

ALANORI KRÓNIKA

144. szám
2008.
január-
február

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Boldog új évet kívánok mindenkinek így január közepén. Az új év újdonságokat is hoz. A legfontosabb hírünk az, hogy megújult a kupon az újságban, immár neten költethető el. A részleteket a 36. oldalon találjátok. Mindezek mellett természetesen más dolgokkal is készülünk. Az első Álomfogó Kártyajáték kiegészítő, a Sámánviadal, április végére várható. Itt jegyezném meg, hogy a mostani számhoz az ajándék HKK lap mellé Álomfogó lapot is adunk. Természetesen új HKK kiegészítő is lesz júniusban. Dolgozunk továbbá új netes játékokon is, ezekről azonban még korai lenne részleteket elárulni. Várhatóan tavasszal jelenik meg Raymond E. Fesit új könyve, Az örült isten dühe. Szeretnénk benneteket megismertetni Kim Harrison könyveivel is, az első, Boszorkányfutam címmel szintén tavasszal várható.

A címlapunkon ezúttal egy idén megjelenő Shadowrun könyv, az Utórezgés borítóképe, Marc Sasso festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XIII. évfolyam 1. (144.) szám (2008. január-február)
– Megjelenik kéthavonta

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

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

Gráfikus: Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Marc Sasso

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

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

Lapzártá: december 14. **A következő szám lapzártája:** február 15.

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

ISSN 1219 770 X

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

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

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

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

E-mail cím: beholder@beholder.hu

TARTALOM

HÉTKÖZNAPI MÁGIA	2
Shadowrun	
MISZTIKUS ERŐK	7
Lapelemzés 2. rész	
ÚJ VERSENYEK	17
Januárban, februárban és márciusban	
HOGYAN CSINÁLJAM?	23
HKK feladvány	
KÉRDEZZ-FELELEK	26
HKK kérdések	
ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK	28
Tanácsok pakliösszeállításhoz	
ÁLOMFOGÓ VERSENYEK	31
Beszámoló és versenyhírdetések	
LEANTHIL NAPLÓJA	37
Egy galetki élete	
AZ ALKU	40
Ősök Városa novella	
GHALLA NEWS	44
A TF hírei	
TF FEJLESZTÉSEK	44
KT-KÉPESSÉGEK	45
REKVIEM	46

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

HÉTKÖZNAPI MÁGIA

Az alábbi ismertetőben a mágia hétköznapi megjelenési formáival fogunk foglalkozni. A Shadowrun világában fontos szerepet tölt be a mágia, a világleírások azonban eléggé szűkszavúan nyilatkoznak róla.

OTT VAN A SARKON...

Mivel a mágia legális, biztosra vehetjük, hogy számtalan formában találkozhatunk vele akár az utcán is. A legfelkapottabb szolgáltatási kör minden bizonnyal a mágikus és asztrális védelem lehet, ám ugyanakkor a mágikus gyógyítás is erősen profitálhat a mágiából. Természetesen ezek többnyire drága szolgáltatások, mivel a mágia adottságot igényel, amire születni kell. Persze vannak olcsó és közkedvelt szolgáltatások is, mint a jövőndőlés, vagy a szerelmi átkok és kötések, ám ezek hatékonysága már csak a szerencsén múlik.

MÁGIKUS VÉDELEM

A lehetőségeket tekintve a mágikus védelem az egyik legprofitálabb ágazat a „mágikus iparban”. A legalapvetőbb mágikus védelemhez a varázslónak tulajdonképp nem is kell semmit csinálnia: elég, ha átadja mágikus védelmét a vásárlónak egy időre. Ehhez persze relatív közel kell maradnia a delikvenshez, de semmilyen más erőfeszítést nem igényel. Mivel erre minden olyan mágiahasználó képes, aki tud varázsolni (vagyis igézők, sámánisták és varázsló adeptusok is), gyakorlatilag ez a leggyakoribb szolgáltatás. A védelmet élvező személy ekkor megkapja testőre mágikus védelmét, mely passzív védelmet jelent minden mágikus hatás ellen. Természetesen ez csak alapvető védelmet jelent. A komolyabb védelemre vágyóknak szélesebbre kell nyitniuk a pénztárcájukat, hogy bér-mágusokat foglalkoztathassanak. Egy bér-mágus már aktív mágikus védelmet jelent, hiszen amellett, hogy semlegesítheti a mágikus hatásokat, egyéb trükkökkel is szolgálhat. Ez persze már jóval drágább kategória, mint egy szimpla mágikus őrizet. Mágikus védelemnek

minősülhet az is, ha egy bérvarázsló pusztán fenntartott varázslatokkal segíti kliensét. Fókuszok segítségével ez könnyedén megoldható, így a varázslónak nem is kell védenie környezetében tartózkodni a fenntartás során, ám a varázsló ekkor veszélynek teszi ki magát, hiszen varázslatai alapján könnyedén lenyomozhatják. Nem is beszélve arról, hogy az aktív mágiával járkáló delikvens gyakran fennakadhat asztrális és mágikus védelmeken. A legrágább mágikus védelmet a megkötő fókuszok jelentik. Ezek a parancsra vagy állapot-ra aktiválódó fókuszok hihetetlenül drágák (nem is beszélve a varázsló tiszteletdíjáról), ugyanakkor olyan védelmet jelenthetnek, mintha folyamatosan egy bér-mágus állna a hátunk mögött.

ASZTRÁLIS VÉDELEM

Asztrális védelem alatt olyan passzív és aktív megoldásokat értünk, mely megnehezíti az idegen asztrális formák (projektláló mágiahasználók, szellemek vagy különleges paralények) behatolását. Mivel az asztrális síkon közlekedő behatoló könnyedén megkerülheti a normál fizikai védelmet (falak, zárok, beléptetőrendszerek és világi biztonsági őrök), az asztrális kémkedés félelmetes veszélyt jelenthet. Bár az asztrális védelem megakadályozza az asztáltestek mozgását, a természetszellemek és elementálok képesek kikerülni (egy képesség, a metasíkra ugrás segítségével), valamint a védelem támadható, így az asztrális védelem inkább riasztórendszerként funkcionál, mint valós ellenintézkedésként.

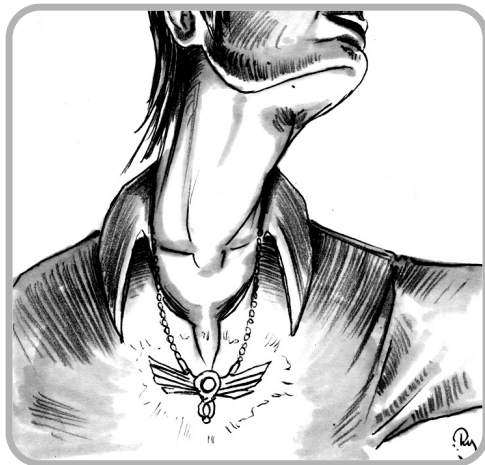
Az asztrális védelem legegyszerűbb formája az asztrális burok. Bármilyen, varázslásra képes mágiahasználó képes burkok állítására. Az asztrális burok gyorsan felállítható, és viszonylagosan jó figyelmeztetőrendszerként funkcionál, ám hathatós védelmet ne várjunk tőle.

Az asztrális korlátok egy fokkal jobb védelmet nyújtanak, ám ezek is megkerülhetők, illetve megsemmisíthetők. Az asztrális korlátok előnye a burkokkal szemben, hogy hatásuk maradandó, vagyis nem igé-

nyelnek rendszeres újraterelítést, és általában rendelkeznek fizikai komponensekkel is.

Passzív védelemre úgynevezett biorostokat is használhatunk. Ezek olyan növényi eredetű, génmanipulált termékek, amik képesek megakadályozni az asztrális formák mozgását. Hatalmas előnye, hogy telepítéséhez és karbantartásához nem igényel mágikusan aktív személyzetet, ám az ára igencsak tetemes, ha hathatós védelemben gondolkodunk, a fenntartása pedig különösen problémás (rengeteg vizet és áramot igényel).

Aktív védelmi rendszerként a magas védelmi besorolású helyeken általában a FAB baktériumtörzseket használják. A baktériumtörzsnek három változata van, ám csak az első két változat közismert és beszerezhető. Mindegyik változat aeroszolos kivitelben kapható, így légi úton kell bevetni őket. Az első törzs ártalmatlan, csupán megjeleníti a hatóterületén kóborló asztrális formákat a világi szemek számára. A második törzs már sokkal összetettebb lehetőségeket tartogat. Első sorban lassítja a hatóterületére tévedt asztrális formákat, így ellehetetleníti a behatolók gyors menekülését. A baktériumfelhő az asztrális látást is zavarja, ami időt jelenthet a helyi mágikus erőknél, hogy csapdába csalhassák a behatolót. Ha megfelelő formában és elég koncentráltan vetik be (például gránátlövedék-ként), akkor a baktérium akár sérülést is okozhat. Ha tekintetbe vesszük, hogy ezzel a módszerrel lehetővé válhat, hogy egy teljesen világi személy is semlegesítsen egy asztrális formát, máris láthatjuk a törzsben rejlő lehetőségeket. A baktériumtörzsek egyetlen hát-



ránya a rövid élettartam, vagyis a bevetés után a törzs hamar elpusztul és semlegesül.

Az őrindák hatékonyságáról vallott vélemények igen különbözőek. Egyesek istenítik őket, mások szerint drága és használhatatlan szobanövények inkább. A megoldást javallók arra hivatkoznak, hogy a megfelelően „idomított” őrindák képesek megtámadni a közelükbe kerülő asztrális formákat, ráadásul akár álcázhatók is (nem is beszélve a ritka, Esszenciászívó variánsokról). Az ellenzők szerint túl sok törődést igényelnek, szó szerint röghöz kötöttek, ráadásul baráti célpontokat is megtámadhatnak (és általában meg is támadnak).

Az asztrális védelem egyik zsákutcája, a Renraku Archológiából származó őripióca jól jelképezi, hogy koránsem használható minden ötlet, ami papíron annak tűnik. A piócák viszonylagosan rövid élettartamúak, drágák, ráadásul egylovétű riasztórendszerként funkcionálnak csak, vagyis védelmet egyáltalán nem nyújtanak.

A legelterjedtebb megoldás még mindig az őrelementálok alkalmazása. Bár igencsak drágák, fenntartásuk semmibe sem kerül, ráadásul aktív védelmet jelentenek, és képesek a barátok és ellenségek megkülönböztetésére. Mindezekon felül az elementálok világi célpontokat is megtámadhatnak materializálódás után. A kisebb büdzsével rendelkező cégek általában biztonsági sámánokat alkalmaznak, akik természetszellemelek segítségével védik a cég telephelyeit. Ez azonban több hátránnyal is jár. A legfontosabb hátrány (egy újabb dolgozó alkalmazásának költségei mellett), hogy a védelem kiszámíthatóvá válik, mert a sámánnak minden naplementekor és napkeltekor meg kell idéznie a hely szellemét. A másik mérvadó hátrány, hogy csupán egyetlen szellemünk lehet területenként.

A legolcsóbb, ám csak ritkán alkalmazható megoldás a telephelyek föld alá helyezése. Mivel a természetes föld akadályozza az asztrális formák haladását, a föld alatti létesítmények védettek minden asztrális forma ellen (nem meglepő módon a mágikusan aktívaknak fenntartott börtönök is).

Bár az asztrális védelem többnyire túl drágának tűnik, mégis megéri. Legfőképpen akkor, ha mágikus keresést folytatnak ellenünk.

MÁGIKUS GYÓGYÍTÁS

A mágikus gyógyítás napjainkban is megosztja az orvostársadalmat. Mivel egy tudományos hozzáállású





személy számára a mágia kiszámíthatatlan, így a legtöbben megvetik, ám vannak, akik elismerik és támogatják is használatát. Mágikus gyógyítást elsősorban elsősegély alkalmazásakor vagy újraelészteskor szoktak használni. Mivel sebesülésként csak egyszer használható, így a mágikus gyógyítás használata erősen limitált. Ráadásul a mágia nem a gyógyulást gyorsítja, hanem a sebesülés előtti állapotot állítja vissza, így műtétek vagy az orvostudomány húzóágazatának számító plasztikai beavatkozások, illetve beültetések lábadozási idejének csökkentésére nem használható.

Minden mágikus gyógyítónak állami tanfolyamon kell átésnie, hogy megismerjék az elsősegély, illetve a betegápolás alapjait mielőtt legálisan gyógyíthatnának. Az engedélyezési procedúra és az oktatás ára államként változik.

SZÓRAKOZTATÓIPAR

Meglepő módon a szórakoztatóipar nem túl sokat tud a mágiából profitálni. Ahogy mondani szokták „a mágia nem vicc”. Bár kétségtelen, hogy mágiával egész tömegeket bűvölhetünk el, a mágikusan befolyásolt tömeg önmaga olyan asztrális háttérzajt generál, ami szinte ellehetetlenít minden további mágiahasználatot. A mágikus előadók többsége fizikai adeptus, aki művészetében fejezi ki a mágiáját. Sajnálatos módon a mágikus előadók hírnevét nagyon megtépták a mágikus tehetségükkel visszaélő előadók, így a mágikus művészek többsége kénytelen lemondani a hírnevről és csillogásról.

A technika fejlődése miatt a bűvészlucok viszont még mindig aratnak.

SZOLGÁLTATÁSOK

A mágikus szolgáltatások hatékonysága igencsak kétséges. Már az Ébredés előtt is túltengés volt vajákosokból, jóskökből és boszorkányokból, az Ébredés után azonban robbanásszerű növekedésbe kezdett a mágikus szolgáltatóiparban dolgozók (és élősködők) száma. A szolgáltatók többsége szélhámos, sokan még csak nem is tudnak semmit a mágiáról azokon a féligazságokon kívül, amiket a trideóban láttak. A tehetséges kisebbség többnyire szóbeszéd alapján reklámozza magát (a médiában szereplő hirdetések szintén minden esetben átveréshez vezetnek).

Játéktechnikailag a jelenség egyszerűen magyarázható. A tehetség igen ritka, a szolgáltatások többsége pedig beavatottat igényel. A jóslás magától értetődik, a szerelmi áldás vagy kötés pedig gyakorlatilag egy rituálisan elkövetett érzelmek vagy gondolatok irányítása varázslatnak felel meg, melyet a szolgáltató általában fókuszba köt egy időre (ezért kell a haj- vagy vérminta). A drágább szolgáltatók akár permanensen is megköthetik a varázslatot metamágikus technikák felhasználásával, ám a varázslók többsége igencsak elvetemültnek és gonosznak találja ezt a módszert.

Spanyolajkú körökben a jóslás nagyon elterjedt, hála a voodoo papoknak.

MÁGIA A MINDENNAPOKBAN

Mivel a tehetség ritka, az átlagemberek többségének nincs mágikusan aktív ismerőse, így csak a trideó műsorokban vagy cége biztonsági szolgálatában találkozhat csak eggyel. Ezek után nem meglepő, hogy az emberek többsége csak félinformációkat tud a mágiáról, és könnyedén meghökken a leghétköznapiabb formájától is. Az átlagembert még egy olyan tűzeleméntál is megrémítheti, ami normális esetben egy ruhadarabbal is könnyedén eloththató, mivel a triedó sorozatokban pont az ilyen szellemek égetik porrá a családi házakat. Egy tömött rendezvényen akár egy figyelőszellem is pánikrohamot válthat ki, ha okosan adják ki neki a parancsokat. És akkor még nem is beszéltünk a varázslókról, akiknek elég megemlíteniük (vagy azt hazudniuk), hogy beavatottak, hogy halálra rémítsék a járóelőket. Mindenki látta a boszorkányos/csatamágos sorozatokat, senki sem akar keresztbetenni egy mágusnak. Legalábbis az átlagemberek semmiképp. A rendőröket, ügynököket és a biztonsági cégek beosz-



RENDŐRI MÁGIA

A törvény szigorú: minden 2-esnél nagyobb erejű varázslat, mágikus hatás vagy szellem illegális, ha nincs külön engedélyezve. Az engedélyek beszerzése drága és komplikált folyamat, ráadásul gyakran együtt jár rituális minták leadásával és az engedélykérő asztrális nyomának rögzítésével is (magyarán mágikus ujjlenyomatvétellel). Mindezek mellett az engedély birtoklása sem mentesít a szigorú elbírálás alól, ha a delikvenst tetten érik.

A jogosulatlan mágia kordában tartása és a mágikus bűncselekmények felderítése egyedül a rendőrség mágikus egységének feladata. A tehetség ritkaságának azonban gyakran a rendőri munka hatékonysága issza meg a levét. A rendőri helyszínelések során megpróbálják rögzíteni az elkövető asztrális nyomát, melyre nyomelemző adeptusokat vagy a hely szellemét használnak. A hely szelleme ezenfelül „visszaemlékezhet” az eseményekre, és megpróbálhatja felkutatni az elkövetőt, ha a birtokán belül van, ám természetesen nem tanúskodhat egy tárgyalás során. Ennek ellenére egy helyszellem nagyon sokat tud segíteni a nyomozati munkában (felkutatni az elrejtett bizonyítékokat, visszaemlékezni a helyszínen történt eseményekre stb.), így a rendőrség köreiben többnyire sámánokat találhatunk. A mágikusan aktív személyzet természetesen jóval drágább, mint a hagyományos, így a rendőrségnek ki kell termelnie a fenntartás költségeit. Ez általában az illegálisnak minősülő mágiahasználatot súlytó hatalmas bírságokban, és az engedélyek drasztikus árában fejeződik ki. A helyszínelők egyik legújabb (és egyben legdrágább) játékszere az asztrálisan aktív filmmel töltött optikai fényképezőgép, mellyel könnyedén rögzíthetők az asztrális nyomok még egy világi személy vagy robot segítségével is. Szerencsére ez még nem elterjedt (és nagyon drága) megoldás. A helyszínelőknek ugyanakkor nem kell csak a szerencsére és mágikus társaikra hagyatkozniuk. A helyszínen talált minták segítségével is megtalálhatják az elkövetőt, hiszen ehhez elég egy csepp vér vagy az áldozat körme alatt maradt bőrcsapat is, hogy rituális mintához juthassanak. Rituális mágia segítségével egyes különleges egységek még a gyilkos fegyvert is visszanyomozhatják a helyszínen maradt lövedékek segítségével (szimpatikus mágia). Ez persze ritka eset, és igencsak költséges.

tottjait pont ezen oknál fogva képzik ki mágikus veszélyek elhárítására.

Ugyanezen okoknál fogva a mágikus bűncselekmények mindig szigorúbb elbírálásra számíthatnak, mint egy megszokott, világi bűncselekmény. Ennek egyszerű oka van: még egy átlagember is felvehet valamilyen ballisztikus szövetet, hogy megúszhasson egy világi tűzharcot, a mágikus támadások ellen azonban nem szerezhet semmilyen védelmet.

Az átlagember nem tudja mi a különbség sámán és hermetikus mágus között, az adeptust pedig csak „részlegesen” Felébredtnek tekinti. Fogalma sincs arról, hogy mire képesek a szellemek azon kívül, hogy szinte sebezhetetlenek a világi eszközökkel. A beavatásról, a mágia magasabb misztériumairól pedig nagyjából annyit érthet meg, hogy a varázsló nagyobb tűzlabdát tud lőni.

MÉDIA

Ahogy már említettük, a média szereti a mágiát, mivel látványos, ismeretlen és könnyedén lehet vele sokkolni a népet. Mivel a média hosszú távon akar profitálni ebből, így a fantasztikus (és eltűzött) sorozatok sokkal gyakoribbak, mint a tényfeltáró, ismertető műsorok. A műérzet chipek segítségével bárkiből lehet varázsló, míg a chip le nem jár, a szerepek többsége pedig általában irreális és részrehajló, a maximális szórakoztatás kedvéért. A chipeken a mágusok sohasem fáradnak el, és játszi könnyedséggel formálják a manát. Az átlagember persze nem kérdőjelezi ezt meg.



