mögött ülve nem annyira feltűnő, azt fogjuk látni, hogy lerakjuk a harangot, és mondjuk öt körig az ellenfél nem is varázsol, vagyis kicsit úgy érezzük, hogy fölöslegesen raktuk ki. Azt viszont nem látjuk, hogy mennyi lehetőséget volt kénytelen kihagyni az ellenfél és mennyi drága varázslat rohad nála.

Ennyi a játék alapjairól. Legközelebb már konkrét paklikat nézzük meg.

Baross Ferenc

# BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2008. JANUÁR 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 csekk hátulján a „Közlemények” rovatban sorold fel a megrendelt könyveket. Add össze a kedvezményes árnál feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazják a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

### 4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

### 5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

**E-mailben: [beholder@beholder.hu](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 vevő pontjai nem vonhatók össze. Ha két vásárlás között megváltozik a címed, akkor feltétlenül jelezd, nehogy új vásárlóként regisztráljunk.
- ❖ Amennyiben legalább 8 könyvet vásárolsz egyszerre (pénzért), akkor a rendelés minden tételéért **DUPLA** pontot kapsz!

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

### ÁLLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK

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

### HATALOM KÁRTYÁI

Junior	16	160	1590
Rhatt fénykora	11	110	1090
Sárkánymágia	11	110	1090
Zu'lit kínese	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: Thargodanak földje	3	32	320

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

### KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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



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

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

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

### BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK

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

### BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVEI

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

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

### BEHOLDER KIADÓ – BEHOLDER AKCIÓ KÖNYVEK

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

### BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

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

### BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

Mel Odum: A múlt csapdájában	15	150	1420	1270
Mel Odum: Hajtóvadászat	20	200	1900	1700
Caroline Spector: Végtelen világok	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: A nap háza	15	150	1420	1270
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
Tom Dowd: Az észjaka markában	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Elsötétedés	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Csikos vadász	15	150	1420	1270
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Pszichotróp	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Keresztutak	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Ragnarok	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Lángoló idő	23	230	2090	1870
Stephen Kenson: Született vadász	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Mérgék könyve	23	230	2180	1950
Stephen Kenson: Bukott angyalok	23	230	2180	1950
Michael A. Stackpole: Farkas és Holló	20	200	1900	1700
Jason M. Hardy: A romlás cseppjei	23	230	2180	1950

### Robert N. Charrette:

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

### Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

### Shadowrun szerepjáték kiegészítők

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

### BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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

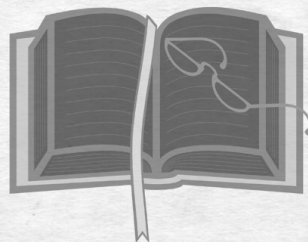
Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
<b>BEHOLDER KIADÓ – PHILLIP MESSIER KÖNYVEI</b>				
Elshaan III. – Kalózkodás	20	200	1900	1700
Elshaan IV. – A Vihar Éve	23	230	2180	1950
<b>BEHOLDER KIADÓ – E. E. KNIGHT KÖNYVE</b>				
A farkas útja	25	250	2120	2370
A macska választása	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 játszma	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 Rüvel 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: Jéghideg éj	11	110	1050	930
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	120	1140	1000
<b>BEHOLDER KIADÓ – PUZZLE</b>				
A mágia királynője	25	250	2490	
Morin tigris	25	250	2490	
<b>A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI</b>				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

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

# Leanthil naplója

47.



A hangulatom mostanában igen ambivalens (hogy rögtön az elején ezzel a tudósoktól elesett szóval éljek), majd mindjárt meglátod, miért. Ha két-három milgandoltással korábban állok neki naplót írni valami ilyesmi sült volna ki belőle:

Kedves valaki ott a jövőben, aki most a naplómát olvasod. Meg kell mondjam, nagyon unatkozom, sőt, továbbmegyek, egyre gyakrabban merül föl bennem a gondolat, hogy abbahagyom egyre értelmetlenebbnek látszó küzdelmemet itt, a Hegy gyomrában, és letelepedek. Akkor aztán nyugodt, küzdelmetől mentes hétköznapjaim lennének, talán találnék magamnak egy helyes kis galetki nőt, akivel családot alapíthatnánk, és boldogan élnénk, amíg meg nem halnánk. Nem zargatnának a Császár pribékjei, nem kellene állandóan az életemért küzdeni, ahogy az előjárók talpának nyalogatása sem volna többé szükséges. A boltosnál szépen eladogatnám a felszerelésemet, a mágikus tárgyait, azt a temérdek drágakövet és egyéb kincset, amit az eddigiek során felhalmoztam. Így eleddig érintetlen bankszámlám máris kövérre duzzadna, ami jó indulás volna az új életben (és nem kevésbé vonzó a szép ruhákra áhító, csinos galetki lányok számára). Vennék egy jó tágas barlangot, amiben több helyiség is van, és berendezném mindenféle gazdag holmival. Fából készült ágyam lenne denevérbőr takaróval, nem ez a vacak, hideg rongycsomó. A hálóban kivájnék egy kandallónak való üreget, és a fázós napokon igazi gyökérrel, meg mélységi mohával gyújtánék be, pont mint a leggazdagabbak. Ha pedig elfogyna a pénzem, apró tüzelementálokat idéznék, a régi kalandos idők emlékére, az akkor megszerzett tudás segítségével. A kedvesemmel aztán ott melegednénk kettesben a tűz előtt, és állatbőrök puha halmán cirógatnánk egymást, szerelmes bolondságokat suttogva a másik fülébe. Ott fogannának gyermekeink is, akik aztán esténként pajkosan kergetve egymást körülöttünk szaladgálnának, és csengő kacajuk boldogabbá tenne minket, mint bármi addigi életünkben. Nem ilyen vacak rongyaink lennének, amiket számtalan torzszülött szagotot, égetett, mart vagy harapott szanaszét, hanem finom úri kelméink, amikkel elit körökben is megjelenhetnénk. Ilyenkor csupa bagatell dolgokról társalognánk, költeményekről, a hideg balrangi szélről, a szomszédok új ruhájáról, ha pedig elfogyna a téma, mesélnék a hőstettekről, amiket eddigi életemben véghezvittem, és a torzszülötteket csak arénában látott úri társaság szörnyülködve csüngene minden szavamon. Olyan finomságokat ennénk, amikről én most még álmodni sem merek, legálisan ihatnánk mámort keltő italokat, és ha kedvem szottyanna, akár egy-egy gyenge xorex-szivart is elfüstölhetnék. Mi probléma lehetne akkor az életben? Ennyi pénznek még a kamatai is tisztességes életvitelt alapoznának meg, ha pedig a letelepedésig intenzíven ráhajtanék a vagyon gyűjtésére, tényleg nem lenne anyagi problémám a hátralévő életemben. Mondjuk nem kéne naponta egy kisebb vagyont otthagynom a templomban, hogy visszánövessék a titánvaránuszok által rendszeresen le-



szagatott végtagjaimat vagy, hogy feltámasztgassák amúgy is egyre fogyatkozó szolgálmat (bár ez utóbbiról senki nem tehet, csak én).

