

ALANORI KRÓNIKA

117. szám
2005.
szeptember

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Bár idén még csak a IX. HKK Nemzeti Bajnokságot rendeztük, melyről a beszámoló megtaláljátok az újságban, de nagy jubileumot ünneplünk ebben a hónapban: 10 éves a HKK. Még jól emlékszem arra a napfényes szeptember eleji napra, amikor az Üllői úton levő akkori TF klubban Miklós kiosztotta a tesztelőknak járó kártyákat. Sőt az ott töltött tesztek is élénken élnek bennem, mikor bizonygattam, hogy a Borzalmas varkaudar milyen gyenge lap. Sok idő telt el azóta, nagy utat tettünk meg. A kezdetekről olvashattok egy kis visszatekintést a 12. oldalon. Bizom benne, hogy mind ezt az írást, mind az újság többi részét érdekesnek fogjátok találni. Mindenkinek jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Juliet E. McKenna: Déli tűz II. c. regényének borítóképe, Vida László festménye látható.

Dani Dol tán

ALANORI KRÓNIKA

X. évfolyam 9. (117.) szám (2005. szeptember) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikusok: Fischer Tamás, Kiss Márton Gyula

Borító: Dikó István **Borítófestmény:** Boros-Szikszai

Szindinamikus: Mazán Katalin **Felelős kiadó:** Mazán Zsolt

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

Lapzárta: ??? **A következő szám lapzárta:** ???

Készítette: Kópia Kft., Kiskunhalas **Felelős vezető:** Lichtenberger Tibor
ISSN 1219 770 X

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káros Galaktika Kártyajáték (KGK) és a Hatalom Kártyai 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

A NEOMÁDOK

A felébredt világban

2

A HKK TÖRTÉNETE

avagy hogyan kezdődött

12

HKK SZABÁLYOK

Ami a szabálykönyvben nincs benne

16

IX. HKK NEMZETI BAJNOKSÁG

Beszámoló a nagy megmérettetésről

22

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

ÚJ VERSENYEK

Szeptemberben és októberben

28

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

34

RÖKÜT

Rövid novella

35

KLÁNOK CSARNOKA

A Mágus klán, 2. rész

36

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élete

44

ÓSÓK VÁROSA

Fejlesztések

47

GHALLA NEWS

A TF hírei

48

A TUDÁS SZENTÉLYE

48

TF-FEJLESZTÉSEK

50

A KALÓZHERCEG LEGENDÁJA

52

ROXATI PLETYKÁK

56

ALANORI KRÓNIKA ELŐFIZETÉS

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

A NEOMÁDOK



Az egész amiatt kezdődött, hogy szokásom felelőtlenül ígéretet tenni. Egy közelmúltban lezavart, kissé zűrös akció után Nyíregyházára vonultam vissza, hogy ne legyek annyira szem előtt. A Bódében ücsörögve épp azon kérdés megválaszolásán dolgoztam, hogy hány korty Borsodi kell ahhoz, hogy eltüntesse a Szatmári Szilva utóízét, amikor megzavartak. Süvi telepedett le mellém, a *homo sapiens ingentis* mintapéldánya, mellesleg régi cimborám, s miután felfedtem előtte, min dolgozom, lelkesen felajánlotta segítségét. Mindent a tudományért! Sör pálinkát, szó szót követett, míg megtudtam, hogy valaki, akinek Süvi épp tartozik egy szívességgel, azt mondta, ha hoz neki egy élő és egy kilőtt toportyánt, az adósságot rendezettnek tekintti. Szóval a sok szatmári szilva azt mondta belőlem, hogy: „Majd én elkísérek, segíték neked haver!”