ENGEDÉLYEK

Egy mágiahasználati engedély beszerzéséhez büntetlen RASZ-ra van szükség, ami korántsem adatik meg minden árnyvadásznak. Bűnözők nem kaphatnak mágiahasználati engedélyt, csak nagyon kivételes esetben, például gyógyításra vagy területfüggetlen céges engedéllyel. Mivel az illegális mágiahasználat ugyanolyan büntetést von maga után, mint egy nehézfegyver vagy katonai fegyver birtoklása, illetve használata, az engedély is ehhez hasonlóan szigorú. Amennyiben a karakter megszegi engedélyét, számíthat rá, hogy többé nem kap. Ha a karakter egy multinacionális cég alkalmazásában áll (mely területfüggetlen), előfordulhat, hogy cége fizeti az engedélyt, ám ekkor kizárólag a cég telephelyein alkalmazhatja tudását, máshol illegálisnak minősül (a cég pedig 10-20% engedményt kap, lobbizó képességétől függően).

A mágikus gyógyítói engedély egy elsősegély/betegápoló tanfolyammal párosul, mely elvégzése esetén Biotechnika (3) szakértelmet nyújt. A karakternek ki kell fizetnie a szakértelem Karmaköltségét.

Az olyan metamágikus képességekre, mint például az Összpontosítás, nem kell engedélyt kérni, hiszen nincs másokra káros hatása. Ellenben az olyan képességekre, mint például a Megszállás, lehetetlenség en-

ENGEDÉLYEK

Hatás szintje*	Ár	Kibocsátási idő	Etikett próba CSZ**
1-3	500¥	2 hét	4
4-5	1500¥	1 hónap	6
6-7	2500¥	2 hónap	8
8-9	4000¥	6 hónap	10
10+	+2000¥/szint	+Fél év/szint	+2/szint
Mágikus gyógyító engedély	+1000¥	1 hónap	6
Hívás	+2000¥	+2 hónap	+2
Serkentés, Rögzítés, Jóslás	+500¥	+1 hét	+1
Auraálcázás	+1500¥	+1 hónap	+2

* Az engedély univerzális, maximum értéket mutat, vagyis nem kell minden varázslatra vagy szellemre külön regisztrálni.

** A beszerzéshez szükséges Etikett vagy Tárgyalás próba célszáma. Osszuk a kibocsátási időt a sikerekkel.

gedélyt kapni. Az Auraálcázás magas költségét megtérülésre alkalmas természete indokolja.

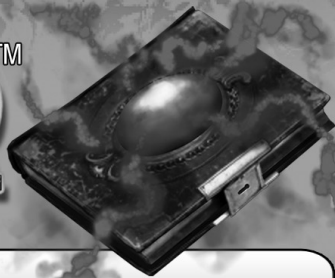
BÜNTETÉS VÉGREHAJTÁS

A mágikus bűnözők büntetése igen komplikált dolog. A fegyvereket le lehet foglalni, az illegális beültetéseket ki lehet műteni, de a tehetséget nem lehet korlátozni, csak elvenni, méghozzá véglegesen. A mágiahasználók többsége ráadásul bele is örül a folyamatba. A megoldások száma azonban korlátozott: a mágikus bűnözőket nem lehet normál börtönbe zárni, mivel ott semmi sem korlátozná a képességeiket, így könnyedén bandavezéreké válhatnának. A különleges bűnözők különleges börtönöket igényelnek, a mágikus védelem azonban igencsak költséges. Éppen ezért a mágikus börtönök szinte minden esetben a föld alá épülnek, hogy a természetes védelem megakadályozza a varázslókat a menekülésben vagy segítségkérésben.

ÁRREFERENCIA TÁBLÁZAT

Szolgáltatás	Ár	Elérhetőség	Legalitás
Varázsvédelem	Átadott kockák x 50¥ óránként	4/1 óra	Legális
Bérmágus	Mágia x 200¥ óránként + extrák	4/24 óra	Legális
Bérvarázslás	Szint x 100¥ óránként	Varázslatfüggető	Varázslatfüggető
Elhasználódó megkötő fókusz	Szint x 5000¥	Varázslatfüggető	Varázslatfüggető
Újratölthető megkötő fókusz	Szint x 40000¥	Varázslatfüggető	Varázslatfüggető
Újratöltés	Szint x 200¥	Varázslatfüggető	Varázslatfüggető
Burokállítás	Szint x 100¥	4/8 óra	Legális
Mágikus korlát	Szint x 150¥	4/24 óra	Legális
Órelementál	Szint x 2000¥ x hó	6/24 óra	Legális
Természetszellem	Szint x 50¥ szolgálatonként	6/24 óra	Legális
Mágikus gyógyítás (6 rubrika alatt)	500¥ rubrikánként	mindig	Legális
Mágikus gyógyítás (6 rubrika felett)	1000¥ rubrikánként	6/12 óra	Legális
Jóslás	50¥ kérdésenként	mindig	Legális
Szerelmi kötés	Szint x 200¥ óránként	mindig	Legális

Misztikus erők™



LAPELEMZÉS II.

FAIRLIGHT

Ambassadar (5): A *Lukratív pragonc* negatív történelmet írt a HKK-ban: sose használta senki. Ezt az elképesztő teljesítményt megirigyelte *Ambassadar*, a kiváló galetki mágus. Sokat küszködött, gyakorolt, végül összejött neki a lehetetlen: egy hangyányit túlszárnyalta a pragonc dicsőséges pályáját. Gratuláljunk neki!

Aranysárkány csemete (8): Önmagában nem átütő erejű dolog az 1 VP-ért kettőt sebző repülő lény. Az igazi erő akkor jön elő belőle, amikor kiröppenthetünk a passziválásával egy *Ifjú aransárkányt*, aki már elég masszív harcos hírében áll. Az aransárkányokról szóló értekezésemet majd nála folytatom. Addig kis intermezzóként még három kártya elemzését kell elolvasnotok.

Az aratás ideje (9): Ha van időnk kivárni a két kört, akkor jelentős lap és varázspont bevételünk lesz, egy kis gyógyulással kiegészítve. A két kör kivárása nyilván akkor a legjobb, ha rögtön az első körtől kezdve izgulhatunk, hogy vajon bejön-e *Az aratás ideje*. A szerencsésebbek szimplán felhúzzák, akik a biztosra mennek, azok *Ósi bölcsességgel* varázsolják elő. Később sajnos már neccesebb kiülni azt, amíg lejár a késleltetett hatás. Türelmetlenebbek játszhatnak mellette *Megfelelő alkalommal*.

Ewgbert titka (9): Az univerzálístól kissé távol áll a lap, így nem tudom megadni neki az érdemszerű 10 pontot. Viszonylag kevés pakliban fogjuk viszont látni, ott azonban rendkívül durván működhet, ráadásul egy lapot is kismimizhetünk, ami remélhetőleg egy *Sírrabló* lesz az ellenfél gyűjtőjéből. Kockázatos pontja az 5 VP-s költség, de oda se neki, ha kellően jó pillanatban játszunk ki, akkor jó eséllyel jól fogunk kijönni belőle. A jól kiválasztott alkalom azért is kap kulcsszeretet, mert szinguláris, s bizony kalkulálnunk kell ennek hátrányaival is, viszont *Thu'zad megszegyenítésével* és

további szingularitásokkal (*Thu'zad utazása*, *Thu'zad időhurka*) egyszerűen brutális tud lenni.

Fifikás smug (6): Kalandozós pakliba egy kicsit drágán jövő, közepes lény, ami néha kicsal az ellenfél kezéből egy olcsó és gyengécske varázslatot, amivel hatástalanítani tudja az esetleges kronoszjelzőt. Ahhoz, hogy a hatékonyságnak valamiféle árnyéka vetüljön rá, mindenképpen szükségünk lesz rajta kívül egy kalandozóra, mert repülés nélkül igen gyér. Sajnálatos módon egy körben csak egy varázslatot semlegesít, így még akkor se vagyunk jók vele, ha már párszor beütöttünk.

Ifjú aransárkány (8): Az aransárkányok kalandos története folytatódik! Bár nyilvánvalóan azt szeretnénk, ha kisebb testvére hozná világra (még ha kissé zavaros is a kép), még teljes áron se lehetünk elégedettek vele. Azt mondanom sem kell, hogy lehelni kötelező vele, csak úgy, mint a csemetével, ezért akár számolhatjuk 5-ösnek is a sebzését. Ezen kívül van még egy másik haszna is, amiről a harmadik aransárkánynál fogok beszámolni.

Ilgarathi védőháló (8): Aki esetleg kevésnek érezte volna a *Zu'lit védőtekerce* nyújtotta meglehetősen kemény védelmet, amit hön szeretett tárgyainknak nyújtott, annak itt a tekercs jó barátja az *Ilgarathi védőháló*. A 4 ÉP-s büntetés megszorítja a tárgyainkat porrá zúzó lapokat, s ha esetleg védőtekercsünk is van mellé, akkor nehéz lesz megoldani úgy a lapjainkat, hogy ne haljon bele az, aki megpróbálta. Hogy még véletlen se legyen rossz a lap, cantrip és kincse is van. Hova fejlődött a világ...

Karimon sirja (5): Az AK legidősebb olvasói közül páran talán még emlékeznek a *Gyászbeszéd* nevű lapra, ami idestova tíz éve jelent meg. Ez csaknem egy az egyben ugyanaz, ami eléggé döbbenetes így 2008 hajnalán. Az, hogy egyel több lapot semmiz ki, gyakorlatilag semmit sem számít, még szerencse, hogy e



helyett húzhatunk még egy lapot, de még így sem ér-zem azt, hogy bárhova is használni szeretném.

Kifejlett aransárcány (7): Kissé drágácska, nem olyan hűdenagy gyík ez, hogy annyira ki akarjunk érte fizetni öt manát. Az egyedfejlődés korábbi szakaszában tartó formáinak jócskán könnyebb a lehetet erősíteni, mondhatni 1-2-nél több csontunk sosem lesz. Természetesen ezt is szeretnénk minél olcsóbban ki-rakni, ezért lehetőleg egy *Ifjú aransárcány* „építsük fel”, akit remélhetőleg *Aransárcány csemetével* hoz-tunk le. Kárpótlása nem olyan eget rengető dolog, de azért jól mutat ezen a bestián.

Máguskobold (6): Manapság már a sima, agyatlan horda nem túl népszerű, talán pont azért, mert könnyű megoldani ezeket a lényeket, illetve igen jó gyógyulá-sok is vannak. Ebben a feledhető koncepcióba remekül passzol a *Máguskobold*, ami tudjuk, hogy nem sok jót jelent. Jutalom nélkül még azt mondanám, hogy nyu-godtan le lehet tesztelni, így viszont kicsit értelmetlen: üt egyszer, a következő körben leszdedik, és máris olyan, mint ha nem is történt volna semmi. Egyedül egy *Lépéselőnyös*, KF-es, lényes és tárgyas pakliban látom valami értelmét, azért nem olyan rossz, ha első körben leröppen egy *Aurgir törével* vagy egy *Démonö-lövel*.

Trinigan dilemmája (10): Ha a lap két oldalát külön vizsgáljuk, akkor már ebben a cikkben olvashattunk értekezést jobb lapokról, mint ez (pl. *Mágikus seprű* és *Teljes kiszípolozás*), így jogosan merül fel a kér-dés, hogy mi okból értekelem ennyire sokra. A válasz a sokoldalúságban rejlik, a tapasztalt játékosok renge-tegszer szembesültek már azzal a helyzettel, hogy „de

jó lenne egy counter”, vagy „húzzak már egy leszdedést”. Ilyenkor bizony nem kérdezzük magunktól, hogy mennyi extra dolog történik az áhított hatás mellett, örülünk, hogy összejött a dolog. Ez akkor a legidegesítőbb, amikor

szép sorjában felhúzzuk az összes counterünket, s te-hetetlenül nézzük, hogy az ellenfél egy kősa *Krono-szaurusszal* agyonver minket.

Trinigan iszájka (7): A tárgyak kedvelői örvendez-hetnek, mert megjelent a HKK első iszájka, ráadásul igen hasznos dolgokat rejt magában. Az idézési költ-sége kedvező, mondhatni bármikor kiköhögjük, a kincs ikon szerepel rajta is, mint minden tárgyon, ami mostanság megjelenik. A képessége különös módon emlékeztet a rég elfeledett *Niagren pálcája (új)* tulaj-donságára, amiről gondolom mindenki csak ködös emlékeket őrizget magában. A hasonlóság annyiban áll, hogy mindkét kártyával két VP-ért húzhatunk ket-tőt, szerencsére az iszákkal ezt azonnal megtehetjük, nem kell a kör végéig várunk.

Végső mentsvár (7): Rendkívüli módon tetszik ne-kem a *Végső mentsvár*, nagyon jól hangzik, hogy egy lényemet ingyen visszavehetem, ráadásul visszaaka-pom az árát, vagy húzhatok egy lapot. Persze jó kér-dés, hogy mi mellé érdemes használni, hisz jó volna kihasználni azt, hogy a lény képessége már kisült egy-szer, de eközben figyelembe kell vennünk, hogy csak következő körben hozhatjuk le újra, vagyis nem kom-bózhatjuk szét magunkat. A legviccesebb talán *A fel-hők asszonyával*, a két lap együtt gyakorlatilag egy 0 VP-s *Direkt kontaktust (új)* eredményez, ami igen kel-lemes, ráadásul marad még egy asszonyunk is.

Vidám Gorka (7): A lap kitalálója nem titkolta, így én sem rejtem a véka alá: *Vidám Gorka* kifejezetten a gnóm-pasziánsz pakliba készült, de szerencsére más-hova sem túl rossz. Harcban meglehetősen hitvány,



nem vele fogjuk legyűrni a *Nekronsárkányokat*; öt inkább a képességért szerezhetjük. Két lap húzás úgy, hogy marad egy lényünk jó üzletnek tűnik, bár van az fránya feltétel, de ez talán nem lesz annyira nehéz összehoznunk, főleg mert nem csak a saját lényeink számítanak. Gnóm pakliba ennél sokkal rózsásabb a helyzet, könnyen lehet, hogy ingyen jött le, ráadásul további lapokat is húzhatunk rá.

Zu'lit villáma (7): A frissen bontottak sztárja. Cant-rip lényirtás, amit játékosba is lőhetünk.

LEAH

Alantas játék (7): Első ránézésre döbbenetesen erős lap, valószínűleg mindenkinek beindította a fantáziáját, hogy milyen durva decket fog rá összerakni. Egy-két *Nekronsárkány*, s már el is fogyott az ellenfél paklija. Ez mind remekül hangzik, viszont igen sok dolognak kell együtt lennie, hogy ez így működjön is. Először is nyilván szükségünk lesz sok nekronos lapra, mert azok nélkül ugye nem sokra megyünk az *Alantas játékkal*. Természetesen olyanokkal kell játszunk, melyeket szívesen kijátsszuk akár a bűbáj nélkül is. Magyarán számíthatunk arra, hogy a saját paklinkat is dobhatjuk, vagyis könnyen lehet, hogy a 45 lapos kevés lesz. Amint elkezdjük növelni a paklink méretét, úgy csökken az esélye, hogy felhúzzuk az *Alantas játékot* (vagy az *Apró kívánságot*, amivel igencsak tanácsos játszani). S ekkor további nekronos lapokkal kell dúsítani a paklinkat, hisz nyilván szeretnék eldobatni az ellenfelet, ha lejön a bűbájunk. Ráadásul arra is számíthatunk kell, hogy az ellenfél is 50-70 lapos paklival játszik; őket kicsit nehezebb eldobatni, de biztos segítségünkre lesz a saját semmizős költségű lapjaival. A pontos arányokat kikísérletezni nem lehet öt perc alatt, számítsunk arra, hogy sokat kell próbálgat-

nunk. Ha 50 fölötti lapmennyiséggel játszunk, akkor érdemes lehet *Ósi bölcsességet* használni.

Deahed, az ötödik (8): Minden bizonnyal még nem mindenki felelte el a *Maigner Lopotomost (új)*, amihez roppantmód hasonlít. Egy kicsit nagyobb nála, repül és forrást counterel. Ezekkel összesen elég jónak bizonyult ahhoz, hogy különféle lényes paklikba használjuk, hiszen mindig jó, ha az egyik nyeresűnket counterként is tudjuk hasznosítani. Ha nem is kifejezetten illik a koncepciónkba, de ha tudunk lapot keresni, akkor is érdemes lehet egy darabot berakni. Más a helyzet, ha vámpír paklival játszunk, akkor a követőnk miatt már eleve 1 VP-vel olcsóbb, vagyis még hatékonyabb. Oda kötelező darab.

Ében hammogó (3): Sokan szeretik a kis motyikat, annak ellenére, hogy meglehetősen gyengécske paklit alkotnak. Ezen gyér színvonalat is alulmúlja az *Ében hammogó*, egyszerűen teljesen fölösleges berakni még motyogó pakliba is. Annyira szánalmasan kevés lapot dobát általában, hogy szinte minden dobattással jobban járunk nála. A játék elején szinte biztos, hogy pár lapnál több nem kerül ki a tevékenysége folyamán, később, amikor már tényleg érdemleges mennyiséget égethetne el, akkor erősebb dolgokat kell tennünk, hogy labdába rúghassunk az ellenfél lapjaival szemben, ráadásul már léteznek igen jó befejező lapok a dobható paklikba.

Élőholt kémekek (9): Tápos erőforrás, amivel kis mértékben az ellenfelet is segítjük. Természetesen mi sokkal jobban fogunk járni, s ami különösen jó benne, hogy a játék első körében is ki tudjuk rakni. Számszerűen nézve mi egy lapért és egy varázspontért kapunk



három VP-t, három lapot és 3 komponenst. Sajnos az ellenfélnek is jut egy kevés mana, átlagban kettő (a tartalékban lévő lények miatt). Ezzel még nem is lenne probléma, a baj akkor kezdődik, amikor mi 1 VP-t befektetünk, s az ellenfél kerül először előnybe miatta! Ráadásul a kémekeket építkezésre és ütésre is használhatja, vagyis sok pakli ellen le kell mondanunk arról, hogy a játék elején kijátsszuk. Pl. igen kellemtelen, ha a kémeink miatt az első körben az arcunkba robban egy *Óriás denevér (új)*, vagy felhúzzák *A borzalom csarnokát* (igazából ez utóbbi talán a legrosszabb, ami történhet, hisz ezzel összejön, hogy a zombik nem esnek le). Azért ne szomorodjunk el a sok lehetséges hátulütő miatt, ugyanis ez kb. egyensúlyban van azzal, hogy a lap határfokát növelni tudjuk. A legegyszerűbb erre egy *Bundás yeti*, aki szépen levadássza a kémekeket is, így még esélyt sem kap az ellenfél, hogy valami hasznukat vegye. Természetesen ugyanilyen remek, ha egy másik tömegirtásunknak esnek áldozatul. Ha kevés lényel játszunk, akkor *Erősítéssel* is kombinálhatjuk. *Birtoklás* pakliba szintén igen kellemes a *Harag manifesztációjával (új)*.

Energiamotyogó (6): Ingyen 3/1-es lény. Ilyet még nem láttunk, de azért nem is csöppen el tőle a nyálunk, főleg, ha eszünkbe jut a *Közüző*, ami valóban ingyen jön, igaz csak 2/1, viszont ki lehet rakni az első körben is. Ráadásul az egy három éves lap, s valljuk be, nem írt történelmet. Ennél többre ne számítsunk az *Energiamotyogótól* sem. Motyi pakliba azért be lehet rakni, ott talán jó lesz valamire.