És hogy miért járnak ilyen gondolatok a fejemben? Na igen. Mint említettem, mostanában egy merő unalom az életem, de ez még nem volna probléma, hiszen ilyen időszakok már máskor is voltak. Most azonban a kevésbé unalmas pillanatok általában sikertelenséget jelentenek. A szövetségi arénában állandóan orgling fekatombokat eresztenek rám (egy halom pénzért), amiket egyszerűen nem tudok legyőzni. Ez ráadásul előrevetíti a tizenötödik szinten várható sötét mindennapokat is. Néha variálnak egy kicsit, és lomha nukratoidokkal kedveskednek, amik ellen hasonlóan kevés az esélyem (jelenleg). Persze ez csak apró bosszúság ahhoz képest, hogy a Csarnokban minden sarkon feladvánnyal várnak az Ősök, hogy a Legendák Völgyébe alig-alig tudok bejutni, mert a galetki lordok elborult mennyiségű és erősségű szolgálkkal barikádozzák el a bejáratot, hogy a csatornaszint számtalan zugában iszonyú aberrált torzszülött duók, triók és négyesek vették be magukat, amiket egy kisebb hadseregnek is nehéz volna kifüstölni, és sorolhatnám. Mindezt betetőzi, hogy a szövetség sem a régi. Mostanában szinte alig találkozok egy-egy társsal a szövetségi barlangunkban, talán ők is a fentiekhez hasonló dolgokon törik a fejüket, vagy már nem is élnek. Nem tudom. Még egy vacak zsugorító gyűrűt sem találok, hogy legalább a klánomban haladhatnék egy kicsit. A legnagyobb csapást az mérte a hangulatomra, hogy az előző olimpia környékén egy lelkes kis csapattal felkerestük a szint helytartóját, hogy néhány apró változtatást eszközölhessünk a Hegy életében. Mivel a helytartót éppen én mentettem ki a bajból, és különben is hibbant, jó esélyét láttam annak, hogy általa könnyebben elérjük a céljainkat, mint bármilyen más úton. Személyesen ugyan nem fogadott, de meghagyta néhány csicskásának, hogy ők hallgassanak meg minket. Órákon át magyaráztunk, érveltünk, rajzoltunk, végül átadtuk jegyzeteinket, és megígértettük velük, hogy mindenről beszámolnak uruknak, majd pedig visszajeleznek, mi volt a helytartó válasza. Mondanom sem kell, hogy azóta sem volt semmi reakció. SEMMI.

Egész eddigi életemet a népemnek szenteltem, kezdetben mint bárki más, aztán sajátos módszerekkel, most pedig korábbi hírnevem és hőstetteim sikerét meglovagolva. A kis társaság tagjaként is a jobbításon munkálkodtam, de ez az eset rádöbentett, hogy egy magamfajta galetkinek semmi esélye a változtatásra, azaz csak pont annyi, amennyi választ a helytartótól kaptunk. Mi értelme van így az egésznek...

De ma már ma van, és most eszem ágában sincs olyan buta dolgokon rágódni, mint amiket az imént jegyeztem le. Hiszen ha a szövetség nem is támadt fel, két nap alatt három új taggal bővültünk,





akiknek eszük ágában sincs letelepedni, és ők csak a többiek előfutárai. Szinte már hallom, ahogy a csákányok és izmos galetki karok újra a szövetségünk épületeit készítik vagy éppen csak csinosítják, ahogy a rögtönzött tanács megtárgyalja a következő legendás ellenfél legyőzésének módját vagy éppen csak legújabb hőstetteiről csacsog az ivóban. Amikor felhagytam a lakótársaimnak való ártással, azt hittem, özönlenek majd az új szövetségi tagok. Volt is példa arra, hogy egy megszűnő társaság tagjai kilátásba helyezték a csatlakozásukat, amiből később nem lett semmi. Két ilyen alkalom után a barlangomban ücsörögve, minden addiginál jobban elkeseredve rengeteget rágódtam ezen. Olyan közel volt a felvi-

rágzás, és mindkétszer gyorsan elillant a csodás jövő. De ennek most tényleg vége, ahogy az én rossz hangulatomnak is. Mától minden szép és jó. Nemrég jelentették be a klánok vezetői, hogy újabb feladatokat találtak ki a fejlődni kívánó ifjaknak, amik mellé természetesen új képességek is dukálnak. Nekem ugyan még odébb van, hogy ezen kelljen törnöm az agyam, de a távoli jövőben kilátásba helyezett pozitívumnak is tudok örülni. Ráadásul most ismét fantasztikus felfedezést tett csodás társadalmunk: egy rég elfeledett ősi város romjait találták meg szorgos kutatók, amiből temérdek eddig ismeretlen felszíni varázstárgy került elő. Már nekem is van egy, egy ősi varázsterkeres, amin ugyan számomra totálisan érthetetlen írás szerepel, de úgy hallottam, a mágustoronyban mágustökenekeket adnak érte. Azokat már jobban tudom használni (elvileg, mivel így is van belőlük egy nagy halommal, aztán mégis lusta vagyok az új varázslatok megtanulásához). Lassan a GEVSZAT-nak is a tagjává válok, (csak előbb meg kell találnom a Csarnokban a következő szintre vezető lépcsőt,) ami ugyan nem tudom mi, de nagyon komolyan hangzik. A többi itt lakó galetkitől már hallottam róla néhány szót, például azt is, hogy aki nem a legerősebb képességei fejlesztésére használja az ősköveit, azt rendszeresen meglepi valami igen hasznos dologgal, például császári fejlesztőkövekkel, meg óriás őskövekkel. Már alig várom.

Mivel ezektől a hírektől életkedvvel lettem tele, biztos vagyok benne, hogy legközelebb másra sem marad majd időm, mint a sikereimről trüni. Haladás a klánban, költözés, sikeres olimpia, szövetségi győzelem, meg hasonlók. Most pedig eszem egy kiváló rovarsalátát, aztán hunyok egy nyagot.

Leanthil

# XXVIII. BEHOLDER TALÁLKOZÓ

## 2007. november 24.

Idén is eljött az ős, a november, a Beholder találkozója a Lángban, és most is írunk egy beszámolót arról, hogy mi is történt, azok kedvéért, akik nem tudtak eljönni. Hiszen csak ez lehetett az oka annak, hogy otthon maradt valaki, abban biztos vagyok.

Éz volt az első Beholderes találkozó, amin részt vettem. Ezt magam sem értem, hogy fordulhatott elő, hiszen megfordultam szinte minden féle szerepjátékos találkozón. Voltam RPG.hu rendezvényen, Seregszemlén, Salgótarjában és Nyíregyházán, Átjáró napon, meg AnimeCon-on, moziban, millenárison, művelődési házban, és a Városligetben. Van egy dolog, ami miatt a Beholderes találkozó jobb, mint a többi, éspedig az, hogy itt egy közösségi találkozó zajlik kérem, nem pedig egy fantasy összejövetel, erőltetett szerepjáték versennyel, meg kártyaversennyel. A Beholder találkozó programja nem arról szól, hogy összejönnek azok az emberek, akik játszanak ÖV-t, TF-et vagy HKK-t, és egy szombati napon ugyanezt teszik csak sokan egyszerre. Nem. Itt az emberek azért találkoznak, hogy együtt jól érezzék magukat. Nem versenymodulokat oldanak meg, hanem kötelelet húznak, és zsákban futnak, vagy épp a tombolát figyelik kintartóan, és azt várják, mikor hangzik el az a szám, aminek nagyon örülni kell. A műveltségi vetélkedőn nem egy sárkány nevét kell kitalálni, nem kell elmutogatni azt, hogy „galetki”, egyszóval nincs erőltetve, hogy akkor most csak TF, ÖV, HKK, és egyébként is miért nem vagy trendi fantasy... És ez nagyon jó így!