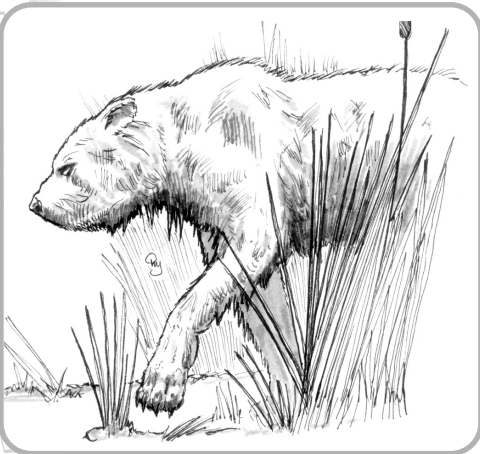
Másnap – mindkét értelemben – már fenemód bántam hirtelen felajánlásomat, mivel annyit azért tudtam, hogy toportyánokat kizárólag Csikósföldén, vagy ahogy sokan nevezik, Turániában lőhetünk. Ott pedig nem nagyon szeretik a betolakodókat. Amint valamelyest összeszedtem magam, visszaslatyog-

tam a Bódéba, és kutakodni kezdtem a Mátrixban a nomádok, toportyánok és hasonló, hasznosnak tűnő információk után. Nem akarok untatni senkit azzal, hogy mit sikerült összeszednem, nem nagy fáradság utánajárni. Ugyanazt találtam meg amit Grishnák, Misztrál és Polihsiztor.

Szóval sötétedés előtt fél órával indultunk el Süvi légpárnás BM PHJ IV-es „Vidrájával”. Mivel Süvi hivatasos katona, pontosabban határőr, így célfegyvereket is könnyedén tudott szerezni, egy B7M-et, és egy kissé megkopott Ares Hálövetőt. Az altatólővedékről én gondoskodtam, de magammal hoztam AZ-150-esemet is.

Elindultunk, és alig egy órával később már a Tiszaparti mocsarakban törtük a nádat. Süvi keresett egy jónak tűnő helyet, és „leparkolt”. Az első, ami rögtön feltűnt, a magas, mellközépig érő, természetellenesen természetes buja fűtenger. Most láttam csak be, hogy milyen remek ötlet volt, hogy Süvi magával hozta Szimbát, kedvenc kutyáját, aki történetesen egy Jagdterrier.

Lehet, hogy így sem találtunk volna egy toportyánt sem, de erre nem is volt szükség. Azok találtak meg minket! Olvastam, hogy a kuvaszból vagy a komondorból alakult ki, így kissé meglepett, amit magam előtt láttam. Óriási, 1 méternél magasabb, szürkésbarna bundájú, zölden foszforeszkáló szemű szörnyeteg bukkant ki a fűből, alig pár méterre előttem. Mondják, a Jagdok nem ismerik a félelmet. Ez bizony így van. Szimba habozás nélkül rátámadt a nála tízszer nagyobb szörnyetegre. Ez végre magunkhoz térített minket is, mivel eddig csak bambán bámultuk a szörnyet. Nálam volt az altatólővedék, Süvinél az éles. Persze mindketten lőttünk, mint ahogy az lenni szokott, amikor az élet éles helyzetben elcseszi a legjobb tervet is. Én találtam, Süvi pedig talált, és talált, és talált... Persze sorozatot eresztett bele a marha.



Ismertem már annyira, hogy ne próbáljam meg neki elmagyarázni, hogy tulajdonképpen mekkora egy tulajok. Csak céloztam rá, azt úgyse érti:

– OK! Egy megvan. Most jön a második meló, az élvé elfogás. De szerintem ahhoz keressünk egy másik példányt, hátha nem szaladt mind szét attól a mennydörgéstől amit csináltunk.

De Süvi nem figyelt rám. A kutyáját nézte. Szimba ugyanis meglehetősen rossz bőrben volt. A toportyán agyaráit elkerülte, mégis szédelgett, majd oldalra esett, és mind a négy lába rángatózni kezdett.

– Nyugi, rendbe jön a kutyád. Ezeknek a dögöknek a lehelete is veszélyes. Kicsit megszedülsz tőle ha bekapod. De nem halálos.