Enyészet (8): A pakliéletésre játszó emberek egy új kedvencre lelhetnek az *Enyészetben*. Határozottan kel-

lemetlen helyzetbe hozhatjuk ellenfelünket, ha minden lapját bedrágítjuk egy nekronnal. Sajnálatos módon ahhoz, hogy igazán hatékonyan működhessen ez a lap, nekünk folyamatosan

agresszív lépéseket kell tennünk különben nem tudjuk rákényszeríteni az ellenfelünket, hogy lapokat játsszon ki. Tehát semmi esetre sem szabad passzív pakliba használnunk. (A paklidobatókat szerencsére nem olyan nehéz pörgőse összerakni, s ebbe muszáj beleszólnia, ha nem akar kikapni.) Az se nagy katasztrófa, ha esetleg leszedik valamivel, főleg ha egy kisebb counter csata előzi meg mindezt, kis szerencsével már ezzel az ütközettel rengeteg lapjától megszabadítottuk. Ha kicsit már működik az *Enyészet*, akkor egy *Motyogó ósvégzettel* csúnya dolgokat hozhatunk össze. S amint elfogyott a paklija, onnantól kezdve nem játszhat ki lapokat. Ha esetleg nem lenne elég ez a képessége, még ott van kiegészítésként a gyógyulás vagy a semmizés. Arra figyeljünk, hogy ha feláldozzuk, akkor az ellenfél ismét játszhat ki lapokat.

Havasi ember (5): Ha valamikor összejön az a jelenleg nehezen elképzelhető helyzet, hogy a yeti pakli életképes lesz, akkor majd poroljuk le a *Havasi embert*, s gondolkozzunk el azon, hogy vajon megéri-e berakni a pakliba. Könnyen lehet, hogy nem lesz a válasz, hisz az idézési költsége elég magas, annak ellenére, hogy jó képessége van. Addig is móka pakliként bátran használjuk őket, de legyünk tisztába azzal, hogy könnyen kikaphatunk.

Jeanston, a hatodik (8): A vámpír pakli eddig is elég jól fel volt szerelve különféle tápokkal. De sose baj, ha érkezik egy újabb. Ha eddig gondot okozott volna nekik a lapleszedés, akkor most már biztos nem lesz probléma: bármelyik vámpírunkkal elintézhetünk valamit, ami viszonylag olcsó (ez a manapság hasz-



nált lapok 80%-át jelenti). Lényként sajnos már nem annyira parádés, de seba, ütni a többiek fognak. Hogy az esetleges felmerülő kérdéseket előre tisztázzuk, az EP-je és a sebzése folyamatosan igazodik az aktuális helyzethez, és ez nem számít speciális képességnek, csak a lény alapértéke definiálódik.

Jégbarlang (6): A már említett – nem túl erős – yeti pakli alapja. Korrekt dolgokat csinál, de egyelőre túl kevés yeti van, ráadásul semmi összefüggés nincs köztük, ezért nagy kedvet nem érek arra, hogy ezt a vonalat erőltessem. Talán majd idővel.

Két lovas eljövetele (6): Ha kicsit is utánaszámolunk, mindenképpen arra kellene jutnunk, hogy ár/érték arányban egy egész korrekt dolgot kapunk, ráadásul meglepetésszerűen hozhatjuk ki a lényeinket, akár az ellenfél köre végén, vagyis félrerakhatjuk a manákat fontosabb dolgokra, s csak akkor kell kijátszanunk, ha valóban befér. Ráadásul jó eséllyel még manát is termelnek a kör elején, tehát úgy is nézhetjük, hogy két VP-ért kapunk két 3/3-as lényt. Igaz, ez nem rossz biznissz, én mégis erősebbnek érzem az olyan lényeket, melyeknek valamilyen speciális képessége van, sokoldalúbban használhatóak, mint a sima ütőgépek. Más szemszögből nézve viszont összehasonlíthatjuk az *Árnylélek befogásával*, ami 3 VP-ért csak egy lényt ad, viszont megakadályoz egy varázslatot, ami legtöbb esetben sokkal erősebb, mint a másik lény.

Leszáll a köd (4): Ritkán használható lap. Akkor lehet a leghasznosabb, ha mi is és ellenfelünk is sok lényt tol be az örösztbla, és ütőgetéssel szeretnénk nyerni. Ilyen esetekben hasznos lehet, hogy egy kicsit szűkítjük az ellenfél örösztbláját, így támadni és védekezni is kevésbé hatékonyan tud majd. Igaz a ködjelzőt meg lehet oldani, viszont sokszor kicsit nehézkesen, vagy nem túl költséghatékonyan.

Manifez, a negyedik (8): Sokan eddig is berakták a vámpír pakliba az *Óriás denevért (új)*, hisz remekül illett a koncepcióba, és önmagában is erősebb volt, mint a vérszívók java a mindenféle bönusszal. Ennek ezennel vége, az *első vámpír* mellett *Manifez* egészen biztosan jobb, mint egy denevér, igaz kissé lassabban kapja az izmokat, viszont van egy igen hasznos tulajdonsága, hogy nem lehet megsebezni. Ezzel kikerüli kb. a megoldások felét, sok forrás van, ami sebzéssel szed le lényt, illetve lények se üthetik le. Lassacskán elég erős lesz a vámpírakli ahhoz, hogy komolyabb megmérgetésekben is versenyképes legyen.

Morgan irtóztató ereje (10): A kiegészítő egyik spoilere. Olcsó counter, ami csak a varázslatok egy kis hányadát fogja meg, viszont mindenképpen észre kell vennünk, hogy minden pakli játszik olcsó varázslatokkal. Ráadásul nem az idézési költséget nézi, hanem azt, hogy mennyi VP-t költött rá a kijátszója, vagyis egy 1 VP-ért és 3 ÉP-ért kijátszott *Zu'lit kísérletét* ugyanúgy elkap, mint egy *Megelőző ütést* vagy *A semmi hívását*. A három lap dobása apróság, az esetek többségében nem számít semmit, de néha jól jöhet, főleg ha ki tudjuk használni az ellenfél gyűjtőjét. Bár nem túl sokban hasonlítanak, valamennyire mégis versenybe kerül a *Malfunkcionálással*, hisz mindkettő kissé speciális counter, és egyik sem tudja counterelni a legnépszerűbb erőforrásokat (*Ősseesküvés*, *Thu'zad utazása*), melyek kulcslapok az erőforrás kontrollban.

Préselés (7): A már említett pakliégető koncepció eddig nem rendelkezett értelmesnek mondható nyerőlappal, de végre ezt a lyukat is betömte a játékkészítő



bagázs. Két VP-ért nyerni igen kecsegtető, és ha még egy *Enyészetünk* vagy *Csápos mélységi motyogónk* is kinn van, akkor az ellenfél még lapot se tud kijátszani, hogy beleszóljon. Érdekesebb helyzet, ha még van lap a paklijában, ekkor a *Préselés* kijátszása megfontolt döntés eredménye kell, hogy legyen, hisz valószínűleg enélkül nem tudunk olyan simán nyerni (hacsak nem fogyasztottuk el a pakliját igen gyorsan), viszont lehet, hogy ezzel pont eleget dobattunk, hogy ne maradjon több lapja, vagy feltétlen gyógyulnunk kell.

Telihold idéző (7): A vérfarkas pakli is szép lassan erősödik, egyelőre még nem állt össze belőlük egy igazán ütőképes deck, viszont jó úton halad afelé. Az egyik legnagyobb probléma a farkasok esetében a lassúság, főleg az, hogy passzívan jönnek a lények, vagyis hiába jönnek vissza igen sokszor, nem bírják megvédeni a gazdájukat. Erre nyújt félmegoldást a *Telihold idéző*, segítségével a feltámadó lényeink aktívan jönnek vissza, de ez még nem kompenzálja azt, hogy jól álljunk miatta. Kissé nehezen egyensúlyozza azt, hogy a játék legelején nem tudunk elég gyorsak lenni, csak a második, harmadik rohamunkat tudjuk erőteljesebbre formálni. És ahogy telik az idő, annál kevésbé számítanak igazán veszélyesnek a három körüli sebzésű lények. Mindezek ellenére kötelező a használata.

Teziouh, a harmadik (7): Az igen népszerű vámpír pakli kapott még egy lényt, így már elég széles skáláról válogathatunk. A vámpír szakértőknek nyilván feltűnt az *Autentikus vámpírral (új)* való hasonlósága, ám ez szinte minden szempontból jobb nála. Olcsóbb, követővel akár a második körben is megjelenik. Nagyob-

bat üt. Ez is jó pont, ebben a játékban az ellenfelet kell megölni, nem lényeket lopdosni. Az ellenfele nem sebezheti. Ez majdnem ugyanolyan, mint a mágikus védelem, csak a mágikus támadású lények ellen is jó és lehetetlen sem lehet megsemmisíteni. Ez csak azokat a lényeket szedi el, amiket nem tud megölni, az *Autentikus* pedig az általa megöltöket csőrja el. Jobban belegondolva nyilván azt szeretnénk, hogy az őrszobában lévő lény eltűnjön, s nem azt, hogy a kis hulladék *Méonech fürkészeket* lopkodjuk, hiszen nyilván kellemesebb zsákmány egy *Nekronsárkány*.

Vén toportyán (7): Úgy tűnik, a trükkös vérfarkasok ellesték a vámpiroktól a lénycsábítás művészetét, ráadásul ezt igen könnyen megtanulja bármelyik bundás barátunk. Csak egy harapás, és már át is jön az áldozat, kár, hogy a megölt lény a gyűjtőbe kerül. De ez nem annyira aggasztó, vannak elég kis sebzésű vérfarkasok ahhoz, hogy bármilyen lényt elcsenhessünk az őrszobából.

RAIA

A megtestesült fény (6): A gyógyuló paklival mostanság egyre kevesebben próbálkoznak, pedig elég jó kombókat lehet összehozni, illetve feltételezem, hogy sokan nem hallottak még az eddigi egyetlen nyerési lehetőségéről, az *Isteni érzésről* (vagy csak nem tudnak szerezni). Sebaj, kap egy alternatív ölest a pakli. Első olvasatra kissé gyengének, sőt nevelésesnek tűnik, azonban nem kell túl sok mindennek összejönnie, hogy igen hatékony lehessen. Mivel a max. ÉP-nk nem szokott csak úgy magától nőni, ezért mindenképpen szükségünk lesz egy *Raia főpapjára* és/vagy *Fehérmágiára*, hogy egyáltalán kifejtsd a lapunk hatása. Persze vannak olyan gyógyuló lapok, melyek eleve növelik a max. ÉP-nket (pl. *Raia bűbája*). Ami a legszebb

az egészben, hogy ezek a max. ÉP növekedések összeadódnak, így könnyen igen csinos mennyiségű csökkentést végezhetünk az ellenfélen.

Ditanoh csápja (4): Sima, egyszerű testrészt, túl sok lehetőség nincs benne. A galetki pakli így is túl sok lapos, biztos nem rakhát be olyan lapot, ami követő nélkül rendkívül gyenge (a követőnk ugye leszedhető vagy hatástalanítható *Semleges csatamezővel*), követővel pedig épphogy csak korrekt.

Ditanoh tarkótüskéje (7): A Ditanoh készlet egy egész jól sikerült darabja. Olcsó kis testrészt, amivel igencsak felgyorsíthatjuk a győzelmünket, úgyis elég gyorsan le tud jönni sok kicsi galetki, akik plusz két sebzéssel már elég kellemesen tudnak darálgatni.

Ditanoh, a bajnok (5): *Abragzin* kistestvére. Hasonló követelményei vannak annak, hogy működjön teljes egészében, csak ez sokkalta gyengébb nála. Míg amaz 4/3-as mágikus védelmü, és rajta kívül mindenkinek ad +1/+1-et, valamint repülni is tud, ez 5/3-as, és egy olyan képessége van, ami nem a legütősebb, hisz nem feltétlen rá akarunk pakolászni, ugyanúgy megspórolhatunk egy kis manát, ha olcsóbb galetkit rakunk ki.

Elnyelés (9): Nem épp a legolcsóbb leszedés, viszont annyira arcpirítóan univerzális, hogy muszáj annyire magas pontszámot adnom rá. Átlagosan picit több, mint 2 VP-ért fogunk vele lapot leszedni, ami matematikailag nézve hasonlóan erős, mint egy Thrax, azonban a szélsőértéke az idézési költségnek reálisan nézve 6-7 VP, ami már igen sok egy leszedésért, de ugyanígy lehet, hogy ingyen kapunk le valamit. Ami igazán emeli a lap erejét, az a jelzők leszedésének lehetősége. Izom, mérge, dermesztés, időleges hatás, mindenféle jelzőlények megszüntetése, akár több helyről is. Igaz, hogy hatékonyan kissé drága mulat-



ság lesz jelző leszedésként működtetni, viszont ahhoz képest, hogy csak egy alternatív képesség egy korrekt lapleszedés mellé, mindenképpen jónak minősül.

Főpát (6): A gyógyuló pakli másik új ölése a *Megtestesült fény* mellé. Sajnálatos módon ez sem sikerült túl jól, ennél is messze jobb az *Isteni érzés*. Ennek a lapnak is általában onnantól kezdve van értelme, hogy az ÉP-nk elérte a 40-et, csak az *Isteni érzéssel* azonnal nyerünk, míg ezzel csak 20-at sebezhetünk (vagy esetleg többet), amit adott esetben könnyen kikerülhet az ellenfél egy *Megújulással*. Egyetlen dolog, ami miatt olykor jobb lehet, mint a versenytársa, mégpedig az, hogy le tud löni lényt is. Kreatívabb játékosok persze nem esnek kétségbe attól, hogy az ellenfél esetleg begyógyul, ők kombinálhatják azt *Élet illúziójával* és hasonlókkel.

Harfori szent (7): A jó jellem is megkapta a maga speciális lapját, ami szintén *Halhatatlanok nagymestere* mellett működik igazán hatékonyan. Ráadásul igen jól összedolgozik a követővel, hisz az életjelzők kiosztása miatt valószínűleg sok VP-t vagy ÉP-t fogunk elkölteni a lényeink védelmére, és ezt szükség esetén könnyen visszaszerezhetjük. Sokkal izgalmasabb kérdés, hogy pontosan milyen pakli az, amiben valóban hasznát tudjuk venni? Szerintem egyértelműen a ganüdek mellé a legjobb, hisz abba a pakliba rhatt lapok mellé csak counterre és némi leszedésre van szükségünk, ami jócskán van abban a három színben is. Sajnos egyenlőre más pakliba nehezen tudnám elképzelni.

Küzdőaréna (4): Minden bizonnyal léteznek olyan helyzetek, amikor örülnék ennek a lapnak. Azonban ezek a situációk eléggé ritkák: a párbaj túl keveset se-



bez ahhoz, hogy lelövöldögessük az ellenfelet (a laponként három sebzés nem valami gyors és stabil nyerés), gyógyulásra szintén léteznek jobb dolgok. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a párbaj rossz dolog, hanem inkább arra hívom fel a figyelmet, hogy a párbaj inkább egy kiegészítő képesség szokott lenni olyan lapokon, amik picit gyengécskéek, esetleg gyakran előfordul, hogy nem tudjuk kijátszani. Ráadásul létezik már egy ehhez nagyon hasonló lap, az *Árnyékhold (új)*, amivel igaz, hogy nem gyógyulhatunk, viszont lényt is lelőhetünk, ami miatt sokkal jobb, mégse használja a kutya sem.

Nemesróptű Frynn (4): Rézsermől nehéz valami igazán pozitívát hozzáfűzni a laphoz, egyszerűen már rég nem pálya az öt VP-ért négyet ütő, gyenge képességű repülő lény. Lapot húzni valószínűleg igen ritkán fogunk vele, mert kevés szituáció akad, amikor kiszülhet a képessége.

Thu'zad (9): Néhány izgalommal töltött év után végre kiderül, hogy ki is az a *Thu'zad*, és személyesen megjelenik a HKK lapjai között. Őkelme kissé egocentrikus módon csak a saját nevével fémjelzett varázslatok után hajlandó adni a tápot, de azt hiszem ez bőven elég ahhoz, hogy a szívünkbe zárhassuk a habókos varázslót. Segítségével összerakhatunk olyan erőforrásokra épülő kontrollt, amiben kulcsszerepet kapnak a thu'zados cuccok, így a szingularitások is. Mivel *Thu'zad* mellé mindenképpen fogunk utazást és időhurkot használni, ezért érdemes már megszügyenyítésel is játszani, hogy a szingularitásokat ne csak magával *Thu'zaddal* semlegesíthessük. A hazaérkezés miatt már erősen javallott az *Ewgbert titkána* hasz-

nálata is. Ezekkel a lapokkal együtt gyakran olyan hatalmas erőforrás előnybe tudunk kerülni, hogy az ellenfél akár rögtön fel is adhatja. Ráadásul az ölés miatt sem kell túlságosan aggódnunk, pár kör alatt igen csinos méretekre hízik *Thu'zad* bátyó, könnyedén szétkapja a magatehetetlen ellenfelet.

Thu'zad időhurka (9): A fentebb taglalt thu'zados erőforrás pakli egyik alapja. Miután kedvünkre termelgettük a manát és a lapot, hirtelen könnyedén belefer a büdzsébe, hogy a négy legdurvább erőforrásunkat újból latba vethessük, s még hatalmasabb előnyt hozunk össze magunknak. Ez persze akkor az igazi, ha *Thu'zad megszügyenyítése* (vagy minimum *Thu'zad*) miatt nem szingularitásként játszunk ki, s az egész circuszt egy kör alatt lerendezhetjük. Természetesen egyéb paklikba is használhatjuk, négy varázslatot visszavenni egyáltalán nem csekélység.

Trinigan tagadása (8): Sokban hasonlít a nemrégiben megjelent *Hammurapi ősfortyanatra*, mindkét lap 3 VP-s két funkciójú lap, melyek közül az egyikkel lényt tudunk megakadályozni. Hammurapi nem számít túl erős lapnak, az alternatív funkciója, a 3 VP-ért 2/1-es lény meglehetősen gyenge. Szerencsére *Trinigan tagadásánál* jóval erősebb másodlagos képességet kapunk, egy teljesen normálisnak mondható varázspont-termelést: háromért kapunk hatot. Ez szerintem mindenképpen korrekt. A lényeg a sokoldalúságon van.

Vámpíróló balkin (7): A gonosz *Nekronsárkányok* és vámpírok rettegve bújnak inkább az odújukba, mint hogy szembesülniük kelljen a dicső *Vámpíróló Balkinnal*. A költségéhez képest korrekt méretekkel rendelkező törpe olykor be tudja mutatni, hogy mi az a virtus, elpusztít egy gonosz, altípusos lényt. A gyakorlatban egy kissé speciális ez a képesség, azért nem minden



pakliban van *Gakk* vagy *Bundás yeti*. Sőt, igen sok pakli nem is játszik az adott színekkel. Szóval csak side lapként lehetne elképzelni. Szerintem inkább speciálisabb versenyeken kaphat szerepet, bizonyos formátumokon viszonylag könnyű kisakkozni, hogy az emberek jó része fog játszani olyan lappal, amit röhögve szünet meg *Balkin*. Persze ha a paklinkat *Hét törpére* építjük, akkor mindenképpen érdemes vele játszsanunk.

SHERAN

Az egyensúly megteremtője (7): Másik két társához hasonlóan ez is életjelzők tengerében érzi jól magát, vagyis ajánlott mellé a *Halhatatlanok nagymestere*. Mindig jó, ha az életjelzőket a másik két leghasznosabb jelzővé (izom és mérge) alakíthatjuk. Ha komoly izommenyiséget szeretnénk felhalmozni, akkor érdemes *Kóspalaki sajtóolvasóval* is játszsanunk mellé (lehetőleg minél inkább egyszínűre hajazó pakliban), könnyen igen tisztességes mennyiségű életjelzőt összehozhatunk. Szerencsére a lapot gyakorlatban is tudjuk használni, hiszen rengeteg olyan pakli van az említett három színből, amelyeket könnyedén összerakhatunk *Halhatatlanok nagymesterével*, és sok lényre épül (pl. teknős, minotaurusz, gnóm, őshangya stb.).

Barátságos teknős (8): Első olvasatra kissé gyengécskének tűnik, mivel jó eséllyel egy meccsben csak egyszer fogjuk használni. Viszont a gyakorlat azt mutatja, hogy igen gyakran azt az egy lapot bőven elég megcounterelnünk, pont egy kulcslap megakadályozása miatt tudjuk megnyerni a meccset. Ráadásul ha kicsit nagyobb paklival játszunk (50 vagy a fölötti), akkor akár kétszer is tudunk vele counterelni, ami remélhetőleg már tényleg elég lesz a győzelmünkhöz.