Nekem fél hétkor kezdődött a nap. Azzal, hogy felkeltem és nyolcra odaértem. Nyoma sem volt kapkodásnak, mindenki tudta a dolgát, profi kipakolás, számítógépek összerakása, plakátok kiragasztása, asztalok kirakása, könyvek kártyák és miegymások kipakolása. Hiába na, ez volt a XXVIII. ilyen rendezvény, szinte már ki vannak taposva az ösvények, ami mentén mindenki mozog. Kilenckor nyílt a kapu, és ezzel gyakorlatilag egy időben el is kezdődött az egyik program, a kincsvadászat. Az első ember, aki belépett, fő jégmágus, „zúgva, bögve törte át a gátot”. Azt nem tudom, hogy talált-e kincset, mindenesetre arról meggyőződött, hogy tapasztalt öreg róka, és ismeri a programokat.

Kilenc és tíz óra közötti idő elégnek bizonyult arra, hogy a programok résztvevői kicsit akklimatizálódjanak, megtalálják a bázisukat, befizesse- nek, kifizesse- nek, feltankoljanak szendvicsekkel és egyéb élvezeti cikke- kkel. Megegyék a csokit, amit kaptak, vagy leadják a sajátjukat, amit Katinak hoztak, hiszen véletlenül minden évben vala-







hogy Katalin nap körül van az őszi találkozó. (Ez-úton szeretnék én is sok boldog névnapot kívánni neki!)

A nap folyamán több olyan program is volt, amit folyamatosan látogathattatok. Sokan kísértették szerencséjüket a roulett asztalnál, vagy a HKK és az Álomfogó zsákbamacska dobozok körül. A fiatalabb HKK-sok igazán kitettek magukért, szinte folyamatos munkát adva ezzel a Beholder pultjánál szolgálatot teljesítő két harcosnak, nekem és Dani Zolinak. Remek alkalom volt ez arra is, hogy befoltozzátok a lyukakat a könyvespolcokon. Minden könyv 30% kedvezménnyel volt kapható, sőt egyes kötetekre még nagyobb kedvezményt adtunk. Ki is használtátok rendszeren. Körülbelül tíz óraker, vagy talán egy picit később volt elérhető egy másik nagyon sikeres, és legendás program, a rántott húsos szendvics! Akik ügyesek voltak, még melegen kapták kézhez. Csataszimulátor, Galetki formázás, kedvezményes befizetés, HKK Makó Balázssal, Álomfogó Györki Dáviddal, darts, emlékfotó, felsorolni is sok, mennyi folyamatos program volt. Ki ne felejtsem a pókert, ahol több fordulót is játszottak a Texas Hold'em

szerelemesei. A galérián szinte megállás nélkül pörgött a zsuga, profi asztalon, profi zsetonnal, profi dealerrel, és nem kevésbé profi játékosokkal. Akik leginkább örültek a végén: Juhász Gábor, Nagy Lajos, és Maci.

Tíz után megindult az élet, sorra következtek a jobbnál jobb programok. A játékosok felkészülten várták a versenyeket. Az első az Activity party volt. A megszokott módon két csapat állt egymással szemben, és mindig az a csapat esett ki, amelyik az adott fordulóban vesztes volt. A

nyertes csapatot kettéosztottuk, és ők versenyeztek tovább. Így ment ez addig, amíg a végén már csak négy ember volt a két csapatban. Négy mágus, három nagy és egy kicsi. A Jégmágusok taroltak, bár azt nem lehet mondani, hogy jeges volt a hangulat. Jutalmuk ingyenforuló és Beholderes ajándécsomag volt. Akik kiestek, kipróbálhatták az ijászatot. Az Alanori ijászatot. Ez is egy visszatérő program, és most is nagy sikere volt.

Rövid szünet, de csak amíg a színpad átalakul, és kezdetét veszi az Izom – Agy nevet viselő vetélkedő. Öt darab négyfős csapat küzdött meg az Izom – Agy címért. A játék lényege, hogy vannak különböző témakörök, minden témakörhöz hat



## TITANIT DUKÁT AUKCIÓ

tétel	kikiáltási ár	vásárlási ár (dukát)
1 lélekkő (a következő többszemélyes kaland idejére megdupláz téged e kő, a másolat a kincsből nem kér)	1	11
+3 KNO, melyet szakértelmeidre fordíthatsz	2	20
+5 TNO, melyet a tulajdonságaidra fordíthatsz	3	27
+50 max. ÉP	3	35
egy tetszőlegesen választott ritka kalózkincs (kampós kezet választott)	3	29
+10 TNO, melyet a tulajdonságaidra fordíthatsz	5	61
+100 max. ÉP	5	51
3 tetszőleges avatár kulcsa (Arutacot, Virotacot, Zortacot választott)	5	35
1 csodakarkötő (+10 védetség, +50 max. VP, +10 szerencse, -10 közelharc sebződés, permanens feltámadás)	10	37
Egy tetszőleges ősteológia/őstaumaturgia varázslat megtanulása. Olyan választható, amihez megvan a szükséges szakértelem. (Ősi hurrikánt választott.)	10	28
Daxx csapás varázslat (6D40 +2000 sebzésű támadóvarázslat, komponense 1 kristályszilánk)	12	40
Egyedi ütő/szűrő vagy vágófegyver (10D10+20 sebzésű, +15 támadást adó egyedi nevű fegyver)	15	22

egyre nehezebb kérdés vagy feladat, amikért 100-600-ig kaphattak pontokat. A csapatok sorban kérhették a feladatokat, akinek a végén a legtöbb pontja lett, az a csapat nyert.

A kérdések közt voltak TF-es, ŐV-s, HKK-s, Álomfogós, Beholder könyves, bulvár, és komoly kérdések. A feladatok mókások voltak, talán a legnagyobb nevetést kiváltó a zsákbanfutás volt, ami szerencsére nem járt végtagtoréssal sem.

Volt még kötélhúzás is, és a Rubik kocka egyik oldalát kellett volna kirakni egy perc alatt, ami sajnos nem sikerült. Hiába no az idő haladt előre, és

a csapatoknak a külső behatás miatt egyre kevésbé ment az agy része a feladatoknak, viszont az izom jelegű megmérettetések mintha sikeresebbek lettek volna, mint egyébként. Mindenesetre jó hangulatban küzdöttek a csapatok.

Részvevők voltak: Holtidők, Alkoholista Dalnokok, Mágusok, Jégmágusok, 2 balkéz, Kissmebabyforever.

Az első helyezést a Holtidők nyerték, akik ingyenfordulókkal és Beholderes ajándékcsomagokkal lettek gazdagabbak, nekik külön gratulálunk. Természetesen ők viselhetik az Izom – Agy címet is. A második csapat a Mágusok, a harmadik csapat az Alkoholista Dalnokok lettek, akik szintén gyarapodtak pár ingyenfordulóval. Természetesen minden csapatnak köszönjük a részvételt és gratulálunk a játékbán elért eredményeikhez.