További pofázásra azonban már nem volt idő, mert vonyítás harsant az éjszakába, nem túl messze tőlünk. Aztán egy másik, valamivel mögöttünk, majd egy harmadik is. Ekkor egy furcsa gondolatom támadt, ami egyre erősödött bennem. Milyen jó lenne beleereszteni Süvibe pár golyót az AP II-esemmel. Minden erőmet összeszedve küzdöttem ellene. A veríték kiverűt, a fejem majd szétrobbant, mire leküzdöttem. Addigra Süvi már elrobogott mellőlem. Hála a trolltermetnek, messzire kiemelkedett a fűőceánból, de mást is láttam. Két Süvi méretű árnysziluett haladt rendkívül gyorsan felé. Paták csapódtak a földhöz. Lovasok! Aztán torkolattűz, fegyverropogás, vonyítás, hörgés és káromkodás. Süvi eltűnt a fűben. Reméltem, hogy csak lebukott, de valahogy nem hittem benne. Célra tartottam és tüzeltem. Az egyik vágató árnyék jelentősen vesztett a magasságából. A tompa puffanás egyértelműen alátámasztotta, hogy a nyereg megüresedett. A másik lovas azonban elhibáztam. Ekkor a hátam mögül dörrenést hallottam, majd gyorsan utána még egyet. Egy erős ütés ért a jobb vállam alatt, ami után azonnal éles fájdalom áradt szét a hátamban, majd egy másik a fejemet érte. Minden elsőtedett...

Mikor magamhoz tértem, egy ismerős arcot láttam magam előtt. Hamar beugrott honnan.

– Melik! Te vagy az? – kérdeztem tőle. A bronzbar na bőrű, hosszú fekete harcsabajszú fickó rámvigyorgott.

– Emlékszel effendi? Hasznos egy tulajdonság. Én is emlékeztem. Különbem most nem beszélgethetnénk, és a te fejed is a csegei part egyik kopijára tűzve vgyorogna, mint a troll állaté, akivel jöttél.



De nem akarok untatni senkit azzal, hogyan ismertem meg a kontyost, és miért jött nekem eggyel. Most törlesztett, ez tény. Elég csúnya sebeket kaptam, de nem a golyó ütötte volt a vészes, hanem – mint kiderült – a toportyának megkóstitottak, miután elterültem. Ronda, nehezen gyógyuló sebeket szereztem, visszatérő lázrohammal, így több, mint egy hónapig Melik, az egykori török katona, jelenleg lósámán kényszerű vendége voltam. Ezalatt sok mindent megtudtam a nomádokról. Olyasmiket, amiket nem sokan tudnak, és amiknek egyszer még valaki talán hasznát veheti. Tartozom ennyivel Süvi emlékének. Lássuk hát:

TÖRTÉNELEM

2029-ben, Dzsürcsman Dzsubátor felbukkanása nem véletlen volt. Már vártak rá egy olyan csoport tagjai, akiket ma sámánoknak nevezünk, és akik azóta is irányítják a puszta fiainak legnagyobb szállásait. Évekig tanulták, újratanulták a mongoltól azt, amit őseik ezer éve elfeledtek. Csak tanultak, a külvilágról tudomást sem véve, attól teljesen elzárkózva

2035-re aztán készen álltak, és elkezdték a nagy bűbajt, ami azt a folyamatot eredményezte, amit ma a Fű Ébredése néven ismerünk. Ezt azonban nem Ópusztaszeren végezték, ott csak egy főpróbát tartottak, mely kb. 5 km sugarú körben okozta ugyanazt a hatást. A sámánok átkeltek a Tiszán, és Dévaványától



északra idézték meg a letűnt korok flóráját. Arra a szent helyre azóta csak sámánok tehetik be a lábukat.

A Fű Ébredése gyors folyamat volt. Valóságos kis paradicsom alakult ki a kizsigerelt, meggyötört Tiszántúlból. Hajdú és Békés megyét érintette a mágiikus hatás, valamint Szolnok és Csongrád keleti, a romániai Bihar és Arad megyék nyugati részét. A helybéli lakosság nagy része ezt nem különösképp értékelte, tekintve, hogy addigi fő megélhetési forrásuk, a mezőgazdaság ezzel teljesen ellehetetlenült. Vagy a Fű által körbezárt nagyvárosokba, mint Debrecen, Nagyvárad, vagy Arad költöztek, vagy sokkal messzebb. Helyükre jóval kisebb számban, de érkezett utánpótlás. Ők is magyarok voltak, akiket a Tiszta Haza propagandája győzött meg, akik eleinte mintának tekintették a Közép- és Dél-Tiszántúlt. Olyan zöldek, akik megkeseredtek a politikai zöld hatalom kudarcától, tehetetlenségétől. Voltak köztük mindenféle államhatalommal szembenálló buharini anarchista elveket vallók, akik itt az igazi szabadságot remélték, menthetetlen anakronisztikusok, hagyományörzők, és olyanok is, akiket a sámáni hatalom manifesztációja győzött meg arról, oda kell menniük.