Döntő fölény (5): Egyszerű, gyakori lényirtás, amely mellékesen vagy komoly előnyt jelent nekünk

(az ellenfél maradék lénye nem ver szét minket), de ugyanígy előfordul az ellenkezője is (eltakarítunk egy lényt az örösztből, és pont megölhetnénk az ellenséget).

Megújulás (9): A kontrollok mostanában egyáltalán nem panaszkodhatnak. Megújulással a sheranos vonal erősödik, határozottan kötelező játszsanunk vele, ha a zöldet választjuk. Ha kissé passzív a paklink, akkor jó ideig 3 VP-ért fogjuk kijátszani, ami igen kecsesgató ekkora táphoz. A gyors deckek eláshatják magukat, rengeteg erőforrást fognak beleölni abba, hogy minket rövid idő alatt legyűrjenek, s mi ekkor gonosz módon gyógyulunk 10-et (ez rengeteg, a kezdeti ÉP-nk fele), és húzunk két lapot. Persze ha úgy tűnik, hogy az ellenfél is lassú játékkal próbál legyűrni minket, akkor nem kell tartalékolnunk, többet érhet a játék elején az a két lap, mint később a tíz ÉP.

Mithril gölem (8): Drágácska nagylény, viszonylag gyenge védelemmel és egy igen kellemes képességgel. Ez összességében egy közepes kontroll lényvé avanszálja, túl sok szót nem is érdemelne, ha nem létezne az *Elfeledett szingularitás*, amivel már igen hatékony lappá alakul. Négy VP-ért úgy kitenni, hogy közben gyógyulunk és megakadályozunk egy varázslatot, már több mint jó. Ráadásul ilyenkor mindenképpen tudjuk használni a képességét. Érdekes lehet egy olyan pakli is, melyben csak *Mithril gölemmel* tudunk nyerni. *Elfeledett szingularitásokkal* és *Őrült enkalával* keressük őket elő, sok erőforrással és counterrel játszunk (melyek közül később bőven dobálhatunk a gólemeknek, hisz érdemes *Az erős gyengéjével*, *Az erős erejével* és *Abszolút preventálással* játszsanunk).



Nerub méregköpő (7): A huncut kis nerubok mindig valami új tréfán török az eszüket, most például azt főzték ki, hogy mindent, ami él és mozog elejtenek az új méregfúvóval felszerelt katonáikkal. Ez az ötlet még akár működhet is, mindössze egy igen népes nerub csapatot kell felállítani, hogy legyen elég áldozat, amibe egy lap eltüntetése kerül. Sokkal jobb a helyzet, ha van már *Nerub király* és kórokozó a játékból, mert ekkor a végtelenszer visszahozó kombóval végtelenszer visszahozhatjuk a *Nerub méregköpőt* is, aki önmagát feláldozva minden lapot megsemmisít.

Redukció (8): Sheran újabb tápszerű lapja. Hosszú távon biztos, hogy igen csinos manaelőnyhöz juttat minket. Ehhez sajnos kissé visszafogottan kell kijátszanunk a lapjainkat, nem szabad háromnál több lapot kijátszanunk, különben búcsút inthetünk a *Redukciónak*. Azt azonban vegyük figyelembe, hogy még a negyedik lapot is olcsóbbítja, tehát ilyenkor sem kell kétségbe esnünk, hisz ha mind a négy lapra működött akkor 2 VP-ért kaptunk 4 VP-t és egy lapot.

Teknős hínártorony (8): Szorgos pici teknőceink nem pihennek sokat, mindig valami új mókán serénykednek. Izomjelzőket mindig szívesen osztogat szét az ember. Ha sok teki hemzseg már az asztalon, akkor lehet, hogy érdemes megtartanunk egy ideig, jól jöhet leszedni a kellemetlenkedő lényeket, vagy magát az ellenfelet. Persze az is ügyes játék, ha felépülése után lövünk vele, majd feláldozzuk izomért, így abban a körben elég nagyot tudunk sebezni.

Teknős holdnyelű (8): Kissé egysíkúra sikerültek ezúttal a zöld lapok, a megjelenteknek csaknem a fele a teknősökhöz tartozik. Ez persze nem feltétlen baj,

hisz rengetegen szeretik a páncélos barátainkat, mivel ütőképes és viszonylag könnyen kezelhető paklit alkotnak. Eddig nagyjából teljesen egyértelmű volt, hogy mit kell belerakni a

deckbe, a most megjelentek miatt már jobban meg kell gondolni a pakliépítésnél, hogy mit használjon az ember, hiszen többféle variáció létezik. Arrogáns bestia a *Teknős holdnyelű*, nem tűr meg a faján kívül semmilyen élőlényt a tengerben (és ami azt illeti, máshol sem). Az már csak hab a tortán, hogy a teknőcök számával növekszik mindkét alapértéke.

Teknős leviathán (8): Óriási teknőc jelent meg a tengerekben, hatalmas testmérete mellé igazított az idézési költsége. Szerencsére ezen könnyen lehet segíteni, két lap eldobásával akár 4 VP-re is levihetjük, de ha behúztunk mellé egy *Hivó kürtöt* is, akkor már igazán kegyetlenné válik, főleg a második körben. Ráadásul amiatt sem kell agódnunk túlzottan, hogy az ellenfél esetleg megszünteti valami furmányos varázslattal, hisz igen jelentős kárpótlással bír.

Teknős sziget (7): A teki építőmesterek megkonstruálták a *Teknős szigetet*, ami kissé silánynak hat a hínártorony mellett. Pár apró védelemmel szereli fel kis barátainkat, remélhetőleg lesz is olyan meccs, amikor ezek ténylegesen számítani is fognak (főleg úgy, hogy az ellenfél el is feledkezik erről). Érdekesebb tulajdonsága a laphúzás, amivel kicsit feltölthetjük megfogyatkozó kezünket. Sajnos a *Teknős sziget* felépítésével lelassítjuk a paklinkat, hisz egy ütő lényt kellett elforgatnunk, hogy építkezzünk. Tapasztalatom szerint azonban a teki pakli inkább a gyors játékban jeleskedik, szóval szerintem inkább a gyors vonalat kéne erőltetni.

Teknőstojás (7): Kicsit lassúcska lény, az első körben még jól jön, csak sajnos nem biztos, hogy felhúzzuk. Szerencsére van egy másik képessége is,

ami akkor is jó, ha később kerül a kezünkbe.

Virág (8): Manapság már minden galetkit és testrészt eleve 1 VP-vel olcsóbbnak kell nézni az *Ősök famulusa* miatt, ami kétséget kizáróan kötelező a galetki pakliba. Vagyis a *Virág* idézési költségét is nyugodtan számolhatjuk egynek. Ez így már igen jól hangzik. Ha elég hamar elkezd az ütögetést, akkor rövid idő alatt igen nagyra hízhát, és megteremti magának a védelmet is a sok kis testrésszel. Szerintem a legjobb galetki.

THARR

Atmilla (6): Végtelességig egyszerű, és igen gyengécske. A használatán egyedül a kikereshetősége miatt töprenghetünk el, hisz aki játszott már galetki paklival, az tudja, hogy bizony előfordul az a szerencsétlen helyzet, hogy egy darab lényünk sincs (vagy mert mind leszedték, vagy mert nem húztunk), s mi csak nézegetni tudjuk a testrészeket. Ezt tudjuk kikerülni, ha pár *Atmillát* használunk, de ne sokat, mert nem túl jó felhúzni.

Ezüstveretes pajzs (4): A lényre rakott tárgyakat elsősorban frissen bontotthon vagy *Zarknod kovácsa* pakliban használjuk. Sajnos ez egyik esetben se muzsikál túl jól, mivel védekező lap, nem pedig támadó. Lény védelemre az egyik legjobb, és a tesztelésen láttam egy paklit, ami *Zarknod kovácsa* nélkül játszott fémtárgyakkal. A *fémek mesterével* és életes lényekkel. Mókásnak tűnt, bár szerintem nem versenyképes.

Gárdakapitány (5): Ez már kissé erőteljesebb lap a mindenféle felszereléssel bővülő lapok sorában, de még ezt sem érzem elég jónak, hogy egy ilyen pakliba berakjam. Mivel mostanában szinte minden KF-es tárgy egy komponesért jön, akár le is fordíthatnánk a



képességét arra, hogy 2 VP-ért egy 1/1-es lény, ami ad egy csontot. (Igaz, hogy a gyűjtőből is kirakhatunk egy tárgyat, de ez nem egy nagy dolog.) Azért vegyük észre, hogy már létezik egy *Goblin* nevű lény, ami 1 VP-ért tudja majdhogynem ugyanezt, és sosem volt még csak a közelében sem a KF-es paklinak.

Genrath vérmedve (6): Egyszerű gyakori lap, de ez legalább gyakorlatban is jó valamire (lehet vele nyerni). Viszonylag gyengécske védelemmel és nagy testtömeggel azt sugallja nekünk, hogy egész korrekt az idézési költségéhez képest, és szinte kér minket, hogy játszunk vele. Ha *Hegymélyi keltető-Halhatatlanok nagymestere* hordával játszunk, akár meg is könyörülhetünk neki, ott úgy sem feltétlen a képességek, hanem az izomerő számít.

Goblin hajcsár (6): Csak és kizárólag goblin pakliba használható lap, és még oda se biztos, hogy befér. Végignézve a használható goblinok sorát, arra a következtetésre juthatunk, hogy az átlag idézési költségük kettő körül mozog, magyarán akár úgy is tekinthetjük, hogy a hajcsár 1 VP-ért egy 2/3-as lény, ami ad két csontot. Ennél persze rosszabb a szitu, ugyanis előre kell befektetnünk 3 VP-t, ráadásul lehet, hogy nem rakunk ki már goblint utána. Azért a goblin pakli sokkal trükkösebb annál, hogy ilyesmire szoruljon.

Goblin kürtös (7): Trükkös fiú, ez már sokkal inkább megmozgatja a fantáziámat. Természetesen érdemes erre pakolni minél több lapot és jelzót, hogy az ellenfélnek még álmában se legyen manája, nekünk pedig felszaporodjon az SZK-nk és a VP-nk.

Hét törpe (8): Nagyon ritkán jönnek ki olyan lapok, melyek annyira ötletesek, hogy koncepcióteremtő lap-



ként működjenek. Most épp erről van szó. Sok ember fantáziáját megmozgatta a *Hét törpe*, ami akár önmagában elég nyeresnek (bár igen neccesen), nyilván érdemes minél több törpével játszani mellé, hogy annál hamarabb nyerjünk. Szemfülesebb emberek persze rögtön tudják, hogy a morfok ugyanolyan jók a törpék helyett, s segítségükkel akár életképes is lehet a koncepció (hisz semmilyen összefüggés nincs a törpék közt).

Kalimász (9): Az épületpakli mostanában igen erős versenypaklinak számít, ezt a koncepciót erősíti tovább *Kalimász*. Gusztagustalan képességeivel még jobban ellehetetlenítjük szerencsétlen ellenfelünk helyzetét. Egyedül is felhúzza az *Alanori katapultállomást* és az *Eleven épületet*, a legfőbb nyéréseinket. Ekkor nyilván azonnal passzív, vagyis gátlástalanul használhatjuk őket, *Kalimász* megvédi őket. Ha van hozzá bátorságunk, akkor a későbbiekben először lőhetünk a katapultjainkkal, és csak utána forgatjuk el *Kalimászt*, így gyorsítva a győzelmet, viszont ezzel rést hagyunk a védelmünkön.

Kolapsz kapitány (7): Ha asztalra kerülös paklink van, és nem igazán játszunk varázslattal (vagy csak barna varázslattal), akkor *Kolapsz kapitány*, mindenki kedvenc gyurmafigurája remekül illeszkedik a paklinkba. Leginkább minotaurusz pakliba ajánlom, ott még túl is léphetjük a 2 VP-s alsó határt egy *Tharr búbájával* vagy egy *Hívó kúrttal*. Kifejezetten érdekes, hogy Tharr az egyetlen szín a HKK-ban, amiből egy egyszínű paklival is eredményesen játszhatunk bármilyen formátumon.

Mérhuana (7): A kissé sótlanná váló galetki pakliba egy új, érdekes színfolt is felkerült, a dobató vonal. Bár szerintem nem érdemes *Zarknod börtönével* vagy bilin-

csével játszani mellettük, túlságosan hiányozna a követő, elvégre ahhoz lettek kioptimalizálva a galetkik és a testrészek. Szóval *Mérhuana* első képessége jószívrivel főlősleges, sokszor nem fog előke-

rülni, max. akkor, ha az említett szabálylapok ellen kell küzdenünk. Sokkal jobb képesség a lapdobatás, ami minden rárakott testrészkor megtörténik. Ahogy pakoljuk tele *Mérhuánát*, annál jobban állunk, hisz annál kisebb esély van arra, hogy megoldódik, hisz egyrészt a sok testrés megvédi, másrészt a véletlenszerűen dobott lap lehet, hogy pont a megoldás volt.

Mérhuana bőre (7): Határozottan kellemes testrés, garantáltan megnöveli az agresszív lépéseink számát. Általában húzhatunk rá egy lapot, és ad három sebzést, ám sajnos előfordulhat, hogy nem kapjuk meg a bónuszt, azért mindenképp figyeljünk rá, nehogy bukjunk miatta.

Mérhuana csápjá (7): A dobátós galetki pakli másik fontos lapja, bár szerintem kissé gyengébb, mint *Mérhuana*. Először is ez egy testrés, nem egy lény, szóval kijátszási feltétele van, és még ütni sem tud. Ugyanannyiba kerül VP ügyileg, mint *Mérhuana*, s ennek fényében kissé drágának tűnik (még úgy is, hogy ad két sebzést).

Minotaurusz erénycsősz (7): A víg kedélyű minotaurusz hölgyek benne lennének minden huncutságban, ha képzett erénycsőszök nem vigyáznának rájuk. Szerencsére nem kell aggódnunk a szépséges(?) lányok erkölcsi miatt, így minden figyelmünket az erénycsőszre fordíthatjuk. Olcsó, kicsi repülő lény, emiatt nyilván nem érzünk még kedvet a használatára, viszont a képessége miatt annál inkább. Passzivizálásra felkelti két lényünk. Ez igen hasznos, hisz a minotauruszok többnyire passzívan jönnek játékba, s kicsit lassúcskák a játékkörnyezethez képest. Ha esetleg nincs, vagy csak egy lényünk van, akkor minimális sebzéssel segít



minket a győzelemhez. A trükkös játékos fejében persze rögtön megfordul, hogy ezt hogyan lehetne esetleg végteleníteni, s némi ügyeskedés árán talá-lunk is rá egy kombót. Ha van lenn raj-ta kívül *Minotaurusz eunuch* és egy *Magzat* (szkritterként), akkor már össze is jött a nyeres a következőképp: passzivizáljuk az erénycsözt, seb-zünk kettőt, visszavesszük a *Magzatot*, kapunk 1 VP-t az eunuchtól, és aktivizáljuk az erénycsözt.

Minotaurusz morzsoló (7): Mokány, agresszív bika a morzsoló. Egész természetes, a képességei is jók, csak sajnos semmilyen kontrollunk nincs fölötte, az adott körülményekhez igazodik a lap ereje, amit a magam részéről nem szeretek. Az a legegyszerűbb, ha úgy tekintünk rá, hogy alapvetően csak annyit tud, hogy repül, hisz az esetek nagy többségében valóban repül, illetve ha mégsem, akkor tud akkorát sebezni, mint ha beütne. Viszont lény nélküli szituációkban még le tudunk lőni egy nem kívánatos lapot.

Moa tortúra (9): A kedvenc lapom a kiegészítőből. Ha nem ultra gyors paklival (vagy ellen) játszunk, akkor hatalmas szolgálatot tehet nekünk, pár kör alatt csinos kis előnyre tehetünk szert vele. Manát pusztítani elsősre nem tűnik olyan nagy biznisznek, hisz csak egy VP előnyre teszünk szert. Viszont ha van lenn egy moánk (általában egy *Naso-tin nagyúr* lesz az), vagy *Tharr búbjánk*, esetleg víziós követővel játszunk, akkor már csak egyért jön, s így 2 VP előnyt termel. Varráslatot dobálni szintén jó lehet, nyilván ez is egy VP-ért az igazi, de kettőért sem rossz. A legtöbb szituációban az ellenfélnek lesz annyi manája, amit érdemes elpusztítani, vagy lesz annyi lap a kezében, amiből szívesen eldobatnánk egyet. Mindezek mellett ne feledkezzünk el arról, hogy még sebez is egyet, volt már olyan meccsem, hogy tizenöt körig csak ezzel tudtam sebezni, és a végén nyertem vele. Egyetlen

probléma a lappal, hogy ha kettőt húzunk fel, akkor a második már teljesen fölösleges, vagyis okosan kell megválasztani, hogy hány darabbal játszunk. Legjobb, ha játszunk mellé *Arany gugyolával*, vagy hasonlóval, s akkor dobálhatjuk őket.

Szürke aktivátor (6): Több pakliba is beleillik, amik vagy passzív lényekkel játszanak (pl. *Hegymélyi kelte-tő* mellett), vagy olyanokkal, amiknek szeretnénk a passzivizálást igénylő képességét többször is használni. A jövőben megjelenő új etnikummal (pragloncok) tovább erősödik.

Unaloműző (8): Mint a neve is mutatja, állandóan résen kell lennünk, ha szeretnénk kihasználni a képes-ségeit, sosem szabad elfelednünk, hogy bármilyen lap kijátszása után passzivizálhatunk valamit. Ugyanez igaz arra, hogy minden csere fázis után sebezhetünk egyet, amit szintén nem kötelező megtennünk. Álmo-dozó játékosokat segít benntartani a játékban, érde-mes miatta folyamatosan rákoncentrálni a meccsre.

Veremmester (7): Egyszerű kombó lény, körönként egyszer visszaszerezhetjük az egyik szörnyünket, s ha kirakunk egy újabbat, akkor a *Veremmestert* kapjuk vissza. Vagyis találnunk kell olyan szörnyeket, amiket szeretnénk minden körben kijátszani. Tesztelésen leg-hasznosabbnak *Birtoklásos* pakliban találtam, egy jól felhízott *Harag manifesztációját (új)* mindig szívesen visszavettem. De nem akarom lelőni az összes lehető-séget, találjatok ti is pár erős kombót. Egyetlen szív-fájdalmunk az lehet, hogy két *Veremmester* abszolút fö-lösleges egyszerre, hisz csak egyet játszhatunk ki.

Baross Ferenc

VERSENYHELYSZÍNEK

ALGYÓ – Faluház, Búzavár u. 4-8.
BALASZAGYARMAT – Kincsestár
Könyvesbolt különterme, Rákóczi u. 61.
BÉKÉSCSABA – Ifi Ház, Derkovits sor 2.
(36. terem)
DEBRECEN – McDonalds, Piac u. 53.
DUNAKESZI – József Attila Művelődési
Központ, Állomás sétány 17.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet
krt. 37. (az udvarban)
tel. : 321-1313 (11-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár,
Kisasszony u. 23.
GYULA – Művelődési Központ,
Béke srt. 35.
KAPOSVÁR – Pártok Háza,
Szent Imre u. 14.
KISKUNHALAS – Boróka Civil és Ifjúsági
Ház, Kossuth u. 21.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4.,
a Színvapor 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz
Szerepjátékbolt, Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírpiazza, Camelot,
Szegegy u. 75.
ÓSI – Dózsa Gy. u. 58.
(Busz Várpalotáról 9.40-kor.)
PÉCS – Római udvar, Agyvihar
szerepjátékbolt
SOPRON – Sárkánytűz, Kolostor u. 1.
SZARVAS – Belvárosi söröző és pizzéria,
Kossuth u. 23.
SZEGED – Café Reneszánsz Pizzeria,
Gyertyámos u. 12.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház,
Legendák Bolt, Távirda u. 2/a.
SZENTES – Fekete Bárány söröző,
Apponyi tér 2.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési
Központ, Táncsics M. u. 5-7.
SZÖREG – Művelődési Ház,
Magyar u. 14.
TISZAUJVÁROS – Telki Blanka u. 14.
THALY FIB IFJUSÁGI IRODA – Budapest,
1091. Üllői út 89/a.
VÁC – Elysium, Földvári tér 2-3.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékbolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196.
Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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

ÚJ VERSENYEK

JANUÁRBAN, FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 26., 9 óra.
Helyszín: Békéscsaba.
Szabályok: Hagymányos verseny.
Nevezési díj: 700 Ft.
Díjak: Misztikus erők, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János,
kero000@freemail.hu, 20-959-1401.