Keresd a párod! Ez a felszólítás nem arra vonatkozott, hogy házassági ajánlatokkal kellett bombáznunk egymást, hanem egészen másra. A bejáratnál lehetett a játékra nevezni. Aki részt vett a játékban, az kapott egy képet. Helyesebben egy fél képet. A feladat magától érthető: Keresd meg a



# TF AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANY)
A gátlástalanság öve	
(+5 támadás, lopkodás lakott területen)	5000
3 db tudás gyöngye (max. 150. fordulás licitálható)	5000
Egy tetszőleges elfogott állat, beidomítva (csak olyan választható, ami idomítható)	12000
Isteni küldetés varázslat (csak nyugati karakternek)	15000
Gárdista övcsat (+4 védetség, +10 max. ÉP, +5 csapdaészlelés, +5 felderítés)	15000
+100 Fejlesztési pont (csak olyan licitálható, aki már eljutott Esthar területre)	20000
Füst öv (nem foglal slotot, +1 minden tulajdonságra, nem átadható)	22000
Teljes ryuku vértet	22000
100000 arany	
A licitet a másodiknak is ki kellett fizetnie!	50000
	a másodikik 45000
Csonka fülbevaló (nem átadható, min. 20. szint, +50 max. VP, +50 VP regeneráció, -5% fizikai sebzés, +3 IQ)	60000
Tetszőlegesen választható faji vagy ősi páncéldarab (min. 50 szintűnek)	70000

NÉV	ELKELT (ARANY)
+10 KNO	110000
+10 TNO	160000
Egy fókuszkrisztály, ami +10-et ad egy általa választott alaptulajdonságra, és a vásárlóról nevezünk el. (Erőt választott.)	200000
Kristálypáncél (+55 védetség, emellett csökkenti a ganüidek által okozott közelharc sebzését, min. 50. szint, nem átadható)	250000
Toyaki kristály (csak min. 50. szintű licitálható)	320000
Fekete karvédó (+28 véd, +180 max. ÉP, +100 max. VP, +20 támadás kalandozók ellen, -1 szerencse, 25-tel csökkenti az elszervedett sebzését, 30. szint, nem átadható)	370000
Tharr koronája (nem foglal slotot, min. 50. szint, +8 védetség, +50 max. ÉP, +3 támadás, +3 sebzés, +10 gyógyítás, 1% esély kritikus ütésre)	400000
Duplikátum, azaz egy tetszőleges tárgyat kiválaszthatott a fenti listáról. (Fekete karvédót választott.)	580000
Fürkésző szemek varázslat	600000

kép másik felét birtokló játékost! Akiknek sikerült megtalálniuk egymást, ajándécsomagot vehettek át. Majdnem mindenki megtalálta a párját.

Az Izom – Agy után ismét egy kisebb átrendezést történt, és meghallottam Tihor Miklós hang-

ját, amivel kezdetét vette a talán legnépszerűbb program mind a TF, mind az ÓV játékosok körében, az aukció. Tudom, hogy sokan tudjátok mit jelent ez, de talán van, aki nem tudja. Olyan tárgyakat árverezünk el, amit egy TF-es vagy ÓV-s karakter tud használni a saját világán. Az egész-

nek az a lényege, hogy a megszerzett arannyal, vagy aranydukáttal kell licitálni a meghirdetett tárgyért. No, itt aztán volt engedni a hajam. Hihetetlen tárgyak, fegyverek, és különböző képesség növelő dolgok cseréltek gazdát, nem is olyan ritkán, nagy küzdelmek árán. A legnagyobb galériák árveréseit visszaidéző esemény remek alkalom volt arra, hogy a kalandozók a feltételesen között kincseiket valami igazán különleges fegyverre váltsák. A tárgyakat, és hogy mennyiért keltek el megtalálják a táblázatokban. Ezek alapján lehet gyűjtő-





# ŐV AUKCIÓ

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
A Hűség Záloga	5
20 db mágustóken	10
Egy tetszőleges klinoch tárgy (min. 16. szinten élő licitálhatott, klinoch övet választott)	20
Tetszőleges szolga, ami a szinteden engedélyezett. (Orgling sámánt választott, és mivel az idéző szörny, így nem engedélyezett, ezért kék-vörös atyát választott másodiknak.)	20
Egy tetszőleges felszíni varázstárgy, amit FTK során találni lehet. (Fortuna kiskorsóját és Urgod kémszemét választott a két nyertes.)	50
Maelfaron íja (6d6, -25%, 3 roncsolás, 2 gránitbőr)	50
Örökkévalóság drágakő fejlődés	100
Platina relikformázó (max. 7-es randomtárgyat, vagy max. 5-ös relikviát tud formázni)	150
+2 a legmagasabb szakértelemre/varázslatra (elektromos lehelet volt)	300

NÉV	ELKELT (ARANYDUKÁT)
Kötőő karkötő (roncsolja a roncsolhatatlant, -8 vastagbőr, -8 tuskébőr)	300
3 db őskő	400
Az Univerzum karvédője (+5 minden lehelet, +1 varázslat szint, +1 végtag méret, szakértelem, speciális képesség, +4 lőfegyver, +3 gyorsaság, +1 pszitámadás, psienergia, +3 minden psi, +2 áttörés, -5 álcázás)	500
3 db időkristály	600
Gyémánt token	600
Klánváltás (annál a rangnál maradt a váltás után is, amiben az előzőnél volt, a klán specifikus tárgyat átírtuk). (Mutásból halhatatlanba váltott, másodlagosként halhatatlanból tudósba.)	1055
Varázstárgy utalvány	1200

getni a nyári találkozóra, ahol hasonlóan értékes tételek lesznek.

Az aukció után következett a „színpadról ki tudja messzebbre dobni a csokit” játék, ami a tombolából fejlődött ki az évek hosszú sora alatt. Ennek az eseménynek az a lényege, hogy Kati a mikrofonnal a kezében egyre csak sorolja a számokat, a játékosok a kezükben, vagy az asztalon lévő papírokkal egyeztetnek, és ha megvan a keresett szám, akkor hatalmas „Itt van!” felkiáltással

a színpadra érve, szintén Kati átad egy ajándékot. Az ajándékok igen sokfélék lehetnek. A teljesség igénye nélkül Beholderes ajándékcsoomag, TF/ŐV ingyenforduló, amit a HKK résztvevők Misztikus erők HKK kiegészítőre tudtak cserélni, PC játékok, díszdobozos csoki, póló, bögre, vásárlási utalvány stb. A dolog ott kezd érdekes lenni, ha olyan számot húz ki Kati, aminek nincs gazdája, mert ilyen is előfordul, hiszen a belépőjegy egyben tombola is. Nos ekkor a felgyülemlett vendégsereg, egyszerre kiáltja a „HAZAMENT”



jelszót, ami egyfajta ultimátumot is jelent egy új szám kihúzására. Ahogy a percek múlnak egyre kevesebb idő telik el a szám kihúzása és a fenn említett skandalum kiáltása között, így maga tombola is egyre nehezebb lesz, aki nem figyel eléggé, vagy nem elég gyors, arra bizony hamar rá-süthetik, hogy hazament. Az igazi versen csak azután kezdődik, hogy a nyertes kimegy a színpadra, ugyanis itt a nyeresége mellé kap egy kis csokit is, és eldöntheti, hogy megtartja, vagy benevez vele a „ki tudja

## VARÁZSTÁRGY UTALVÁNY (824. TÁRGY)

“Szabadon, korlátlan ideig felhasználható, Lord Kymnathel személyes garanciájával.” – hirdetik az arany betűk. Tyúha! Azért mégis érdemes lenne minél előbb beváltani, ki tudja, érvényes-e a személyes garancia akkor is, ha például Lord Kymnathel, teszem azt, váratlanul elhunyt?