Ezen vegyes csoport a sámánok atyai szárnya alá helyezte magát, akik két nemzetségbe, klánba osztották őket, a karamagyarokra és a verimegyerekre. Mindkét nemzetség 6-6 nagycsaládra, táborhelyre oszlott. Mindegyik nagycsalád egy sámán, a Fű Megidézőinek egyikének, irányítása alá került, és elkezdték útjukat. Erre még később visszatérnek.

A moszlim támadás idején a sámánok aktív – mágiikus – segítséget nyújtottak a szövetséges csapatoknak, a háború után pedig ismét visszahúzódtak a pusztára.

El kell oszlatnom egy közkeletű tévhitet. Turánia nem független állam. Jogilag továbbra is a Magyar Köztársaság (illetve részint az Erdélyi Államszövetség) területéhez tartozik. A nomádokat azonban nem érdekli az államhoz tartozás, az állampolgári jog és kötelesség. Nem érdeklik a határok sem, kivéve azok, amelyeket maguk előtt emeltek. Így tehát nem fizetnek adót sem, amit az érintett államok el is fogadnak, hacsak nem akarják megkockáztatni a tényleges függetlenedést. Debrecen azonban, mint betonsziget a fűőceánban, a Magyar Köztársaság integráns része. (Nagyvárad a Szilágysomlyói grófké, Arad pedig a Bánáti Köztársaságé) A magyar politika autonóm területnek nevezi Turániát, de a nomádokat még ez sem érdekli. Számukra az állam, a társadalom azonos a közösséggel, amelynek részei.

A másik tévhit, hogy Turánia lakossága mindössze a fenti 12 nagycsaládból, valamint a városi lakosságból tevődik össze. Keletről ugyanis igen sok, a keleten dúló véres harcokban alulmaradt néptöredék, népcsoport részei kértek – és kaptak – bebocsátást a Nyugalom Pusztájára. Így került ide az én megmenetóm, Melik is, aki a 2048-ban, a Kárpátok előterében, Turkánál a szabolcsi-ruszin csapatok által szétforgácsolt újbolgár-török törzsszövetség túlélője. Ugyanis nem Dzsürcsman volt az egyetlen, aki a pusztá mélyéről felbukkant. Minden, részben nomád hagyományokkal, múlttal rendelkező nép megkapta keletről a maga fősámánját. A néptöredékek szintén mesterséges nagycsaládi keretek közé szerveződtek, és belőlük jött létre a második törzs, akiket türköknek hívnak a törzsi magyarok, és akik magukat *Iki*-nek, azaz ketőnek neveznek.

És itt értem el mondandóm egyik, talán legérdekesebb részéhez. A nomádok ugyanis nem céltalanul, össze-vissza kóborolnak a pusztákon. Az Iki tagjai a nyári és téli szállások között vándorolnak az éves ciklus alapján, mint ahogy azt tették, régen is a nomád elődök. A magyarok viszont nem ezt követik. Nem húzódnak télen a folyók, patakok, tavak közelébe, és nyáron nem távolodnak el attól, hanem a sámánok által előre megszabott útvonalat követnek, és évente nem kétszer, hanem négyszer költözködnek egész táborukkal. Ez nem jelentheti a környék erőforrásainak

pihentetését, ugyanis e nagycsaládok *egymás helyére* költöznek. Külön kiemeli e vándorlás jelentőségét, hogy amikor 2053-ban, az egykori Létavértes közelében lévő karamagyar nagycsalád minden egyes tagja életét veszítette, az összes többi nagycsalád adott tagjai közül családokat, hogy a nagy vándorlás folyamatos maradjon, ne szakadjon meg a folytonosság. Ez pedig csak egyvalamit jelenthet. Egy gigászi szertartás van most is folyamatban.