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.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: január 26., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Nagy Róbert, ema-
ileim@freemail.hu, 70-524-2389.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: január 26.
Helyszín: Algyó.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik.
Érdeklődni lehet: Szabó László, sub-
zero@freemail.hu.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: január 26., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagymányos verseny.
Nevezési díj: 400 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik minden
második induló után és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-
243-9649.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: január 27., nevezés 9-től,
kezdés 10-kor.
Helyszín: Szőreg.
Szabályok: Tiltott mágia.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dönczi Krisztián,
alergia@freemail.hu, 70-627-0438.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: január 27., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: A sokszínűség jutalma. Tiltott a Sokszínűség és a Manafamiliáris.
Nevezési díj: 400 Ft (13 év alatt és lányoknak ingyenes).
Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.
A teljes nevezési díj díjazásra lesz fordítva.
Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, teto-
valtdisznyo@gmail.com, 70-618-
7787.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: január 26., 10 óra (nevezés 9.30-tól).
Helyszín: Nagykanizsa.
Szabályok: Tiltott mágia.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Misztikus erők és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Veres István, is-
tink15@vipmail.hu, 30-598-3567.

JELLEMEK HARCA

Időpont: február 1., 15 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Jellemek harca. Tiltott a Manafamiliáris is.
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, teto-
valtdisznyo@gmail.com, 70-618-
7787.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: február 2., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 700 Ft, lányoknak ingyenes.

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Keresztúrszki János, ker0000@freemail.hu, 20-959-1401.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: február 2., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Isteni szövetség.

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

Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 2., 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.

ŐSÖK VÁROSA

Időpont: február 3., 10 óra (nevezés 9-től).

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Ősök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: február 9., 10 óra.

Helyszín: Gyula.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

SZABÁLYOK

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

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

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE:

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

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

PÁROS PÁRATLAN VERSENY:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiltott lap a *Sokszínűség*.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: február 9., 11 óra (nevezés 10-től).

Helyszín: Dunakeszi.

Szabályok: Veszélyes faj.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 9., 10 óra.

Helyszín: Sopron.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 1000 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

PÁROS VERSENY

Időpont: február 9., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Páros verseny.

Nevezési díj: 500 Ft/fő.

Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 9., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: Hagyományos verseny.

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

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Móroc László, vitezlejszlo@hotmail.com, 20-468-4085.

PÁROS PÁRATLAN

Időpont: február 10., 10 óra.

Helyszín: Tiszaújváros.

Szabályok: Egy pakliban vagy csak páros vagy csak páratlan idézési költségű lapok lehetnek, valamint a 0-ások. Tilottak a fókuszkristályok.

Nevezési díj: 400 Ft (lányoknak ingyenes).

Díjak: Misztikus erők paklik, ultraritka.

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

TILTOTT MÁGIA

Időpont: február 23., 9 óra.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Tiltott mágia.

Nevezési díj: 700 Ft.

Díjak: Misztikus erők és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 23., 10 óra (nevezés 9.30-tól).

Helyszín: Nagykanizsa.

Szabályok: Hagyományos verseny. Tiltott a Manafamiliáris és a Gyógyító rakshalion.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Misztikus erők és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 24., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 400 Ft (13 év alatt és lányoknak ingyenes).

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

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

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

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

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

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: március 1., 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.

TULÉLŐK CSATÁJA

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

Helyszín: Szentés.

Szabályok: Túlélők csatája.

Nevezési díj: 600 Ft (tagoknak 500 Ft).

Díjak: Misztikus Erők paklik, ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 8., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Misztikus erők paklik és ultraritka.

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

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2008. február 20.



Novemberi feladványunk megoldása:

1. *Krámmal* leszedek egy izmot *A Feketeszív rend apátjáról*. (-1 = 16 VP)
2. *Halászzattal* leszedek a yetit, mindenki sebződik négyet, *Nitaraj szolgáján* és *A felhők asszonyán* kívül meghal minden lény. Én húzok három lapot a három izomjelző miatt (kettő az apáton, egy a yetin volt), négyet azért mert *Nitaraj szolgája* sebződött ennyit, és nem halt meg. Sebződök én is négyet, az ellenfél is négyet, de az ellenfél gyógyul hetet *Protectus* kárpótlása miatt. (Feltételezzük, hogy végtelen a max. ÉP-je.) (-4 = 12 VP, -4 + 7 = 49 ÉP)
3. Következik az én köröm, kapok 6 VP-t, és felhúzom az utolsó lapomat, *Nitarajt*. (+6 = 18 VP)
4. Lehozom *Nitarajt*, a *Kvazársárkányt* és *Agydöbentő* benőt. (-2 -4 -3 = 9 VP)
5. A sárkány ló *Nitarajba* kétszer, a sárkánynak marad 1 ÉP-je, kapok két vizelementál jelzőt. (-2 = 7 VP)
6. *Agydöbentő* Benő ad varázspontot. (+4 = 11 VP)
7. Lerakom *Angvardot*, aki ad két erőjelzőt a *Kvazársárkánynak*, kettőt *Nitarajnak*. (-3 = 8 VP)
8. A sárkány ló *Nitarajba* kétszer, ismét 1 ÉP-je marad, kapok két vizelementál jelzőt. (-2 = 6 VP)
9. Passzivizálok *A felhők asszonyát*, minden lény kap egy izmot.
10. Lejön *Grimor*, és megduplázza az erőjelzőket és izomjelzőket. (-2 = 4 VP)
11. A sárkány ló *Nitarajba* kétszer, kapok két vizelementál jelzőt. (-2 = 2 VP)
12. *Ébredéssel* aktivizálok Benőt, plusz adok minden altípusos lényemnek +2 sebzést. (-2 = 0 VP)

13. Benővel eldobatom az ellenfél kezéből a *Thauglarendont*.
14. Minden aktív lényemmel bemegyek ütni, köszönhetően a *Teljes frontnak*, mind elfér az Őrposztban. Van hat vizelementál jelzőm (18 sebzés), *Nitaraj szolgája* és a *Kvazársárkány* (3 sebzés). Az *Ébredés* ad +2 sebzést hét lényemnek az Őrposztban, *Nitaraj szolgájának* nem ad (+14 sebzés). Minden lényem van két izom, kivéve az utolsó két vizelementált (14 sebzés), és a sárkányon négy erőjelző (4 sebzés). Összesen sebzek 53-at. Győztem!

Mivel elég bonyolult feladvány volt, sok lappal, sok jelzővel, ezért több helyen is el lehetett térni picit a fentebb leírt megoldástól. Ennek ellenére a legtöbb beküldött megfajítás hibás volt. A legalapvetőbb hibák közé tartozott az, hogy *A Feketeszív rend apátját* árnyékkal visszavéve húztak lapot az izom jelzőkre. Nos, az árnyékra nem működik az izom. A másik tipikus hiba volt, amikor a megfajító nem számoltak a *Protectus* kárpótlásával.

Szerencsés nyertesünk: Prókaj Dávid Miskolcra. A nyereménye 2 csomag Misztikus erők.

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 3 életpontod és 16 varázspontod, az ellenfelednek 24 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A játék 10. körében jártok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg biztosan a játékot a köröd végéig!

Beküldési határidő:
2008. február 20.

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

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

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAID:

- Mesteredző (T)
- A kiválasztott (D)
- Bibbó (D)
- Szürke aktivátor (T)
- Goblin kürtös (T)
- A borzalmak terme (C)
- Szithon vérfókusz (D)
- Kalimász (T)

A PAKLID

(FELÜLRŐL SORRENDENBEN):

- Ósellenség (C)
- 25 egyéb lap

Nincs lapod az asztalon.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A gyenge ereje (-)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Minotaurusz morzsoló (T)

A morzsoló az Őrposztban van.

ELLENFÉL ÁLLÁSA: 24 ÉP, 10 VP, 0 SZK



**Ellenfeled
öröszórában
levő lapja**



**Ellenfeled
kézben levő
lapja**

Kérdezz... ALOM...felelek!

DANI ZOLTÁN

Mennyit gyógyulok akkor, ha max. ÉP-n vagyok, van a játékban két Fehérmágiám vagy két Raia főpapjám, és kijátszok egy varázslatot, ami négyet gyógyít?

A Fehérmágia, a szövege szerint minden gyógyulás előtt annyival növeli a max. ÉP-t, amennyit a forrás gyógyít. Mivel két Fehérmágiám van, azért mindkettő megnöveli a max. ÉP-t, így nyolcat fogok gyógyulni. Raia főpapjánál más a helyzet. Ott a lap szövege szerint nem a főpap növeli a max. ÉP-t, hanem a főpap a gyógyító forrásoknak ad max. ÉP növelést is. Egy forrás ugyanazt a képességet nem kaphatja meg kétszer, így két főpap hatása nem adódik össze, csak négyet

fogok gyógyulni. Ha van egy Fehérmágiám, és egy főpapom, akkor szintén nyolcat gyógyulok, hiszen a Fehérmágia a gyógyulás előtt növeli a max. ÉP-t, majd a gyógyító varázslat a főpap miatt tovább növeli.

Ha nekem is és ellenfelemnek is van Unaloműzője játékban, és én kijátszok egy lapot, akkor ki passzivizálhat előbb?

Volt már hasonló kérdés a Mumifikáló szolgálal kapcsolatban. Mivel te cselekedtél utoljára, hiszen kijátszottál egy lapot, az ellenfélen a cselekvés joga, ő passzivizálhat elsőként.

Mennyit sebződök a Mocsárláztól, ha van egy megmérgezett lényem, ami az előkészítő fázisban meghal a méregtől?

Egyet vagy nullát, csak rajtad múlik. Ugyanis az előkészítő fázisban te döntöd el a hatások sorrendjét. Ha okos vagy, és azt választod, előbb a lényed meghal a méregtől, és csak aztán érvényesül a Mocsárláz hatása, akkor nem sebződsz.

Repülő lénynek számít-e a Dombi óriás vagy a Minotaurusz herceg, ha pár körrel



korábban repülve jöttek játékba?

Igen. Minden lap, aminél választhatsz kijátszáskor, vagy a szövege szerint helyzettől függően módosítja magát, az olyan lapnak számít a továbbiakban, mint amit választottál, vagy ahogy módosult.

Célzásnak számít-e az, ha Leszáll a köddel hátra akarok küldeni egy lényt az őrsosztból a tartalékba?

Igen, bár a lap szövegében nem szerepel a célpont szó, de ez is célzás. A lap szövege helyesen a következő lenne. Ha akarod, az ellenfél őrsosztjából egy célpont lényt a tartalékba küldhetsz."



NEWORK



ON-LINE KÁRTYABOLT

HATALOM KÁRTYÁI laponkénti árusítás, kártyacsomagok, paklik.
Kártyavédelem felsőfokon: mappák, albumok, kártyavédő fóliák.

Nyitási akciók és kedvezmények!

Kényelmes on-line fizetési lehetőségek, gyors házhozszállítás.

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

Üzletünk: 9021 Győr, Arany János utca 13.

JELLEMEK HARCA

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: február 16., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Jellemek harca.

Tiltott lapok: *A balladák könyve, A falak ereje, A felső szférák anyala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A szabadság ára, A tiltott könyv, Asztrális bebemót, Aldozat az ősi isteneknek, Babn szolgálja, Idegösszeomlás, Manafamiliáris, Méonech firkész, Pszí szakértelem, Sokszíntiség, Teológia, Zu lit kísérlete. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható.*

Nevezési díj: 600 Ft fejenként (tagoknak 500).

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

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

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben **ÖT**, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Minden nem beholderes versenyen, ahol legalább 20 induló volt, az első hely 2 profi pontot a második és harmadik hely 1 profi pontot ér. **A beholderes versenyeken az amatőr kategória első két helyéért 2 profi pont jár, a 3-4. helyért 1 profi pont.** A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap, míg a **bemutató versenyeken az első négynek 2 pont, az 5-8. helyezetteknek a 1 pont jár.** A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.



ÁLOMFOGÓ™

KÁRTYAJÁTÉK

Álomfogó paklik

A múlt havi cikkemben a játék alapjait néztük át, most menjünk át egy gyakorlatibb témára, a konkrét pakli összeállítására.

Az Álomfogó szándékosan egyszerű játéknak lett tervezve, vagyis elsősorban egyszerű lapokkal van tele. Azért aggódni nem kell, van kombinációs lehetőség bőven, illetve így is elég sokféle paklit tudunk összeállítani. Ráadásul a játék első kiegészítője, a Sámánviadal sok olyan lapot fog tartalmazni, ami miatt még több újféle paklit készíthetünk.

HORDA

A legegyszerűbb pakli mindenképpen a horda, ami – mint már a nevéből is sejteni lehetett – a gyors lerohanásra épül. Természetesen ezt a paklit is igen sokféleképpen lehet összerakni, de ez inkább a kiegészítő lapok variálásán és nem a révülők használatán múlik.

Mivel szeretnénk minél hamarabb minél több lényünkkel támadni, ezért extra sok révülőre lesz szükségünk, ráadásul jó olcsókra, hogy akár az első körben lejöhessen 4-5 is. Használjuk tehát az összes 0 VP-set, ugyanúgy egy dicsőségpontnyit rontanak az ellenfél helyzetén, mint bármi más. Az 1 VP-sekből már válogatottabb csapatot kell összeszednünk, hisz már nem kell annyira sok révülő. *Hold dühe* egyértelműen a leghatékonyabb hordalény, igen nagy támadással rendelkezik. *Vala Nemi* a segédként mutatott nagy erő miatt kerül be a pakliba, a játék elején könnyen lehet, hogy még ez a +4 is óriási dolognak számít, ami miatt az ellenfél nem akar védőket állítani. *Cseperkét* már nem muszáj használnunk, igazából a későbbiekben említendő *Mandzsúriai iszaplidérc* helyett al-

kalmazhatjuk. Sokszor számít, hogy *Cseperke* is el tud menni csökkenteni a dicsőségpontokat, viszont ha segédként használjuk, akkor egy lap hátrányba kerülünk az iszaplidérchez képest. Rengeg meccset kéne lejátszani ahhoz, hogy valóban kiderüljön, melyik lap a jobb ide (ez a feladat rátok vár). *Cirfandli Gidulát* már csak szükségmegoldásként engedhetjük a pakli közelébe, ő már nem annyira erős, viszont ütni ugyanúgy tud, ráadásul néha kellemetlen lehet segédként, bár nyilván vannak nála jobbak. Az offenzív részleg nagyjából ennyi lenne, még érdemes lehet kiegészítésként pár nagyobb lényt is berakni, hisz gyakran lehet rá varázspontunk. Nekem személy szerint a *Lúdvérc* tetszik a leginkább, ő garantáltan megfektet bárkit, aki van olyan botor, hogy beáll elé. Ennyit az akciócsoportunkról.

Melljük szükségünk lehet pár áomlényre is, ezúttal inkább azokat ajánlom, melyek nem kimondottan „a minél olcsóbban minél több pluszt adunk” vonalat követik, hanem más trükkökre képesek. Kétség kívül *Azbagek* lesz a leghasznosabb mind közül, hisz segítségével a legzavaróbb dolog, a védekező révülőket tudjuk kiiktatni, akár ketőt is. Szánalmas bónuszt ad, ezért valószínűleg a révülőnktől elbúcsúozhatunk, viszont könnyen lehet, hogy a győzelmet értük el ezzel az áldozattal. Pár *Sírbolti lidércel* is megbolondíthatjuk paklinkat, akinek a bónuszainak köszönhetően valószínűleg nyerjük majd a csatát, de ami sokkal lényegesebb, húzhatunk két lapot. Mivel a sok olcsó révülő miatt gyorsan kipörög a kezünk, bőven lesz varázspontunk, hogy befektessünk egy ilyen drágább lapba.

Bár nem feltétlenül fontos, használhatunk azonnalikat is. Ebbe a pakliba leginkább az *Ördögörccs*

átok és a *Perzselő rontás* illeszkedik. Az *Ördög-görccsel* biztosan le tudunk szedni egy lapot, viszont könnyen lehet, hogy a párbajozónk elbukik a csata során. *Perzselő rontással* pedig pont hogy a párbajozónkat menthetjük meg, így tulajdonképpen az ellenfél párbajozóját szedjük le (és itt nyilván ezen van a hangsúly).

Események közül a *Csendharangot* találtam egyedül használhatónak, bár a kísérletező kedvűek kipróbálhatják a *Hadak útját* is. Ez esetben mindenképpen használjunk minél nagyobb támadású révülőket az eddigiek helyett (pl. *Jégszem Soyana*), hisz ilyenkor a hordánk kissé átalakul, picit lelassul, viszont sokkal hatékonyabban tud támadni, nem kell kétségbe esnünk akkor sem, ha az ellenfél egy halom védő lénnel áll elő. Ha ezt a verziót választjuk, akkor mindenképpen *Perzselő rontást* használjunk azonnaliként.

Már csak néhány általánossal kell megbolondítani a decket, s már kész is vagyunk. Talán a legfontosabb ezek közül a *Marionett rontás*, elsősorban a paklink legnagyobb ellenfelei, a *Dalnok* és a *Tűzbűkk sámán* ellen, de természetesen nem kell kétségbe esnünk, ha esetleg mást csennénk el. Szintén e két gazember ellen hasznos az *Örevűb bűbáj*, de vele még álomlényt is elintézhetünk, s ha nagy mázlink van, akkor két lény bánja akcióikat. Mint már említettem, a paklink sok olcsó lapból áll, könnyen kiürül a kezünk és felgyűlik a varázspont. Ezért ideális lap számunkra a *Borostyán időropantás*, amivel a parlagon heverő varázsenergiát néhány lap húzására fordíthatjuk.

Végül, de nem utolsósorban pár varázslatot is érdemes használni, amelyekkel közvetlenül az ellenfél dicsőségpontjait csappanthatjuk meg. Ezek közül leginkább a *Cseberből vederbét* érdemes használnunk, hisz ez a leginkább költséghatékony. Az, hogy tőlünk is elpárolog egy kis dicsőség, ne aggasszon, hisz jó eséllyel az ellenfél még meg sem karcolt minket, mikor kijátsszuk. Persze lehet helyette *Műló dicsőséget* is használni, ennek nincs hátránya, viszont egy kicsit drágább. Ha kipróbáltuk a paklit, s úgy találtuk, hogy még így is úszunk a sok VP-ben a meccs végére, akkor inkább *Csala gömbjét* használjuk, sokkal hasznosabb mindkettnél, igaz meglehetősen drága.