Az utalványt a H 824 {paraméter} paranccsal használhatod, 10 TVP árán.

A lehetséges paraméterek:

825:	Avatár páncél	(+60% védelem, +5 minden elemi immunitásra, +5 erő, +5 vitalitás, -1 TVP/kronoérítés, +10% KNO limit, -5 gyorsaság)
826:	Avatár karvédő	(+3 mágia, +3 áttörés, +2 varázslat szint, +5 méret, -20% támadás)
827:	Avatár karkötő	(+1 tombolás (eggyel több ellenfél támadása közelharcban), +25% támadás, +10 méret, -3 egészség, -3 vitalitás)
828:	Avatár fülbevaló	(+10 lehelet, +10 bűz, +10 lőfegyver, -5 vastag bőr, -5 álcázás)
829:	Avatár gölemgyűrű	(+20 erő, +5 tüskés bőr, +3 szerencse, -5 gyorsaság)
830:	Avatár mágusgyűrű	(+20 IQ, +5 rezisztancia, +3 szerencse, -5 erő)
831:	Avatár íjászyűrű	(+20 gyorsaság, +5 lőfegyver, +3 szerencse, -5 egészség)

messzebbre dobni a csokit” vetélkedőbe. Szerintem nem érdemes, hiszen nem kap díjat az első helyezett, de valahogy mégis elég sikeresnek mondható ez a versenyszám. A viccet félretéve közel egy óra kellett ahhoz, hogy Kati ki tudja sorolni az összes nyereményt, ami az asztalon volt. Idén két fődj volt, húsz ingyenforduló és egy Trónok harca társasjáték, aminek két lelkes tombolasárló örülhetett.

Természetesen egész nap a kedvezményes befizetések helyén István folyamatosan regisztrálta az Örökkévalóság drágaköveket is, amely idén egy ametiszt volt. Aki kimaradt lemaradt, az

a következő találkozón is beírathatja magának. Sikeresnek mondható azon kezdeményezésünk is, hogy a vonatjegyeket ingyenfordulókra tudtuk váltani. Sokan igénybe vették ezt a hozzájárulást.

Mindennek vége szakad egyszer, négy után az utolsó zsákbamacskát is kihúzták, elhangzott a tombola fődíjához rendelt szám, már mindenki kiváltotta a pókeren vagy egyéb más játékban nyert vásárlási utalványát, miután megtaláltuk a ruhatáros bácsit, a kabátokat is ki lehetett váltani, és szépen elindult mindenki haza, tele élményekkel, emlékekkel, kezében az olimpiai fordulóját olvasva azon gondolkodott, hogy jövőre újra látja-e barátait, ellenfeleit. Mi itt leszünk!

A végén külön köszönet mindenkinek a részvett a találkozó lebonyolításában, az onlinepokerhu.com munkatársainak a póker versenyek lebonyolításáért. Kati mindenkinek köszöni szépen a sok csokit és a névnapi jókívánásokat. Mindenkinek kellemes ünnepeket kívánunk!

Kapanovszki Viktor





## Olimpiai pillanatkép...

...azaz hogyan győzte le Morq Fan Gor, a legfelső szint győztese Zorander, a mágust, a második helyezettet.

Jelenleg a 2. helyen állsz. A közönség öröngése közepette kísérek oda következő ellenfeledhez, aki **Zorander, a mágus**, egy a régi korok elfjeire emlékeztető, szikrázó tekintetű, borzas hajú férfi. [aura: rezisztencia: 99, 2-es sz.áll.roncsolása.] A Mágusok klánjának halhatatlan varázslókirály rangú tagja. A Újszövetség szövetségbe tartozik. Kalandor rangja közismert kalandmester. Viselt tárgyai: Epikus mágusköpeny, Zohkart karkötője, immuneodron vért, aréna gyémánt érme, méregvándor vállvédő, vortex gyémánt, vastag csizma, kalandor fülbevaló, Mogua pajzsa, az Ősök Szent Kardja, Fénygyűrű, szkritter karvédő, a balrog gyűrűje, Örökkévalóság Gyémántja, Bobó pálcája, a Becsület gyűrűje, a teknős drágakő fülbevalója, az ellenállás szikrázó fülbevalója, Crouveaux gyűrűje, antimágikus karkötő, az Érzés Gyűrűje, a Pusztítás Talizmánja, manókirály korona, réz harci gyűrű, Ómen varázsbotja, elementáris kristály, isteni hatalom karkötője, gyantakés, lidérc karvédő, xenóbőr karkötő, császári kitüntetés, sünrāja tőr, Tyrex obszidián karkötője, isteni hatalom amulettje, plüss daergaoth lord, klinoch amulett, Fairlight nyársaló lándzsája, Firandi kesztyűje, Noxoth karkötője, klinoch gyűrű, Fairlight összetett íja, gyémánt mágusöv, topáz melltű, tormikus bilincs.

\*\*\* 1. KÖR \*\*\* Rúnákat rajzolsz a levegőbe, mire létrejön egy megszakítás. (-20 vp.) Heves kézmozdulatok közepette elvarázszol egy hatalomvarázst. (+119 minden tulajdonságodra) (-12 vp.) Magában motyogva, Zorander, a mágus létrehoz egy lávafolyamot. Megakadályoztad a varázslat létrejöttét. (-5 VP)

\*\*\* 2. KÖR \*\*\* Mormolsz a mágia különös nyelvén. Létrejött egy ősi immunitás! (-7 vp.) Heves kézmozdulatok közepette elvarázszol egy antimágikus szférát. (+134 rezisztencia.) (-12 vp.) Néhány rövid kézmozdulat után Zorander, a mágus létrehoz egy lávafolyam varázslatot. Megakadályoztad a varázslat létrejöttét. (-5 VP)

\*\*\* 3. KÖR \*\*\* Néhány rövid kézmozdulat után Zorander, a mágus létrehoz egy lávafolyam varázslatot. Megakadályoztad a varázslat létrejöttét. (-5 VP) Zorander, a mágus felé mozogsz, hogy megtámadhasd. Zorander, a mágust próbálsz megsebezni. Villámokat köpsz. (707 ép-t sebezted). Bűzöd kellemetlen számára (190 sebzés). Gyantakéssel támadsz. (1 ép-t sebezted). Zorander, a mágus összerogy.

[A csatában összesen 853 sebzést okoztál, és 0 sebzést kaptál.] Győzelmet arattál!