Szóval a lélekszámot elég nehéz lenne pontosan meghatározni, mivel a Szabolccsal 2053-ban kötött egyezség szerint a Vereckei hágó nyitva áll a nomád csoportok előtt, ami így köldökzsinórként köti össze a Nyugati Puszta a hatalmas Keletivel. Ezen keresztül pedig érkeznek, időnként távoznak csoportok, a népmozgás tehát folyamatos. Jómagam 50000 körülre teszem a nomádok számát, nem értve ebbe bele az oázisvárosok lakosságát.

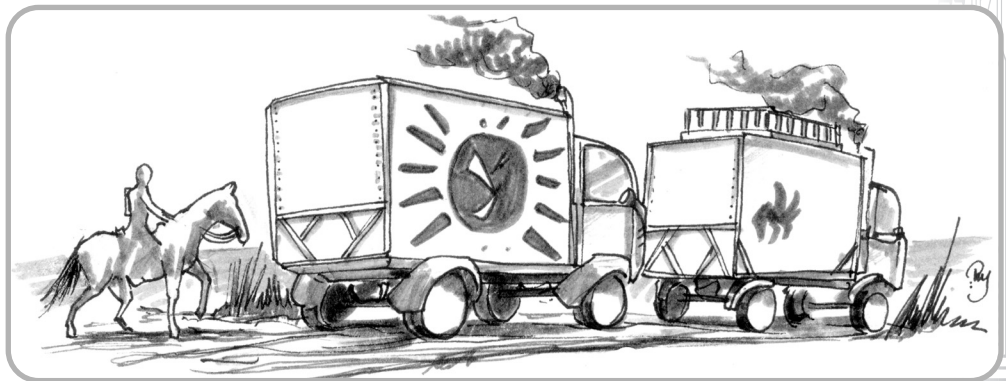
A kultikus és a világi hatalom is a sámánok kezében van, kiknek legfőbb tanácskozó és döntéshozó szerve az úgynevezett Nagytanács, amelynek tagjai az egyes nagycsaládok vezető sámánjai. A sámánok saját nagycsaládjuk teljhatalmú urai. Ők döntenek minden fontos, a közösséget érintő kérdésben. Ők celebrálják a szertartásokat, ők döntenek a vitás ügyekben, és ők felelnek a közösség biztonságáért. Ebben az ifjúsámánjaikon kívül segítségükre vannak a bők, (az ikiknél bégek), akik adott esetben csatába vezetik a nagycsalád harcosait. Itt kell megemlítenünk, hogy a viszonylag kis lélekszámhoz képest igen komoly katonai potenciállal bír Turánia. Egyrészt létszámügyileg, mivel a közösség minden felnőtt tagja – a nők is – megállják helyüket a harcban, másrészt technika-

ilag, mivel a kiváló minőségű húsért és tejtermékért cserébe kapott nujenekért a legmodernebb felszerelést is megvásárolhatják maguknak, harmadrészt taktikailag és fegyelmileg, mivel a bők minden parancsát, akár az életük árán is teljesítik. A történelem folyamán a pásztortársadalmak mindig is kiváló harcosokat adtak.

A két törzsből álló törzsszövetség szakrális vezetője az Atlli, aki a Fényesség, a Nap jelképét viseli. Kultikus szerepköre jelentős, de a hatalmat a Nagytanácsal megosztottan birtokolja. Háború esetén az Atlli javaslatára a Nagytanács választja meg a bők közül a Kendüt, aki sosem lehet sámán, és a teljes haderő felett rendelkezik addig, míg a Nagytanács ezt jónak látja. Ezzel a biztonsági szeleppel küszöbölték ki azt, hogy egy sámán komoly katonai hatalomhoz juthasson.

A kendü szerepe mindazonáltal a tényleges harcselekményekre, a taktikai kérdésekre korlátozódik. A stratégia célokat a nagytanács legmegbecsültebb tagjaiból álló Védelmi Tanács határozza meg. Szintén a VT feladata a győzelem megszerzéséhez szükséges háttér megteremtése, kezdve az utánpótlástól, a hadigazdaság megszervezésétől egészen a béketárgyalások lebonyolításáig.