- 3 Éjféli Lin
- 3 Lóhúr Vendelné
- 3 Szömöre
- 3 Helén
- 3 Nyestike
- 2 Cseperke
- 2 Círfandli Gidula
- 3 Vala Nemi
- 3 Hold dühe
- 1 Lúdvérc
- 3 Azbagel
- 3 Csendharang
- 3 Borostyán időroppantás
- 3 Cseberből vederbe
- 3 Örevűb bűbáj
- 3 Marionett rontás
- 3 Perzselő rontás / Ördöggörcs átok

FHERLAYT PAKLI

Egyelőre igen egyedülálló koncepció, ami egyetlen révülőre, *Fherlaytra* épül. Gondolom sokaknak kissé furának tűnhet, hogy hogyan fogjuk egy révülővel megnyerni a meccset, pedig nem annyira nehéz. Először is vizsgáljuk meg magát *Fherlaytot*. Egy drágább révülő, akinek egész korrekt alapértékei vannak, ráadásul még dicső is. Nyilván ezekre még várat nem lehet építeni, bezzeg a képességére. Egy csatában öt azonnalit ingyen játszhatunk ki. Ez már sokkal érdekesebben hangzik, ha belegondolunk ez akár 15 VP-nyi lap ingyenes kijátszását is jelentheti! (Jelenleg a legdrágább azonnali 3 VP-be kerül.) Ez persze rendkívül durvának hangzik, s bizony az is. De arra nehéz építenünk, hogy mindig felhúzzuk, még akkor is, ha *Révüléssel* is játszottunk mellé (természetesen nem mehetünk a minimum lapkorlát fölé, különben minden egyes lappal csökkennek az esélyeink). Arra sajnos számítanunk kell, hogy valamelyik ellenfelünk galád módon leszedi egy *Bűvhálóval*, vagy egy *Álomrengéssel*, ezért fel kell készülnünk *Békacsók bűbájjal* az ilyen helyzetekre is. Amúgy is sokat segíthet a paklink kiépülésén a *Csurunga*, viszont *Békacsókkal* még hatékonyabb, hisz nyugodtan eldobhatjuk *Fherlaytot*, s inkább egy *Békacsókkal* hozzuk vissza, egy kicsit jobban járunk

miatta. Ezekkel a lapokkal már jó eséllyel le tudjuk rakni elég hamar. Ha egy kicsit nagyobb biztonság-
ra vágyunk, akkor *Dalnokkal* és esetleg *Tűzbűkk sá-
mánna* stabilizálódhatnak.

Védelem szempontjából ugyanilyen fontos az el-
maradhatatlan *Csendharang* is. Bár nem égetően
fontos a pakliba, de azért hasznos lehet az *Örevűb
bűbáj*. Sokat nem javít a helyzetünkön, ha esetleg
csapnivalóan húznánk, egyedül a hordák ellen lehe-
tünk jók vele.

Most nézzük, mik azok az azonnalik, melyekkel
megnyerhetjük meccset. Bár nem a legdurvább táp,
mindenképpen kiemelkedően fontos szerepet kap a
Nyelvcsomózó-bűbáj, mellyel elérhetjük, hogy az el-
lenfélnek semmilyen beeszlőása ne legyen a játé-
kunkba. Ez akkor a legfontosabb, ha mi vagyunk a tá-
madók, rendkívül kellemetlen lenne belefutni egy
Banyapörölybe. Ha nálunk van, és szeretnénk beindí-
tani a paklit, akkor mindenképpen játsszuk ki, termé-
szetesen első lapként. *Gigatörő-varázs* az igazi tá-
punk, segítségével fogunk beindulni, ingyen három lap
és négy varázserő. Nagyon hasonló hozzá a *Bumm-
fergeteg*, akár ebből is játszhatunk pár darabbal, de
nyilván a *Gigatörő* jobb nála. *Múltidéző wicca bűbájjal*
tudjuk igen kellemetlen helyzetbe hozni az ellenfelet, a
már egyszer kijátszott tápjainkat újrahasznosíthatjuk,
így még nagyobb lapelőnyre tehetünk szert. Rádásul
ha már van kinn egy másik wicca bűbájunk, akkor
végteleníthetjük az összes azonnalinkat (tulajdonké-
ppen ezzel tudjuk biztosítani a győzelmet). Nem annyira
fontos, de talán jól jöhet pár *Árnyrobbanás* is, in-
gyen ad 4 VP-t. Ez jól jöhet a következő körben, illetve
még a kombók áradatának folytatásához is hasznos
segítség. Bár a gigatörővel és a wicca bűbájokkal el-
vileg bármeddig növelhetjük *Fherlayt* erejét, arra sem
árt gondolnunk, hogy ilyenkor fogyasztjuk a paklinkat,
s nem lenne túl jó, ha azért kapnánk ki, mert nem tu-
dunk megvédeni egy *Fherlaytot*, csak úgy, hogy elfo-
gyasztjuk a paklinkat. Épp ezért pár *Ostorpozdorja* va-
rázst használva semmilyen problémánk nem lehet. Az
Ördöggörccs átok itt is jól működik, mint minden más
pakliban. Lapot leszedni mindig szeretnénk, s itt külö-
nösen fontos, hogy a gigatörő vagy a wicca bűbáj
előtt minden *Csendharangot* leirtsunk a pályáról. Már
csak egy azonnali van hátra, a *Banyapöröly*, mellyel az
ellenfél harci kedvét vehetjük el, akár szó szerint, akár
átvitt értelemben. Az egy dolog, hogy teljesen ingyen

elpusztítjuk az ellenfél támadó seregét, rádásul még
erre a körre meg is véd a további támadásoktól, ami
abszolút ideálissá teszi. Sajnálatos módon ilyenkor
nem jár dicsőségpont a győzelemért, de szerintem így
is elégedettek lehetünk.

Természetesen nem várhatjuk az ellenféltől, hogy
birka módjára mindig jöjjön támadni, ha kinn van
Fherlayt, azt meg végképp nem, hogy beálljon, ha
mi megyünk támadni. Az első esettel nincs is nagy
baj, legalább nem kell aggódnunk az életünkért, na-
gyobb probléma ha az ellenfél nem áll be, *Fherlayt*
elfordult, s ő meg szépen legyalul minket. Ez persze
már nem fordulhat elő, ha már kettőt is ki tudtunk
rakni, bár akkor már igen jól állunk. Ha nem szeret-
nénk tétlenül nézegetni az azonnalikat, akkor bevet-
hetünk egy *Visszautasíthatatlan kihívást*, szóval lesz
harc, amiben bepörgethetjük a paklinkat. Már tény-
leg csak kiegészítésként, de beraknék pár *Boszor-
kánytüzet*, mindig jó kikeresni a kombó egyik ele-
mét, vagy egy *Banyapörölyt*, hadd tartson tőle az
ellenfél. Végül, de nem utolsósorban, egy *Táltoshí-
vással* zárhatjuk a kész paklit, ez is kihagyható, vi-
szont gátlástalanul kombózhathatunk miatta.

- 3 Fherlayt
- 3 Révülés
- 3 Békacsók bűbáj
- 3 Csurunga
- 3 Banyapöröly
- 3 Nyelvcsomózó-bűbáj
- 3 Gigatörő-varázs
- 3 Múltidéző wicca bűbáj
- 2 Árnyrobbanás
- 2 Ostorpozdorja-varázs
- 3 Ördöggörccs átok
- 3 Csendharang
- 3 Örevűb bűbáj
- 3 Dalnok
- 2 Visszautasíthatatlan kihívás
- 2 Boszorkánytűz
- 1 Táltoshívás

A következő számban további paklikat fogok is-
mertetni.

Baross Ferenc



ÁLOMFOGÓ™

KÁRTYAJÁTÉK verseny

2007. 12. 08. Wekerlei Boccia Klub

Sajnos csak mérsékelt érdeklődés kísérte az első Álomfogó versenyt, mivel összesen hatan indultak el rajta. Bevallom, mi picit többre számítottunk, azonban nem adjuk fel, bízunk abban, hogy csak az újdonság, a megjelenést követő rövid idő okozta ezt az alacsony létszámot. Továbbra is tartunk Álomfogó versenyeket majd, valamint vidéken is szerveznek több viadalt a következő egy-két hónapban. Aki most ott volt a versenyen az örülhetett, hiszen minden induló rengeteg díjat kapott. A kevésbé rutinos játékosoknak pedig nem kell tartani, hogy eljön a „nagy profik közé”, hiszen az Álomfogó mindenkinek új, és az ÁFK versenyek nem hemzsegnek a HKK-s profiktól sem.

Nézzük akkor, hogy mi is történt az első versenyen! Az indulók egy része a szokásos, kezdő kártyapakli összeállítást követte: vagyis jó sok révülő (minden, ami éppen volt neki), pár álomlény, általános, azonnali és esemény. Láttunk azonban két koncepció pakli is. Az egyik legérdekesebb Magyar Attila paklija volt, aki egyetlen révültöt használt: *Fherlaytot*. Álomlénye sem volt, és *Fherlaytalt* szinte csak védekezett. A révülő fő szerepe az azonnalik ingyenes használata volt. Ha valaki botor módon megtámadta, akkor *Bummfergeteggel* húzott három lapot, *Nyelvcsomozó-bűbájjal* letiltotta az ellenfél azonnalijait, *Múltidéző wicca bűbájjal* visszavette az azonnalikat a bűbájetrecből, *Banyapörölllyel* véget vetett az ellenfél támadásának. *Fherlayt* mielőbbi kirakását azzal

biztosította, hogy *Révüléssel*, *Álomlenyomattal* előkereste, *Gyógyharmattal*, *Békacsók bűbájjal* visszavette, *Csurungával* felhúzta stb. A győzelmet, illetve a kombó kiépüléséhez szükséges időt pedig *Ágas*, a *Csodaszarvas* biztosította.

Attila simán verte a hagyományos (kicsit ebből-kicsit abból) paklikat, azonban elbukott Lancsa Péter paklija ellen. Péter használt az összes nulláért jövő révültöt. Emellett pár jobb képességgel rendelkező drága révülő (pl. *Üleprűgő Ragacsinszka*), nagyon sok laphúzás (*Hártya*, *Csurunga*, *Homálybontás*, *Borostyán-időroppantás*), és pár lapleszedés (*Bűvháló*, *Csala gömbje*) volt a paklijában. A hagyományos paklik ellen néha nagyon kellett küzdenie, viszont Attilát remek taktikával verte meg. Lerakta ugyan a sok kicsi lényt, de addig nem támadott, míg a sok húzással keletkezett lapelőnye után *Fherlaytot* nem sikerült eltávolítani az asztalról, vagy nem dobatta el teljesen Attila kezét *Álomcsatornával* és *Sámántekintettel*. Attilának így esélye sem volt kibontakoznia a sok azonnali varázslatával, hiszen nem volt csata.

Végül Lancsa Péter veretlenül győzött. A részletes eredményeket megtaláljátok a <http://www.alomfogo.beholder.hu> internetoldalon.

Sok szeretettel várunk mindenkit az Álomfogó versenyeken! Érdemes eljönni, jó a hangulat, sok a díj, és bárki nyerhet díjakat.

Dani Zoltán



ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK VERSENYEK

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: február 9., 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: február 10., 9 óra.

Helyszín: Szarvas.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Álomfogó paklik és ultraritka.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: február 16., 9 óra.

Helyszín: Békéscsaba.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft.

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

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Időpont: március 8., 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.



ÁLOMFOGÓ KÁRTYAJÁTÉK VERSENY



A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

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

Gyere, és próbáld ki az új játékot versenyen is!

Időpont: február 23., 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: Sok gyűjtődoboz ÁFK pakli (az indulók létszámától függően) és ÁFK ultraritka lap.

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

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2008. MÁRCIUS 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 oldalon vásárolhatsz. Ezt a módszert azért is ajánljuk, mert így mielőtt vásárolsz, pár kattintással mindent megtudhatsz az általad megvenni kívánt termékekről. A könyvekből például még részleteket is olvashatsz.

2 MINDEN JÁTÉKOSUNKNAK LEHETŐSÉGE VAN ZSETONNAL FIZETNI.

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

3 ELŐRE FIZETSZ BELFÖLDI POSTAUTALVÁNYON.

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

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

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

5 ÁTUTALÁSSAL SZERETNÉL FIZETNI.

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

Fontos a neved és címed megadása!

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

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

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

GLS futárszolgálat ügyfélszáma: 06-1-371-2160

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

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

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

ÁLOMFÓGÓ 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 laboratórium	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az illúziók világa	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Karácsony	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Az őshangya boly	3	32	320
Zén 2. expedíciója: A pusztulás fellegvára	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Arnyékvilág	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Apokalipszis lovasai	3	32	320
Zén 2. expedíciója: Efaon 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 hajtvadászat II.	20	200	1900	1700
A nagy hajtvadászat I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Az újjászületett sárkány I-II. (2. kiadás)	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I. (2. kiadás)	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II. *	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: Szabadszüzlött	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: Légitámadás	10	50	990	500
Philip Kerr: Kaland a világ tetején	12	60	1140	600
Robert Crais: Rézmálmok városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI

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

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK

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

Robert N. Charrette:

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

Carl Sargent és Marc Gascoigne:

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

Shadowrun szerepjáték kiegészítők

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

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI

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

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

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

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

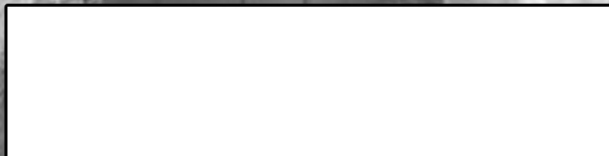
KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN 2008-BAN

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

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

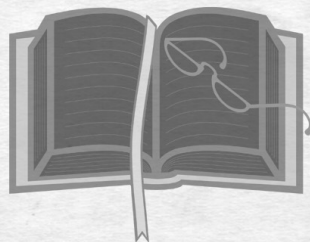


A galetki faj történeteit most összegyűjtötték, összefoglalták egy krónikasorozatban. A krónikákat elolvassa olyan tapasztalatra teszel szert, amely mindaddig meglesz, amíg a krónikák a birtokodban vannak (ehhez KF-elni sem kell őket). Ahány krónikád van, annyi plusz TVP-t kapsz minden normál fordulóban,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



Leanthil naplója

48.

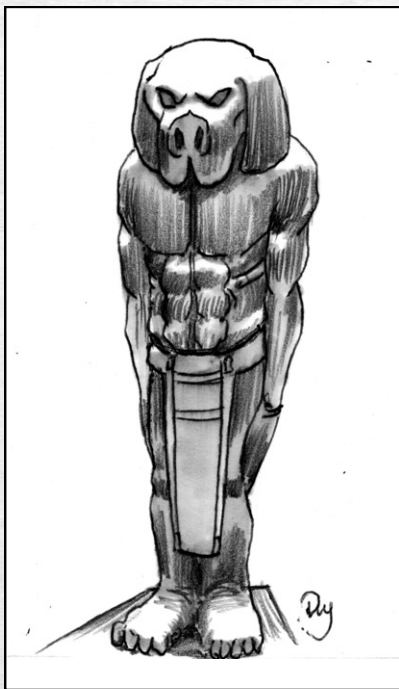


Ezt a bejegyzést még mindig a Galetkik Szintjén trom. Kétségtelen, hogy jó rég óta itt vagyok, de mit lehet tenni, ha már olyan botor voltam, hogy nem az új csarnok kérése előtt jelentkeztem a GEV-SZAT-irodában. Már tudom is, hogy hol van ez a hely, csak még nem engednek be, mert nem kaptam meg az Ősök áldását. Hiába érveltem az ajtónállóknál, hogy már rég megvólna az áldás, csak éppen a pluszjutalom kedvéért belementem, hogy egy vadonatúj csarnokot is végigjárhassak, határozott elutasítás volt a válasz. „Ha akarnál, felköltözhetnél? Mondjuk holnap?” – kérdezték, és erre nem tudtam mit felelni. Nyilvánvalóan nem. Ilyen idióta bürokráciát! Ez állandóan megkeszerti a galetki életét.

Előre figyelmeztettek, hogy valószínűleg még a következő bejegyzésben sem fogok tudni sok újról beszámolni, de hát ezt hamarosan magad is tapasztalhatod, amikor lapozol egyet (hacsak addig közbe nem jön valami, mondjuk, hogy elpatkolok).

Szerencsére a napjaim ezúttal nem olyan unalmasak, mint a múltkor, amikor azt a kvázi-elkeseredett bejegyzést írtam. Ha ugyan a központi épületekben nem is nagyon kapok újabb feladatokat, a megújult szövetség ügyeinek intézése eléggé lefoglal. Úgy tűnik, mégis megérte nem olyan rég felhagyni a „gonosz” cselekedetekkel, és kitérni kapuinkat a galetkik előtt. A régi tagság java része már egy ideje nem kalandozik. Őket igyekeztem egyenként felkeresni, és közölni velük, hogy sajnálatos módon el kell hagyniuk a szövetséget, mert kell a hely az újaknak. Biztam benne, hogy ezen a híren felbuzdulva majd újra magukra veszik a páncéljukat, és újult erővel vetik magukat a csatormaszint torzszülőtteire, de csalódnom kellett, mert kivétel nélkül mindegyik csak megvonta a vállait, és elköszönt tőlem. Azok a kiüresedett tekintetek... Volt aztán olyan tagunk is, akit már semmilyen módon nem tudtam fellelni, így kénytelen voltam a központi hirdetőtáblára kiírni, hogy „A Fény Apostolai nevű szövetség tudatja, hogy a tagság megújítása során kénytelen volt megválni XYZ nevű tagjától. Kérünk mindenkit, aki ismeri az előfordulási helyét, ha teheti, tudassa vele ezt a tényt. Köszönjük!” Nem túl tisztességes megoldás, de jobb nem jutott eszembe. Persze ezen apostolok szó nélküli eltűnése és ezzel együtt a társaik cserbenhagyása sem volt tisztességes.

Először tehát jelentkezett egy Hyádro Globus nevű galetki, aztán őt követte Lecsó és Darab, utánuk Fűrge Gekkoth és PHILIP következett, végül Alex Con Brade, Savcsók és Voldemortina, de miután őket beléptettem (mint a szövetség hivatalosan korlátlan hatalmú ura) felbukkant még egy jelentkező, Lélekszívó. Ez kilenc új apostol, akárhogy is számolom. A szövetségi barlangunk újra a kopácsolás zajától hangos, az ivóban újra folyik a lassan már poshadásnak indult gombasör, az istálló padlójáról felvakartuk a rákeményedett torzszülött ürületeket, és úgy eleve mindent alaposan kitakarítottunk. Már azt tervezgetjük, milyen mágikus erejű tárgyat készítsünk a hamarosan elkészülő varázsüllőnkön, és egyre gyakrabban kerül szóba a vrathag-pók elleni támadás terve is. Ettől hosszú idő után az én vérem is felpeszdült, még ha a mindennapjaim ezen kívül szörnyen unalmasak is. Igaz,



a múltkor már említett elfeledett város felderítése általános aktivitást váltott ki a népből, azonban hamar kiderült, hogy mi oda nem tehetjük be a lábunkat, és az ott talált varázstárgyakhoz csak a szokásos úton juthatunk hozzá, azaz a pszi-iskolában, a próbamesternél, egymástól elrabolva, esetleg (ha nagyon szerencsénk van) egy-egy nagy hatalmú torzszülött leölése során. Szóval nem könnyebben, mint máskor. A múltkori ősi varázstekercsemet beváltottam néhány mágustókenre (amikkel azóta sem kezdtem semmit), most viszont találtam egy Doemon karkötőjét, ami minden eddiginél komolyabb védelmet nyújt a sérülések ellen – elvileg, mivel élesben még nem próbáltam ki. Ka-Boom barátomnak egy orgling figurát sodort a sors az útjába, aminek hihetetlenül örült, mivel éppen most küldte el majdnem az összes szolgáját, így frappánsan oldódott meg számára a szolgakérdés. Ja, a könnyebb érthetőség kedvéért hozzá kell tennem, hogy ez a dolog egy mágikus szobrocska, ami kérésre átalakul egy viszonylag erős orgling szolgává, és egészen addig ebben a formában is marad, amíg meg nem unja a gazdája nemtörődöm hozzáállását (amennyiben

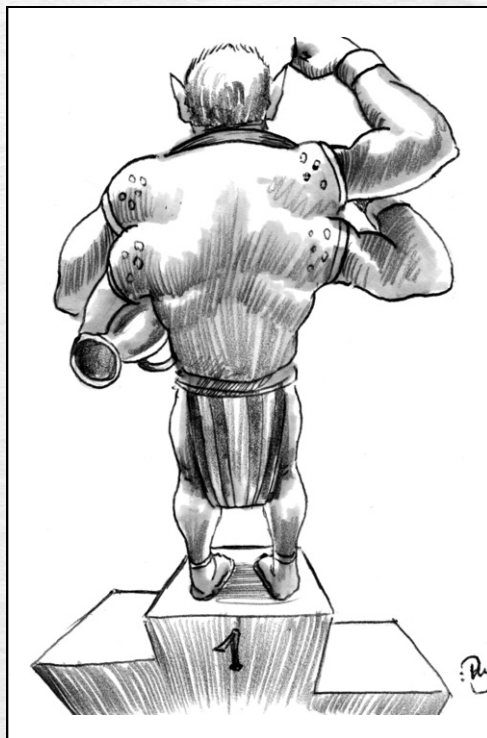
annak nemtörődöm a hozzáállása). Viszont a gondozatlanságtól nem pusztul el, hanem egyszerűen csak visszaalakul szobor formába, amit aztán a későbbiekben újra használni lehet, hogy egy teljesen egészséges, életerős új szolgát kapjunk. Nagy ügyes kis cucc, fenemód irigykedtem is miatta. Remélem, kitartó kutatással én is találok valami hasonlót (vagy még jobbat). Nem mintha nem lennének tökéletesen tisztában azzal, hogy ezek az új mágikus tárgyak csak töredéke hatalommal rendelkeznek azokhoz képest, amiket szintén ebben az ősi romvárosban találtak a felderítők, csak éppen egyenesen a Császár kincstárába kerültek. Viszont bízom benne, hogy előbb vagy utóbb valamilyen módon nekünk is jut belőlük egy-egy példány olimpiai nyereményként vagy az aukciós házon keresztül.