# Ghalla News

167

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2007. December



Sárkányvárbán, a Thargodan városban található egy épület, amely ősi titkok, a sokezer éves Thargodan faj első mágusainak titkát is őrzi. Ha egy kellőképpen álcázott ghallai kalandozó betéved ide, akkor esetleg ő is beavatást nyerhet ezekbe a titkokba.

A ganüidek nem először tévedtek a Sötét Földre az éjfattyak, prédáik nyomában. Már jártak itt az ősidőkben és a Thargodan írások emlékeznek rájuk. Arra is, hogyan lehet harcolni ellenük.

A Sötét Föld mércéjével is irtózatossá erejűnek tűnhetnek ezek a szörnyetegek, de a Thargodan harcmodorral eséllyel lehet felvenni velük a küzdelmet. Ha a Thargodan könyvtárban kapott feladatokat teljesíted, akkor ismerkedhetsz meg ezzel a technikával, amely kifejezetten a ganüidek ellen lett kifejlesztve. Ha az alapokat megtanultad, akkor a továbbiakban már fejlesztési pontokból növelheted a harcmodorhoz tartozó két új képességet, a ganüidvadászatot, és a ganüidrezisztenciát. Előbbi segítségével a teljesen idegennek tűnő, ezért ismeretlen felépítésű lények gyenge pontjait találhatod meg, ezáltal a képesség függvényében lehet egyre nagyobbat sebezni rajtuk. A második pedig az idegen síkról származó lények egyik pusztító képességének segít ellenállni.

Mivel a harcmodor nem ghallaiaknak, hanem Thargodanoknak lett kifejlesztve, ezért

számokra a szokásosnál nehezebben tanulható, egy pontnyi képességnövelést nem a megszokott 100 fejlesztési pontból, hanem háromszor annyiból tudsz elérni. Viszont a helyzet nem teljesen reménytelen, a könyvtárban ugyanis adnak egy elmés szerkezetet, amely segítségével a ganüidekhez némileg hasonló éjfattyak legyőzésével is szerezhetsz fejlesztési pontot. Ez a szerkezet segít neked elemezni az idegen létsíkról jött lények felépítését, amennyiben magadon viseled.

A Thargodanok, ha birtokában vannak a harcmodornak, miért hagyják hogy a ganüidek elhódítsák tőlük a Sötét Földet? – merülhet fel jogosan a kérdés. Nem hagyják, de a





ganüidek és az éjfattyak folyamatosan érkeznek a világukra, mégpedig a rejtélyes okból hirtelen nagy számban megnyílt dimenziórészek keresztül. Ahhoz, hogy meg lehessen akadályozni az idegen lények invázióját, fel kell deríteni a dimenziórészek helyét, és valahogy bezárni azokat, vagy legalább őrizni, hogy azonnal le lehessen csapni a betolakodókra. Három nem könnyű feladat, de mindegyik elvégezhető.

Az éjfattyak ismerik a módszert, hogyan deríthető fel a dimenziórészek helye, ahhoz hogy ez neked is sikerüljön, az egyik éjfatty lordtól kell megszerezned a t'urlang tájolót, amely a legalkalmasabb eszköz erre a feladatra.

A dimenziórészek bezárása már keményebb dió. Általában az idő megoldja ezt a kérdést, de persze erre nem lehet számítani, lehet hogy egy rés csak egy napig, de az is lehet, hogy ezer évig nyitva áll. Akaratlagos eltűntetésük még nem megoldott, ezért hát marad az őrzés. Aki egy dimenziórésznél táborozik, az őrzővé válik, és lehetősége nyílik hogy lecsapjon arra a szörnyre, amely épp átkel a világok között. Persze nem lehet tudni miféle szörny akar majd átjutni, mikor a vakmerő kalandozó, vagy Thargodan táborát ver a résnél. Lehet, hogy egy kisebb éjfatty, de megeshet, hogy egy éjfatty lord, vagy akár egy rettentős ganüid harcos lesz az ellenfele.

A már átjutott ganüidek nem sokat tétovázáltak, már meg is kezdték a prédában (ide so-

rolhatók az éjfattyak, sárkányok, Thargodanok és kalandozók) gazdag világ gyarmatosítását. Óriási, sosem látott építmények, úgynevezett masszakaptárak emelkednek a rések környékén. Úgy tűnik, csak idő kérdése, hogy benépesítsék a Sötét Földet. Ez ugyan nem lenne nagy veszteség a ghallaiaknak, de féltő, hogy a birtokba vett világot csak ugródeszkeként használják majd arra, hogy táplálékban még gazdagabb síkokra juthassanak, például Ghallára.

### GANÜID IFJONC

A ganüidok legapróbbika – persze a saját léptékükkel mérve. Ennek a mi világunkon hat méteres óriásszörnynek a számunkra félelmetes és halálos képességei odaát mindössze arra legendóék, hogy az életben maradás alapjait elsajátítsa. Az ifjoncok közül kevés éli meg a felnőttkort, áldozatul esnek a ragadozóknak. A Sötét Földön viszont a tápláléklánc csúcsának közelében helyezkednek el, ahogy gondfeledt kacagással falatoznak a mópat gigászokból...

#### adatai:

védekezés:	150/150/150
maxélet:	11000 + d3000
támadás:	250

#### tulajdonságai:

csak mágikusan sebezhető,  
nem lehet belőle vámpirizálni,  
csökkentett varázslatsebezhetőség



# Olimpiai pillanatkép

## azaz hogyan győzte le Lexendorin, a félisteni (8.) kategória győztese Vöröshasú Eliotot, a harmadik helyezettet

A versenyben jelenleg a 2. helyen állsz. Felállítanak a soron következő ellenféllel szemben, aki kopasz, kék szemű, kecskeszakállas gnóm férfi. A bőre kreolszínű. Biccentesz, majd bemutatkoztok. Az ő neve Vöröshasú Eliot. Tharr kisebb avatárja. Tagja az Igaz Barátok Rendjének. Egy bársony övszalat, egy csodakarkötőt, egy Doemon kőarkötőjét, egy dr'thanox gyűrűt, egy drag'kór fülkarikát, egy draklen csizmát, egy drakolder gyűrűt, egy Erdauin gyűrűt, egy értépő sarkantyút, egy Fagyor övszáját, egy Ghudd'zilla kesztyűt, egy hűbéresi gyűrűt, egy Istenek Talizmánját, egy jáde ékszert, egy kamikáze fejfedőt, egy két kard szimbólumot, egy Khór maszkját, egy kisebb napkorongot, egy kreiton palástot, egy kyorg övcsatot, egy lajstrom medált, egy lényegformázó gyűrűt, egy moa nyakláncot, egy nemesi ruhadisz, egy nemesi vívópálástot, egy Notermanthi amulettet, egy og'lhobn fülbevalót, egy örökkével. zafirját, egy rogalhal csuklópántot, egy ryuku csataszoknyát, egy ryuku hüvelykgyűrűt, egy ryuku kalózkalapot, egy ryuku kalózkendőt, egy sodét, egy Szakamó fülgűrűjét, egy Teremtő koronáját, egy Tharr koronáját, egy titánit vértet, egy Toyaki csuklópántját, egy troglodita gyűrűt, egy tűzhaj diadémet, egy védőtalizmánt, egy vívónadrágot, egy Vlagyimir gyűrűjét, egy Vlagyimir-díjat, egy Yuin gyöngysorát és egy Zarknod fülbevalóját visel. Ruházatát egy Szakamó trófea, egy Moi Ro Fa trófea és egy Genyuku trófea színesíti. Furcsa jelvénye van: egy kristálygömb brófejében épülő mágustorony. Jobb kezében egy Durghal pörölyét, bal kezében egy fagyott kalapácsot tart. Lőfegyvere egy moa stuki.

Ellenfeled őrröngő vadállattá válik! Hatalmatd demonstrálandó, mormolni kezdsz. Létrejött egy rezisztencia. Gyógyulsz (+4 életpont). A másik mormol valamit: egy fizikai pajzs II varázslat! Úgy ítéled meg, hogy nem árt egy manaégetés védekező rúna felrakása. A következő pillanatban már meg is idézted. Stabili asztrálháló feszül elméd köré. A szilánk működik (+4 életpont). A csata nem lesz könnyű: célpontod számdra ismeretlen védekező varázslatot rak magára. Öregedett 2 évet. Egy isteni átok varázslatot dobsz ellenfeledre. Ellenfeled -25 szerencsét kap a harc időtartamára. Morgan szilánkja gyógyít (+4 életpont). Ellenfeled támadó varázslatot alkalmaz: ősi hurrikán varázslatot ló rád. 397 életpontot veszítettél. Ellenfeled összerándul a manaégetés okozta fájdalomra. (150 ÉP-t sebződik tőle.) Támadó varázslatot alkalmazol: ellenfeledre istenítélet varázslatot lösz. 1621 életpontot sebezél. (50 ép-t sebződés te is.) Gyógyulsz (+4 életpont). Egy kiszáradás varázslattal köszönt csatapartnered. A rezisztenciának köszönhetően a varázslat kudarcot vallott! Ellenfelednek tudati görcsei támadnak. (70 ÉP-t sebződik.) Az esélyek kiegyensúlyozása céljából ellenfeled Rád ló moa stukival. Teli erőből kábító nyilacsakát dobsz az ellenfeledre. Ellenfeled nyakában Yuin gyöngysora csillog - emiatt kettővel kevesebbszer támadhatsz. Elrepül 5 kábító nyilacska. Több lövedéked átfúrja Vöröshasú Eliot jobb karját. (5 támadással 300 életpontot sebezve.) Az ellenfél részben elkábul a nyilacska lévő méregtől. (-20 támadás, -20 védekezés.) Légelementáld letaszítja a lábáról ellenfeledet. (54 életpontot sebezve.) Feléd repül 9 ezüsttöltény. Nem talált el. Megmarkolva az Aurgir lándzsáját ellenfeledre ugrasz. Aurgir lándzsájával nagy lendületekkel át-meg átszúrod Vöröshasú Eliot testét. (10 támadással 1291 életpontot sebezve.) Vámpirizálsz (+142 életpont). Légelementáld támad. (44 életpontot sebezve.) Egy ősi hurrikán varázslatot dobsz ellenfeledre. 331 életpontot sebezél. Hirtelen elősuhan a hátad mögül egy szellempárduc, és karmaival az ellenfélnek esik. (41 sebzést okozott.) Ellenfeled 12 pontot sebződik a fényaurától. Vöröshasú Eliot gyenge támadását könnyedén elkerülöd. Ellenfeled a kísértetek ura, oldalán egy szellempárduc küzd! (56 ép-t sebezett rajtad.) Ellenfeled holtan rogy össze. Végeztél vele! Megpróbálsz minél többet összegyűjteni az ellőtt lövedékekből. 5 kábító nyilacska találsz meg, amelyet még használni tudsz. Megújítod a vámpirizáció varázslatot. [-20 varázspont.] Morgan szilánkja gyógyít (+4 életpont). Elmult az áldomás III hatása.

{Csatastatisztika; sebzés: 3914, sebződés: 503, gyógyulás: 162, összesen: -341 ÉP}



# Kharizmosz:

## Rekviem

18.

Amanda Lír-ről és Sis Johni Walker-ről semmit sem tudunk. Mindenki ismerte a nevüket, de személyesen senki nem találkozott még velük. Oly régen voltak már a KT tagjai, hogy akik közülünk összejártunk, már mind örökül kaptuk őket az elődeinktől. A következő gyűlésünkön eldöntöttük, hogy helyet kell adnunk két ifjoncnak, ezért az említett trolloktól megváltunk. Könnyű döntés volt, hiszen nem voltak jelen. Nem védhették meg magukat, és mindössze annyi szólt ellenük, hogy évek óta nem mozdultak arról a helyről, ahol letelepedtek. Koppány Aga felszólított minket, hogy szavazzunk róla, kitzásítsuk-e őket magunk közül, avagy sem. Nem hezitáltam túl sokat, a döntés támogatói mellett emeltem fel a kezem. De míg a többiek a frissen csapra vert söröshordó kiszáraitásán fáradoztak, én vettem a fáradságot, és a köztünk lévő tudati szálon át megpróbáltam felkutatni a veteránokat. Megdöbentem azon, amit láttam. Talán le sem kellene írnom.

Amandát egy sikátorban találtam, a saját szennyében feküdt, egy szemétkupac tetején. Esméletlenségig itta magát, és azonnal tudtam, hogy ez minden nap így megy. Szánalmat éreztem, és büntudatot. Azon rágódtam, hogy vajon nem segítenünk kellene-e rajta, a kiközösítés helyett? Aztán megerősítettem a lelkemet, és bemeséltem magamnak, hogy jól tesszük, amit tesszünk. Hogy nem bűn elfordulni egy *ilyen* alaktól. Igen, erővel győztem meg magam, hogy amit a szívemben érzek, az csak szentimentális maszlag, és keménynek, céltudatosnak kell lennem.

Walkert a huertoli börtönben találtam meg. Évek óta be volt már zárva, és valami nagy-nagy gonoszságot követhetett el, mert a lánc, amit a bokájára kovácsoltak, már a csontig ette magát. Nem érzett fájdalmat. Kissé mélyebbre ereszkedtem tudattársam elméjébe, aztán pánikszerűen menekültem belőle. Walker menthetetlenül örült volt. Olyan mélységesen összefüggéstelen volt minden emléke, és gondolata, hogy rajta már egyetlen csodadoktor sem segíthetett volna.

Könnyű volt megválni tőlük. Könnyebb, mint gondoltam. Senkinek nem beszéltem arról, amit tapasztaltam, és tudtam, hogy Aga a kötelék eltépésének pillanatában, ha addig nem is, ugyanúgy szembesült az igazsággal, mint én, mégsem hoztuk szóba egymás előtt mindezt. Azóta sem, soha.

Segítenünk kellett volna inkább? Vagy helyesen döntöttünk? Nem tudom.