Eddig meg sem említettem, de nem tudom szó nélkül hagyni, hogy éppen négy éve trom ez a naplót. Ki hitte volna, mi? Hát én nem. Önkéntelenül is elmosolyodom korábbi önmagamon, amikor még szentül hittem, hogy ez a naplóként használt könyv sosem fog betelni, és soha senki nem fogja elolvasni, mert az istenek által rám szabott feladatot hamarosan teljesíteni fogom, így minden élő a Mennyek Országába fog jutni. Nem így lett, legalábbis a „hamarosan” már tutira nem jött be. Ugyanakkor ilyen közel a célohoz még sosem voltam, hiszen most kezd el igazán terjedni a Hit (még ha túlságosan világi formában is), és persze a hatalmam sem csökken...

Amióta felhagytam a régebben használt módszerekkel, kinyílt a világ előttem. Az épületekben szívesen fogadnak, és már nem hallom a hátam mögött a méltatlankodást, hogy egy hozzám hasonló alaknak miként lehetnek olyan kitüntetései, mint a galetki érdemérem, a Callódus legyőzője, és sorolhatnám. A megszólás mindig az éppen viselt kitűző okán ért. Nem sügnak össze mögöttem, min-

denki szoba áll velem, és mosolyogva fogad. Emiatt az én lelkem is megszábadult a nemrég ecsetelt, (hajdani) kiközösítettségem okán érzett, de csakis a további kiközösítést szolgáló gyűlölködő világnézet bilincsetől, következképp jól érzem magam a bőrömben (már amikor mondjuk a titánvaránuszok ki nem nyugatják jó alaposan). De ami a legeslegfontosabb: az olimpián már nem tették meg azt a korábban rendszeresen előforduló aljas húzást, hogy bár minden tényező az én győzelmemet támasztotta alá, mégis szándékosan úgy sorsoltak össze az ellenfeimmel, hogy valamelyik csak el tudjon gáncsolni a dobogó felé vezető úton. Meg is lett az eredménye: az olimpián a Galetkik Szintje kategória pankráció versenyszámában aranyérmes lettem, vagy inkább arany mesterköpenyes. Az a baj, hogy innen már nemigen van hova fejlődni, főleg nem ezen a szinten, mivel itt többé már nem indulhatok. Maximum az lehet előrelépés, ha legközelebb a pankráció mellett még egy versenyszámban aranyérmet szerzek, mondjuk a hagyományos küzdelmekben. Na, az dicsőség volna a javából! Csak végre rá kéne vennem magam, hogy készüljek is a nagy megmérettetésre, és ne csak egy vacak gránitbőr italának megívásával próbáljak minél jobb helyezést elérni (ami a mostani sina küzdelmeknél kimondottan gyatra volt). Ja, és nehogy elfelejtsen megemlíteni, hogy a pszionikus küzdelmekben ismét helyezett lettem, bár ezúttal csak harmadik. Zárójelben jegyzem meg, hogy nagyon ügyesen összejátszottunk Ka-Boom barátommal, aki ezúttal negyedik alkalommal bizonyult erősebbnek mindenki másnál. Ő szépen sorban mindenkit végigvert, majd a végén velem került szembe. Máskor ez a szervezők aljas húzása volt, ezúttal azonban a kevés induló miatt elkerülhetetlen volt. Viszont mi már korábban megállapodtunk egymással abban, hogy ebben az előre látható esetben ő hagyja magát legyőzni, hogy az én helyezésem javítani tudjunk. Bejött a számításunk, hiszen mindketten a dobogó fokaira állhattunk. Igaz, kissé nyilvánvaló volt a bunda, és akkor mi van? Bebizonyítani úgysem tudja senki. Haha!

Most pedig ideje nekilátnom a következő olimpiára való készülésnek, mégpedig egy kiadós alvással.



Leanthil

Sir Barracuda:

Az alku

Retek, a Magiszter legügyesebb kincsfutárja türelmesen kivárta, míg a galetkik elhaladnak a rejtekhelye mellett. Nem vették észre, és ennek még akkor is örült, ha a tenyere háttározottan viszkedett a nagyszájú, beképzelt suhancok láttán. Nem szállhatott szembe velük, mert ura ezt a leghatározottabban megtiltotta neki. Semmiképp sem kockáztathatta, hogy elveszíti a küldeményt.

A környezetükkel mit sem törődő, hangoosan, és gondtalanul beszélgető, harsányan kacarászó galetkik lassan eltávolodtak annyira, hogy Retek végre elővokodjon. A többi fajtársához hasonlóan ő is gyűlölte a városlakókat, de nem véletlenül ért meg sokkal több földmorajt, mint a többiek. Okosabb volt náluk, és jóval türelmesebb!

Reteknek nem volt szüksége semmilyen világitó berendezésre, mert látása a vaksötétben is elegendő tájékozódási pontot talált az alig észlelhető fluoreszkáló mohafoltokból, és a falakon meglepedett, mikroszkopikus méretű organizmusoktól származó derengésben. Jól kiismerte magát, holott még sosem járt erre. A Magiszter akkor szokta őt küldeni, ha túl közel kellett elhaladni a galetkik lakószintjéhez. Retek tudta, hogy ezzel a szállítmánnyal már három kisebb kincsfutár vallott kudarcot, nyilván ezért esett pont rá, a legokosabbra a Magiszter választása. Gazdája bízott benne, hogy ő majd célba juttatja végre a küldeményt.

A kék bőrű, nagyorrú fickó óvatosan suhant egyik járatból a másikba. Olyan neszte-

len volt, mint az árnyék, és minden négy-öt lépés után megállt hallgatózni. Ehhez fel kellett kissé emelnie kajla, lekókadó fülét, ami az orglingokkal tette hasonlatossá az ábrázatát. A hallásával sosem volt baj, mindig megbízhatóan működött. Ezért aztán majdnem megállt a szíve ijedtében, amikor az izzón vörös testű lény elébe toppant a semmiből.

– Megállj! – lehelte az ismeretlen.

– Igenis! – mondta reflexből, és vigyázálásba vágta magát. A valószínűtlenül nyúlánk, hosszú, mozgékony csápjaival hadonászó lény körbeszimatolta Retek auráját.

– Mondd csak, hová tartasz azzal a súlyosnak látszó zsákkal?

– Azt nem mondhatom meg! – próbált keménykedni a futárok legjobbika, de már a kínzás lehetőségétől is kiverte a víz.

– Tudod te, hogy én ki vagyok?

– Igen! Neeem, dehoóooogy... Honnan is tudhatnám? – visszakozott gyorsan Retek, mikor a lény reakciójából rájött, hogy hibázott. Nyelt egyet, aztán nagy nehezen mégiscsak kinyögte: – Gondolom halálkufárnak tesszük lenni...

Az idegen ezen jót kacagott, már ha kacágnak lehet nevezni azt a bőfögésszerű sutogást, amit hallatott.

– Tetszik vagy nem, Theraxiai Goddak vagyok, és most alkudni fogunk!

– Alkudni? De nekem el kell vinnem a küldeményt a...

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

– Csitt! Helyezd magad kényelembe... – kérte a halálkufárok leghírhedtebbike, és intésére a semmiből egy láthatatlan szék, vagy trónus lényegült Retek feneke alá. A szellem-lökés, ami a mellkasát érte nem volt fájdalmas, épp csak kibillentette őt az egyensúlyából, hogy lehuppanjon a kemény semmire. Látni ugyan nem látta, de óvatosan megtapogatva határozottan kőszerűnek érezte a hát-sója alatt feszülő alkalmatosságot. – Mondd csak, mit viszel a zsákodban? – tudakolta a lény, már-már kedvesen.

– Óóó, azt én nem mondhatom meg! A Magiszter úr engem azonnal megölné, ha elárulnám!

– A Magisztered messze van, én pedig itt vagyok, és menten megöllek, ha nem válaszolsz... – A lény hangja nem volt sem fenyegető, sem erőteljesebb, mint addig, Retek hátán mégis végigfutott a hideg a hallatán.

– Egy... egy sárkánytojást viszek Kronosz Nagyúrnak.

– Hm. Nocsak-nocsak... egy valódi sárkánytojás. Ez határozottan jó alku alapnak tűnik. Voltak már páran, hozzád hasonlóak, akik erre, az én alagutamon keresztül akartak átkelni Kronosz barlangjához, de ők mind ha-

zudtak nekem. Ők is azt mondták, hogy a zsákban egy sárkánytojás van, de csak egy közönséges, tojás alakúra faragott szikla volt náluk. Hát csoda, hogy megöltem őket? Nem volt tisztességes az alku, hiszen csaltak! Úgye te nem akarsz átverni engem?

– Nem, nem! Persze, hogy nem! Én nem hazudok! Tényleg egy sárkánytojás van a zsákomban! Ha akarja meg is mutatom!

– Nem kell! Úgyis meg fogom nézni, ha megalkudtunk, és úgyis megöllek, ha hazudtál... Nos lássuk, hogy mid van még, amire alkudhatnánk?

– Nekem nincs... nincsen nálam semmi más – tanácstalankodott Retek, és széttárta a karját. Kezdet megbarátkozni a helyzettel, és a kezdeti ijedsége immár semmivé foszlott. Goddak nagyúr egymásba fonta csápjait a háta mögött, és türelmesen járkálni kezdett Retek körül. Úgy beszélt hozzá, mint a bölcs tanító az oktan diákhhoz, aki már huszadszor véti ugyanazt a számolási hibát.

– Mindig elcsodálkozom, hogy ti, halandók, milyen könnyen megfélemedeztek a legértékesebb dologról, amit birtokoltok... És az életed? Az talán semmi?

Retek gyomrába ismét beköltözött a jeges görcs, amiről már azt hitte, sikerült elúznie.

– Nem. Nem semmi.

– Jó, akkor nézzük, hogy mit kérsz a tojásért cserébe?

A kincsfutár szája kiszáradt, és a torka hirtelen bedagadt. Képtelen volt megszólalni. Megjelent lelki szemei előtt ura, a Magiszter alakja, annak szigorú ábrázata, és ahogyan fenyeíteni szokta az engedetlen szolgálait. Elképzelni sem tudta, hogy miféle büntetést kaphatna a kínhalálon kívül azért, amit tenni készül. Ugyanakkor eljátszadozott a gondolattal, hogy mit is kaphatna egy ilyen ritka kincsért cserébe, amilyen talán nincs is még egy az egész Teron hegyben... Ha olyan dol-



ŐSÖK VÁROSÁ

JÁTÉK LEVÉLBEN



got kérne, amiért cserébe a Magiszter megbocsátana neki, talán volna még esélye... Azon kezdett hát töprengeni, hogy vajon mire fájhat igen nagyon a Magiszter úr foga? Sajnos semmi más nem jutott eszébe, csak az a valami, amit Kronosz Nagyúr a tojásért cserébe ígért a gazdájának, és amit visszafelé el kell tőle hoznia az ajándék ellenszolgáltatásaként. Igen! A Magiszter arra vágyik a legjobban, mindennél jobban, hogy a tojás célba érjen.

– Nem tudom, hogy mit kérhetnék cserébe.

Őn mit ajánl érte?

– Az életedet.

Retek tetőtől talpig libabőrös lett. Na ez így nagyon nem lesz jó!

– Ezt... ezt nem tehetem – rebegte.

– Nem? Hát jó. Akkor nézzük, hogy mit szeretnél kérni az életedért cserébe?

– A tojást? – Nem válaszolnak, hanem kérdésnek hangzott ez a szó, de Goddak, iszonyú dühbe gurult a hallatán.

– Ostoba halandó! Úgy értem, hogy mit kérsz azért, ha elvehetem az életed? Mit kérsz azért cserébe, hogy az életed az enyém legyen? Bah! Nem ajánlom, hogy a

bolondját járasd velem! – sziszegte dühösen, és akkor Retek egyszeribe megértette. Mindent megértett. Olyan világosan látta a választ, mint ahogyan elődjei közül senki sem. Ezért nem bízhatta rájuk a csomagot a Magiszter úr, és ezért kellett feláldoznia a legből-csebb kincsfutárját, mert nincsen más út, csak az alku útja... Furcsa volt, hogy így végiggondolva, már egyáltalán nem tűnt mindez olyan tragikusnak. Életében, és halálával is a gazdáját szolgálja, ahogyan egy hű szolgának ez kutya kötelessége. Megkönnyebült, és felszabadult a nyomás alól. Már nem félt. Mikor megszólalt, hangjában ott csengett a beletörődés nyugalma.

– Életemért cserébe azt kérem, hogy juttasd el a nálam lévő sárkánytojást Kronosz Nagyúrhoz, és az általa, cserébe adott tárgyat vissza a gazdámnak, a Magiszternek.

A halálkufár elégedetten kihúzta magát.

– Na végre! Áll az alku! Szeretem, ha értelmes áldozatot küld nekem a Magiszter. De sajnos egyre kevesebb van a fajtádból. Mind olyan ostobák vagytok, és egyszerűen nem értitek meg az Igazi Alku fenségét! Nos, hogy is csináljuk, hogy is... hogy is... Áh, megvan! A lélekszipolyozást már olyan régen nem gyakoroltam... – lelkengett Goddak, azzal tűhegyes csápjait egy villámgyors mozdulattal Retek bordái közé döfte.

KISEBB KINC SFUTÁR (542. LÉNY)

A kincsfutárok a Legendák Völgye Uralkodójának mesés kincseit szállítják. Így ha sikerül elkapni őket, általában gazdag zsákmányra számíthatsz – hacsaknem akkor találok össze, amikor visszafelé tart újáról. Persze, nem egyszerű legyőzni ezt a lila bőrű, nyúlánk humanoidot. Egyformán képzett mindenfajta harcmodorban, és azokat kedve szerint változtatja.

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN



KINCSSFUTÁR (577. LÉNY)

Amikor először találkoztál kisebb kincsfutárral, rögtön bizonyos voltál benne, hogy vannak komolyabb kincsfutárok is. Nyilván, komolyabb kincseket szállítanak, viszont képességeik is komolyabbak. A sötétkék bőrű, tömzsi humanoid lényről azonnal megmondod, hogy kincsfutár, amikor meglátod a hátán cipelt, kincsekkel teli zsákot. Amikor megtámadod, nem próbál elfutni, hanem ledobja a zsákot, és szembefordul vele. Hiszen tudja, ha a kincset elhagyná, mindenképp az életével fizetne.

THERAXIAN HALÁLKUFÁR (555. LÉNY)

Egy valószínűtlenül nyúlánk, vékony, csápokat lengető idegen teremtmény. Nem kétséges, hogy egy másik létsíkról származik. Azért érkezett hozzánk, hogy élet-erőt raboljon haldokló népe számára. Mágikus hatalma irtózatos, de szerencsére fizikailag törékeny teste elpusztító – már ha képes vagy a pillanat törtrésze alatt kimondott mágikus szavakat túlélni.

MAGISZTER (511. LÉNY)

Magiszter nem egy, a csatornaszintről ismert faj vezetője. Ő a Legendák völgyében élő vezetők egyike, sokak szerint az Uralkodó egyik bizalmasa. Nagyhatalmú mágus, aki a galetkiket csak bosszantó apróságnak tekinti, erejüket lebecsüli – talán ez az a gyenge pont, amin keresztül megfoghatod Magisztert. Külsőjét tekintve, egy nagyon magas, humanoid szerű teremtmény, nagy, kék, mélabús szemekkel. Karjai és ujjai valószínűtlenül hosszúak, és hihetetlen gyorsan tudnak mozogni, ha arról van szó, hogy a mágia szövetét megszöjék. Általában két gyászoló mourg kíséri, nem is annyira testőrként, hanem inkább elemőzsiaként, hogy kéznél legyenek bármikor, ha a Magiszter megéhezne.

KRONOSZ (582. LÉNY)

Kronosz, az időóriás, az istenek gyermeke volt. Már csecsemőként is öntudatlanul babrálta az idő szövetét, és ahogy nagyobb lett, már tudatosan kereste a lehetőségeket, hogy csínyeket kövessen el a dolgok rendes menetének megváltoztatására. Szülei hasztalan próbálták fegyelmezni, Kronosz hatalma pedig egyre nőtt. Népek történetét törölte ki mindörökre a történelemlapokról, időhurkokat és paradoxonokat hozott létre. Féltő volt, hogy káoszba taszítja a világot. Szülei nem voltak képesek elpusztítani, ezért örök álmot bocsátottak rá. Kronosz évezredekig pihent a föld mélyén, de amikor az Ellenség támadása után az istenek eltűntek, a Kronoszt megkötő mágia meggyengült, és ő felébredt. Sziklabörtönéből eddig még keveset tudott ártani, de most nekilátott, hogy kiássa magát... Meg kell állítanunk, mielőtt még kitörli a galetki faj létezésének emlékét is pusztá szórakozásból!

Challa News

168

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2008. Január-február



OLIMPIA

A legutóbbi, vagyis a novemberben lezajlott Alanori Olimpia közben, után sok kérdés érkezett a rendezőséghez arra vonatkozóan, hogy egy karakter számára milyen is különbözik egy olimpiai küzdelem egy olyan karakterek közötti csatától, amely nem az arénában zajlik. Nos, a díjazáson és a nézők számán kívül valóban akad még jó néhány különbség.

Mi is történik a játékok megkezdése előtt a jelentkezővel? A rendezőség és a bírák megvizsgálják a karaktert, mielőtt akár csak a kategóriaőrök elé is beengednék őket. Először is megnézik, hogy józan-e ökelme. Az ittasan érkező kalandozókat nem küldik ugyan el, de kijózanítják, itt ugyanis nem övveszélyes bohóckodást várnak el a versenyzőktől, hanem a legjobb tudásuk szerinti küzdelmet. Ezután a tárgyait vizsgálják át. Mindenki a saját felszerelésével indul, de vannak tárgyak, amik az arénában nem fejtik ki a hatásukat. Ilyen a szopkó és az esszenciakristály.