Akkoriban ennél sokkal fontosabb kérdések foglalkoztattak mindenkit. Prémvadászok beszámolóiból értesültünk róla, hogy az Árnybirodalmak területén sokfelé, rejtélyes romokat és tornyokat látni, ismeretlen szörnyetegek uralkodnak a keleti területeken, és hogy a közhiedelemmel ellentétben túlélheti a kalandot, aki átmerészkedik a képzeletbeli határvonalon. Mondanom sem kell, hisz jól tudod, micsoda „aranyláz” indult meg akkoriban. Azok a kalandorok, akik éreztek elegendő elszántságot, és elég erőt a fegyverforgató karjukban, azonnal hátrasra pattantak, és az ismeretlen terület felderítésébe fogtak. Hónapokig attól volt hangos minden kocsma, fogadó, és a Krónika oldalain sem lehetett szinte semmi másról olvasni, hogy hol, milyen fantasztikus varázstárgyat, miféle titkos labirintust, vagy új varázstekercset lelt ez, vagy amaz a kalandozó.

Lelkes voltam én is, de tisztában voltam önnön határainnal. Azok a beszámolók nem csak dicsőségről, és hőstettekről szóltak, hanem ocsmány teremtményekről, örökre megnyomorodott hősököről, tönkretett, összetört tárgyakról, iszonyatos sebekről, és különleges, szinte legyőzhetetlen szörnyekről is. Nem éreztem még magamban elegendő erőt ahhoz, hogy szembenezzek ezekkel a kihívásokkal. Arról nem is beszélve, hogy milyen sok feladat várt még rám egyébként is. A lista, amit a teljesítendő küldetésekről vezet-



tem, méteres volt. A vágyaimban szereplő tárgyak sorában is alig-alig volt még kipipálva néhány, pénzem pedig, Fairlight pap voltom ide, vagy oda, szinte egyáltalán nem volt. Minden vagyonomat a felszerelésembe fektettem, no meg a méregdrága varázslatokba, amiket természetesen azonnal elsajátítottam, mihelyst elérhetővé váltak a számomra. Egy szó, mint száz, keserű szájjal hallgattam a Vadkeletet megjárt kalandozótársaim hősies beszámolóit, de ahelyett, hogy vakon beleugrottam volna én is az ismeretlenbe, mint sokan mások tettek, inkább összeszorított ajkakkal dacoltam tovább az erőmmel arányos kihívásokkal.

Rég ejtettem már szót Grófról. Igazság szerint ennek egyetlen oka van: ez idő tájt épp haragban voltunk. Igen, jól hallottad, haragban. Famulusom megsértődött, már nem is nagyon emlékszem, hogy min, valami apróságon. A sértődésből vita lett, a vitából pedig harag. Hogy hogyan lehet vitakozni egy szolgálával, aki ráadásul még normálisan beszélni sem tud? Hidd el, lehet! Annyi ideje voltunk már egymás mellett, hogy minden gesztusát kiismertem. A hangoikat pedig, amelyeket kiadott magából, gond nélkül fordítani tudtam volna a ghallai közönségre. (Ha netán szinkrontolmácsra lenne szükséged engedetlen Rughar familiárisod mellé, jó pénzért szívesen vállalom ezt a feladatot!)

Szóval haragban voltunk, és ez ezernyi apró bosszúságban nyilvánult meg. Én nem foglalkoztam kis barátom napi szükségleteivel, elhanyagoltam őt, igazából rá se hederítettem. Hagytam, hogy éhezzen, és csak akkor egyen, ha lopni tud magának valami ehető, vagy eredményesen vadászik az éjszakai pihenőidőm alatt. Meg kell hagyni, derekasan helyt állt e téren. Bár fogyott egy keveset, a végén már egészen ügyesen vadászott, és kiderült az is, hogy tökéletesen mindenevő őkelme, és nem csak azokat az ingyencfalatokat veszi ám be a gyomra, amikkel azelőtt tápláltam! Dehogy! Szóval önellátóvá vált, és bármennyire is haragudtam rá, ez elégedettséggel töltött el engem. Hamar megbocsátottam neki, még ha ez nem is volt túl könnyű. Gróf ugyanis, velem ellentétben, haragtartónak bizonyult és minden lehetőséget megragadott, hogy valamiféleképpen borsot törjön az orrom alá. Eldobálta az értékes komponenseimet, kiöntötte az ivóvizemet (egy alkalommal még bele is vizelt a tömlőbe, de ezért nagyon-nagyon megvertem, és többé nem próbálkozott ilyesmivel). Néha szándékosan megzavarta a vadászatomat, és miatta szalasztottam el a prédát, máskor meg összetörte a varázssitalos, és kenőcsös tégeyleimet, hogy szertefolyt a sok drága alapanyag...

Tudom, sokan már az első csínytetés után agyoncsapták volna a famulusotokat, idéztetek volna egy másikat, és kész. Vagy, a kevésbé véres kezűek szélnek eresztették volna őt, hogy a vadak végezzék be a piszkos munkát, vagy hogy találjon vissza a saját dimenziójába, ahogyan akar. Nos, én egyiket sem tettem. Kitarítottam mellette. Bevár-

tam, amíg haragja enyhül, és megbocsátja nekem a saját hülyeségeit. Igen, így történt. Egyik pillanatról a másikra múlt el az irántam táplált haragja. Az egyik percben még kavicsokkal dobált engem, csak hogy bosszantson, a következőben pedig már egy marék, frissen elejtett lepkét hozott ajándékba, hogy azt is főzzem hozzá az üstben sercegő, fokhagymás oldalashoz. Barátok voltunk újra.

Nem sokkal a keleti területek felfedezése után látogatást tettem Biztosrévben. Csak néhány hónapja adta áldását VI. Borax a kalandozók petíciójára, miszerint saját földet vásárolnának az Udvartól, és ezen saját várost alapítanának, és lám, máris álltak épületek a főutcán! Elámultam, mikor a telepportáló mágia kiköpött magából. Mindenütt kötőig vetkőzött kalandozók dolgoztak. Követ hordtak, és faragtak, néhány Tharr-pap pedig egyenesen a födelemeket mozgatta a mágiájával. Izgalmas, és érdekes látvány volt. A kereszttűcák még sáros csapások voltak csupán, a távolban még az erdőt irtották bőszejcsapásokkal, és itt-ott még látszódtak az e helyütt eredetileg álló faóriások tuskói is, de már állt a fogadó, és az elébe kötött hátságok, és máhások számából ítélve számos vendége akadt. Állt a kolostor, és udvarából már ütemes kántálás hallatszott, ahogyan a kopaszra beretvált kobakú kobudera mester épp új fogásokra oktatta a harcművész-palántákat, és állt már a fegyvermester épületének homlokfala is. Megszálltam a fogadóban, és egész éjjel kockáztam, kártyáztam, és szkanderoztam a fizikai munkában kitikkadt társaimmal. Sokat ittam, és sokat nevettem azon az éjjelen. Végtelenül büszke voltam rá, hogy kalandozó vagyok, és olyan közösséghez tartozom, akik képesek egy ilyen, hatalmas vállalkozás végéhez vitelére is, mint egy város alapítása. Úgy éreztem, Biztosrév az idők végezetéig állni fog, és elhatároztam, hogy a következő napokat én is építkezéssel töltöm majd. Hogy gránitelementált idezek, követ hordok, falat emelek, és tetőt ácsolok. Résett akartam vállalni mindenből! Hogy verejtékem nyoma ott maradjon az utcakőbe, és a házak falába építve... Nem teljesen rajtam múlt, hogy a hajnali szél elfújta ezt a tervet, és az álmokat, mint-