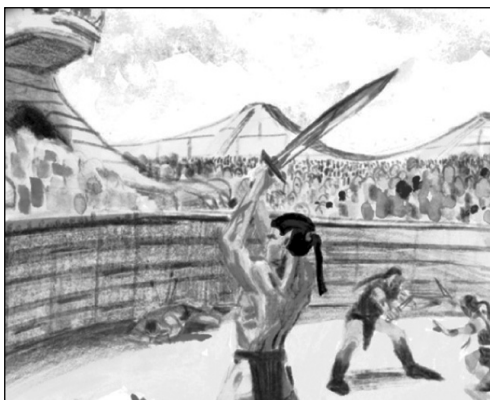
Ezután egy rövid vizsgálat következik, ahol gyorsan felméri a jelentkező fizikai állapotát. Amennyiben valamilyen hatás miatt az életpontjai száma a maximális élete fölött lenne, azt a sportszerűség nevében lecsökkentik a megengedett maximális szintre. Ezt a királyi doppingellenőrök végzik. Az aránytalanul túlfejlesztett izmok is az ő hatáskörükbe tartoznak, ezért a Testépítés II nevű KT képesség adta támadóerő növekményt is kiküszöbölik. A KT képességek adta más előnyöket is igyekeznek csökkenteni a fair play nevében. Ilyen a Sötét Angyal és a képességek miatt adódó ügyesség bónuszok is.

A felkészült versenyző ezek után léphet az arénába. De az ott zajló küzdelmekben találkozhat még néhány eltéréssel a hétköznapokhoz képest. Ezek a teljesség igénye nélkül, pusztán felsorolás szinten:

- ↳ Nincs leosztott védelem.
- ↳ Fele akkora a vámpirizáció.
- ↳ A sebzés csökkentő KT képesség hatása nem érvényesül.
- ↳ A háts adta védekező érték nem számít.

A rendezőség reméli, hogy ezzel a néhány információval hozzájárulhat ahhoz, hogy az elkövetkező olimpiákra a jelentkezők még eredményesebben készülhessenek fel.

Vadász Szilárd



A KT-KÉPESSÉGEK REFORMJA

Az elmúlt egy évre az új KT képességek fejlesztését le kellett állítanunk, mivel a TF programozója lecserélődött, Zsolot Szilárd váltotta fel, és a TF igen terjedelmes kódjával megismerkedni nem könnyű dolog – márpedig ebből a legbonyolultabb rész a KT képességek. Ez az egy év jól telt, Szilárd már elég jól beletanult a TF-be, számos fejlesztést láthattatok tőle, és most elkészült a top játékosoknak szóló új terület is, a gánitűdek bázisa a Sötét Földön. Eljött hát az ideje, hogy a KT képességek fonalát felvegyük ott, ahol abbahagytuk – és egyúttal egy kicsit meg is reformáljuk a dolgot.

A 13. képesség kifejlesztése után a KT-k további pontokat nem kapnak, a meglévő képességeket cserélhetik. Ez egy megfelelő átmeneti megoldást volt, de hosszútávon nyilván már kevesebb értelme van az egésznek, amikor a KT már kialakította a számára legszimpatikusabb portfóliót. Annak, hogy ezt a rendszert raktuk be a programba, két fő oka volt: egyrészt, ha még tovább lehetett volna az egyre táposabb képességeket kifejlesztetni, akkor egy idő után, amikor a 26. fordulós mutáns belép egy KT-ba, olyan arzenált kapott volna kézhez, amellyel már a játék nem jelentett volna kihívást számára. Másrészt, egy idő után már egyszerűen nem volt kapacitásunk arra, hogy heteken át, levelek tucatjaiban vitakozva állapotunk meg minden egyes egyedi KT képességről, amelyek 95%-a már meglévő képességek tovább tápolt variációja akart lenni. Most azonban, hogy többé-kevésbé tiszta lapot kezdünk, talán van lehetőség mindkét probléma orvoslására.

Az első problémára már régóta létezik egy megoldás, már az ŐV-n is ezt alkalmaztuk. Ahhoz, hogy egy karakter használhasson egy képességet, nem elég, hogy a KT kifejlesztette: a karakternek is ki kell fejlesztenie. Tehát ha egy új karakter (mondjuk egy 26. fordulós mutáns) belép egy KT-ba, amelynek már három ilyen új képessége van, akkor az egyes képességeket csakis akkor tudja ő is használni, ha mindegyik után egy előírt minimumot belefejlesztett – a már egyébként működő és kész – képességbe. Ahogy írtam, ez természetesen csak az új rendszerben levő képességekre lesz érvényes, a meglévők a régi rendszer szerint használhatók továbbra is.

A másik problémára is már réges rég kitaláltuk a megoldást, csak nem valósítottuk meg, tulajdonképpen az eddigi rendszernek lenne egy továbbfejlesztett változata. Felépítünk egy „képesség-fát”, amelyben előre meghatározott képességek vannak, és az erősebb képességek kifejlesztéséhez előfeltétel egy vagy több egyszerűbb képesség megléte. Ez a rendszer is az ŐV épületek fájához hasonlatos, ott nagyon jól bevált (de számos más játékban is jól működik, mint pl. kedvenc társasjátékomban, a Civilizationban is ilyen volt). A képesség-fát előre feltöltjük számos képességgel, hogy legyen

miből választani. Ebben szeretnénk a ti segítségeteket is kérni! A fában elhelyezhetünk már korábbról ismert, meglévő képességeket, és újakat is. Ezenkívül, a későbbiekben a fa fejleszthető lesz, bármely KT küldhet be ötletet, de nem vállalunk rá garanciát, hogy a képesség bekerül, illetve, hogy pontosan a leírt formában fog bekerülni. És nem lehet exkluzivitást kérni, hogy csak az ő KT-juk fejlessze ki azt a képességet, és a képesség bekerülése és kifejlesztése egymástól független lesz, tehát mindenki folyamatosan tud fejleszteni és választani a fáról, ha közben még nem került be, amit benyújtott, kifejleszti a következő körben. A képességek fejlesztési költsége nem egyre több lesz, mint korábban, hanem a képesség erősségétől függ. Nem kapnak tehát a KT-k újabb pontokat, ha valaki egy erős képességet akar, először ki kell fejlesztenie az előfeltételeket, és több TU-t kell beruháznia.

A teljes képesség-fa fent lesz a weboldalunkon, ott bármiikor megtekinthető lesz, talán még azt is meg tudjuk oldani, hogy KT-kra lebontva meg lehessen nézni, melyik KT-nak hogy áll a fája.

A KT fákhoz szeretnénk valamilyen történetet is kötni, akár valamiféle asztrális erődnök is nevezhetjük, amelyre KT-k közötti versengést, csatározást lehet építeni a későbbiekben.

Felmerül még, hogyan működnek együtt a már kifejlesztett régi képességek az új, hasonló funkciójú képességekkel. A konfliktus elkerülése érdekében a fába nem fogunk elhelyezni olyan képességeket, amelyek korábbi képességekkel összeadódva más túl erősek lennének. Persze kevés olyan fejlesztés van, ami az elmúlt években még nem valósult meg KT képesség formájában. Nyilván lesznek harci értékeket növelő képességek, de ezek a korábban kifejlesztettekkel össze fognak adódni. A képességekről egyedi, a KT-ra szabott enciklopédia nem lesz, csak egy általános leírás, viszont ahol lehet, megpróbálunk lehetőséget adni arra, hogy a képességet személyre szabhassa az adott KT. Nem az enciklopédiával, amit úgyis csak a tagok olvasnak, hanem a játékban hozzá kapcsolt szövegekkel. Ha egy KT képességet egy KT küldött be, természetesen a szöveget ők határozhatják meg, persze nem mint a képesség használóit, hanem mint kitalálóit szerepeltetve magukat a leírásban.

Szívesen látjuk javaslatokat ezzel a fejlesztéssel kapcsolatban a szokásos e-mail címen (tf@beholder.hu), és reméljük, hogy minél hamarabb lehetőség lesz arra, hogy a weblapon nyomon tudjátok követni a fát már fejlesztés közben is.

Tihor Miklós

Kharizmosz:

Rekviem

19.

A férgekkel teli mίνoszkuپot gyerekjáték volt kitakarítani. Röhögve elkerültem a gonosz csapdákat, és sorra megtaláltam az alig-alig rejtett, de titkosnak szánt kapcsolókat. Az ellenfelek pedig... nos az ellenfelek csak egy-egy könnyed gyakorlócsatát jelentettek, mint ha csak a vágóhídon lennék. Egészen a legutolsó teremig így volt, ahol tűskés gigaférgek tanyáztak. Nem okoztak komoly gondot ők sem, de ellenük azért már kellett egy kis gógyi, nehogy valami előre nem látható, apró gikszer miatt, később vissza kelljen térnem ugyanide.

Merthogy a főteremben egy roppant méretű faláda állt, és már alig vártam, hogy turkálhassak benne. Ha mostani tapasztalatommal visszatekintek erre a kalandra, már nevetségesnek érzem, micsoda öröm járt át az ócska regeneráló gyűrű, és az egyszerű alkímiaző üst, meg a többi lom láttán. Nem volt túl nagy érték, de én örültem neki, megérdemltem a jutalmat, hisz keményen megharcoltam érte. Az alkímiaző üstöt a mai napig használom, mert a szívem szakadna meg, ha egy nagyobb adag sárkánypikkely, vagy Thargodan esszencia az alkímia varázslat tökéletlensége folytán porrá omlana a kezeim között.

Emlékeszem, hogy a regeneráló gyűrűt azért nem adtam el olyan sokáig, mert ez volt az egyetlen varázstárgyam, ami kifejtette a hatását a famulusomra is. Gróf egy madzagra kötve a nyakában hordta a gyűrűmet, ami számomra csak értéktelen kacat volt, de kis barátom rendkívül élvezte a kialakult helyzetet. Nem tudom, miért és hogyan, de a gyűrű varázslatos sebességgel gyógyította meg őt, bármilyen sebesülés érte, ráadásul még a fájdalomérzetét is erősen lecsökkentette. Úgy viselte, mint egy amulettet, vagy talizmánt, és nagyon vigyázott rá. Hatalmasnak, és sebez-

hetetlennek képzelte magát, végül ezért is kellett tőle elvennem. Nagyon sírt miatta, és persze megsértődött, de mikor az elmebaj már kezdett elhatalmasodni rajta, meg kellett szabadítanom a gyűrű hatalmától. Egy idő után már azt kezdte suttogni, hogy az „enyém... a drágaságom...” Akárhányszor harcba bocsátkoztam, ő ugrott először az ellenfelem elé; ha egy veszélyes csapdát próbáltam semlegesíteni, ő ott volt, és belenyúlt, nem számított, hogy tűznyelv, vagy elektromos kisülés égette-e meg a kezét; az utolsó csepp a pohárban pedig az volt, amikor egyenesen bele akart ugrani egy lávakatlanba a Sötét Földön! Na ekkor koboztam el tőle a relikviát, és azonnal felajánlottam eladásra az Aukciós Háznak, 1 arany kikiáltási áron, csak hogy biztosan elkeljen.

Mostanában sokat írok. Bár egyre nehezebb tintát és ugarhéjat szerezni, és a pergamenlap ára is az egekbe szökött, én mégis írok. Általában csak egyszavas feljegyzéseket, amolyan emlékeztetőket készítek, hogy később, ha bárhol, bármikor beszélgetés vagy italozás közben szükséges lenne a társaság hangulatát feldobni kissé, legyen miből témát meríteni. Néha pedig rövidke történeteket írok, amelyek kitalált alakokról szólnak, és kitalált helyeken játszódnak. Erről nem szoktam beszélni, mert kalandozó társaim biztosan elmebetegnek tartának miatta. A múltkor például arról írtam, hogy egy idegen létsíkon, furcsa, éig emelkedő, toronyszerű, üvegfalú házak között egy ember férfi igahúzó jószágok nélkül mozgó szekéren száguldott az egyik helyről a másikra... Áh, hagyjuk! Felesleges lenne erről fecsegnem, úgyse értenéd.

Sajnos az írásom lassan, de biztosan teljesen eltorzult az évek alatt. Manapság már ott tartok, hogy rajtam kívül senki sem képes megfejteni a tollvonásaimat. Az egykor cizellált, és



gondal megalkotott betűim mára ronda, undok macskakaparássá egyszerűsödtek. Hiába is vetem pergamenre, a gondolataimat nem tudom megosztani másokkal, csakis úgy, ha elmesélem azokat, hisz még az Akadémikusok sem lennének képesek kibetűzni az írásomat.

Persze a folyamat már régen elkezdődött, egészen régen. Talán akkor, mikor Chardonay-vel először találkoztam. A vörös, duci démon teljesen megbabonázott, pedig testsúlyban, mell- és csípőbőrségben, no és magasságban csak töredéke volt egy átlagos, szemrevaló, troll menyecskeének, mégis vonzónak találtam őt, hisz lett volna rajta mit fogni bőven! Ráadásul remekül értett a mágiához, ami csodálatot váltott ki belőlem. Chardonay – így, az évek távlatából már ki merem jelenteni –, nagy hatással volt rám. Akkor határoztam el először komolyan, hogy megnősülök, amikor vele megismerkedtem.

Érdekes kaland volt. Semmi köze nem volt a szerelemhez. Levelet írtam neki, és megkértem a kezét. Sok-sok ékes szavú, hízelkedő mondatommal tettem ezt, amiből ő egyetlenegy tagmondatot tudott elolvasni, ami így hangzott: „kérhetsz bármit”. Nyilván a kézírásommal volt baj, mert a mondat teljes egészében valahogy így hangzott: „Ha férj, és feleség leszünk, gyümölcsöző kapcsolatot ápolhatunk, hosszú-hosszú ideig, ami annyit jelent, hogy kérhetsz bármit, a másik könnyedén előteremti azt, elérjük egymást tudatkinézissel, és adhatunk egy-

másnak információt, bárhol is járjunk...” Nos, Chardonay kért, de nem bármit, hanem hozományt. Százezer alanori aranyat! Ráadásul kijelentette, hogy fenntartja a jogot, hogy a lakodalom után bármikor, akár már másnap elhagyjon, ha úgy tartja úrnőji jókedve. Mondanom sem kell, hogy életemben nem láttam még egyben ennyi pénzt, és eszem ágában sem volt neki kifizetni azt. Így aztán kapcsolataunk megmaradt a levelezés szintjén. Habár, így jobban belegondolva, csak én írtam... Igen. Chardonay semennyire sem törődött velem. Egyetlen levelet sem kaptam tőle. Óh, hogy milyen vak voltam!

Az idő tájt a legújabb képességünk kifejlesztésén dolgoztunk a tesókkal. Sok-sok órát töltöttünk azzal, hogy a testépítést olyan mesteri fokra fejlesszük, hogy az valahogy kihatással legyen a tudati energiáinkra is. Miután megalkottuk a formulát, már tudtuk, hogy az eljárás nem is olyan nagyon bonyolult, de megtalálni a helyes utat egyáltalán nem volt egyszerű. Végül persze sikerrel jártunk, és elértük a tökéletes tudatlanság állapotát! Mikor egy kvazár-troll megragadja a súlyzót, és pumpálni kezdi az izmait, számára megszűnik a világ, de ezzel együtt viszont kitarul előtte a kasztoplanáris tér! Olyankor minden lehetőségessé, könnyűvé, és elérhetővé válik. A világ gondjai messzire szállnak, és csak a súlyzó marad, a gyakorlat, és az ERŐ nagyszerű érzése. Ha még sosem volt a kezében súlyzó, akkor most úgy hűm-möghetsz, mint a világtalan, akinek épp a naplemente gyönyörűségét ecseteli valaki. Ha pedig használód a súlyzót, de nem ismered a testépítés fortélyait, akkor csak a felszínét karcogtató azoknak a lehetőségeknek, amiket a TUDÁS birtokában elérhetnél.

Számunkra is tartogatott meglepetést az „egyesített erő” nevű vadiúj képesség, ugyanis nem sejtettük, hogy van egy mellékhatása is. Valahogy mindig megérezzük, ha egy társunk épp súlyt emel valahol. Ilyenkor mindannyian érezzük az erejét, és bárhol járunk, megállunk egy röpké pillanatra, hogy lélekben vele legyünk, hogy segítsük, és kitartást nyújtsunk neki.

Kár, hogy Vik-Xan-Tort éppen ekkor kellett kirúgnunk. De cserébe a ki tudja merre járó, is-



meretlen veteránért, ismét felvehettünk egy fiatal trollt, aki a beavatásának végén büszkén olvasta a fegyverére a véres csatabárddá alakító illúziót.

Majdnem elfelejtettem elmesélni, miért is hagytam fel a vándorcirkusz látogatásával, pedig ennek is története van. Mikor a cirkusztársulat először tűnt fel Erdauin és a Királyság pusztáin fura szekereikkel, a cifra ponyvás sátraikkal, és különleges kihívásaikkal, természetesen én is próbára tettem a tudásom náluk, a kifejezetten nekünk, kalandozóknak kitalált versenyszámaikkal. Aztán amilyen gyorsan ráéreztem a versengés ízére, olyan hamar rá is untam a cirkuszra. Nekem pont megfelelték azok a részdíjak, amiket el lehetett nyerni a legegyszerűbb próbák teljesítéséért, és nem volt szívem sem a banya komponens termelő zsákját, sem a kártyás árnymanó aranytermő erszényét beáldozni csak azért, hogy valamikor a homályos, távoli jövőben, egyszer majd hozzájuthassak a Játékmesteri Palást nevű valamihez, amiről még azt sem tudtam, hogy mi az. Miután minden díjat megszereztem, úgy döntöttem, hogy csakis a céllövöldével érdemes foglalkozni. Látogattam is a porondot, és öltem halomra a halálhozókat, meg a smaragd gölemeket, no és gyűjtöttem szorgalmasan a belőlük eső talizmánokat. Aztán, egy szép napon, a fősátor mögött összefutottam egy törpével. Nagy bajuszú, kerges talpú fickó volt,

amolyan tipikus „a nép egy igen egyszerű gyermeke”. Talán a szekérvontató jószágokat gondozta, és nyilván még olvasni sem tudott. A vele folytatott párbeszéd azonban rávilágított valamire, ami azóta is meghatározza a cirkuszhoz fűződő kapcsolatomat. A fickó teli pófával bagót rágott, és szénát hordott a sátrak mögött, ahová én a dolgomat végezni vonultam volna félre. (Természetesen a jövetelem célját nem osztottam meg vele, de mit tehettem volna, ha egyszer hívott a természet...) Zavarban voltam, mert mikor épp nekigyürkőztem volna, megjelent egy hatalmas rakat szénával a vasvilláján.

– Há’ maga? – kérdezte, és szinte a tarkójáig szaladt a szemöldöke.

– Hát én? – kérdeztem vissza, miközben gyorsan rendbe szedtem az öltözékemet.

– Há’ mit keres itten az úr, he? A civódás amottan van, elü’...

– Igen, tudom. Én csak... én csak szétnéztem itt hátul is egy kicsit.

– Aszt’ minek? A magafajtának amott van a dó’ga elü’. Itten hátú’ csak a jószágok vannak, meg én. Mennyék csak az úr elü’re, oszt ottan bohóckodják a porondon a drótos szörnyekke’...

A férfi nem nagyon törődött velem. Miközben beszélt, dolgozott tovább, és egy újabb adag szénát hozott, majd terített szét a napon, hogy az ott jól megsikkadhasson. Betöltötte a környéket a frissen vágott fű illata.

– Drótozott szörnyek? – hüledeztem, mert már épp menni készültem, mikor megütötte a fülem a kulcsszó.

– Ja, azok há’! Amiket direkte maguknak csinát a magiszter úr. Még sose nem járt még belü’ az úr? Ahun vannak elü’, e! Nem bánthanak azok senkit se, csak parancsra üvö’toznek, meg kalimpá’nak, azé’ hogy veszedelmesnek láccógyanak. Amikó’ aszt’ maguk meg e’mennek, a magiszter úr jó’ összedrótozza őket, oszt beraktya azokat a ketrecbé, aszt ott jó e’vannak. Na, há’ tuggya az úr... ezek azok drótos szörnyek... – mondta, rám legyintett, és azzal otthagytott.

Na ennyit a cirkuszról. Mondanom sem kell, hogy azóta egészen más szemmel nézem a céllövölde szörnyeit, és sehogy sem tudom ki-vernii a fejemből a törpe szavait.