Itt még egy közkeletű tévedést vagyok kénytelen eloszlatni. Turániának egyáltalán nem Ópusztaszer a központja. Az Ópusztaszeri Szent Liget, mely, mint tudjuk a Tisza nyugati oldalán van, tehát effektíve védhetetlen a balparti nomádok számára, nem más mint egy kirakat. Egy bazári bemutató a külvilág felé. Tessek, ezek vagyunk, ilyenek vagyunk, itt lehet vásárolni a termékeinkből is. Mágikus amulettek minden



menyiségben! Kamu az egész. Kétségtelen, hogy a hely mágiusan aktív, és hogy szerepet játszik a sámánképzésben – itt ismertetik meg az ifjakat a külvilággal. De a Vérszerződésnek semmi köze nem volt Ópusztaszerhez, a mágius aktivitást is feltehetőleg csak a próbavarázslat okozza.

Benn, mélyen a pusztá belsejében van egy másik, egy valódi Szent Liget. Itt van a Nagytanács állandó székhelye, itt folyik az ifjúsámánok közös képzése – tanulmányaik nagyrésztét egy-egy öregsámán mellé osztva folytatják. Ez a Kőrösök környéki hely több dologról is nevezetes. Először is hallottam, itt találták meg Attila sírját. Másodsorban az utolsó pogánylázadások vezetői, Vata és fia, Janus itt haltak kinhalált. Harmadsorban itt végezték a Fű Ébredését előidéző nagy szertartást a sámánok. Egész Magyarországon itt a legmagasabb a szabadszellelem/m² arányszám.

Itt mindenképp ejtenünk kell pár szót a vallásról. Számptalan gyökérből induló, mesterségesnek ható mitológiával bír, amelynek éppúgy része az iráni eredetű dualista világfelfogás, mint a török, vagy finnugor hagyományok. De ez szintén megtalálható a bárki által letölthető állományban, több szót nem vesztegetek hát rá. Állítólag ugyanezt követik a Kínától a Tiszáig húzó pusztaikon mindenhol, ahol újnómád közösségek szerveződtek. Mindenhol, ahová eljutott egy-egy ferdeszemű sámán, és elvetette a magokat, amelyek hol szárbaszökkentek, mint Turániában, a Doni kozákoknál vagy a Moldvai újkunoknál, vagy pedig a magból serkent növény még virágbabóulás előtt elenyészett, mint az újbolgár-török törzsszövetség, vagy a Volgamenti Daste Quipcak esetében. Ne legyen igazam, nem akarok vészmadár lenni, de ez nekem messziről büzlök.

ÉLETMÓD

A tradíciók mély tisztelete és a technika újdonságainak érdekes katyvasza egy nomád táborhely. Előfordulnak cserzett, otthon varrt bőrruhát vagy kaftánt, köntöst viselő alakok éppúgy, mint farmernadrágos, ballon- vagy lódenkabátos, vagy épp terepszínű katonai öltözetet viselők. Van aki haját hosszúra növeszti, van aki tarra borotválja, vagy olyan is aki három varkocsot hagy, s azt összefonja. Fegyvereik – minden nomádnak van – szintén igen változatosak. Ares, H&K, Bajkal, BM, de tényleg szinte minden gyártó



képviselteti magát errefelé. Ami feltűnő még, a rengeteg nyakba aggatott fura amulett, amit viselnek.

Maga a táborhely sem kizárólag sátrakból áll – bár azért az van többségben. Akadnak lakókocsok is szép számmal, mint ahogy teherautók, vontatók, terepjárók is a lovak mellett. A lovakat túlságosan tisztelik ahhoz, hogy fogatolják, így a kuli munka a technikára marad. Gépparkjukban a szabolcsi gyártmányú Vidrák, Hangyák és Ürgék nagy számban találhatóak, de Toyota Land Cruiser éppúgy akad, mint Kamaz, vagy Saeder-Krupp Csepel tgg-k. Üzemanyagot a városokban vételeznek, Debrecenben, Szegeden. Táborhelyeik legsebezhetőbb pontjai épp a hatalmas tartálykocsik. Energiaigényük ezzel kb. ki is merült, mivel elektromos ketyeréket nemigen használnak. Ami mégis elengedhetetlenül szükséges, azt akkuról üzemeltetik. A Mátrix a pusztában – ki hinné – nem létezik. Nincsenek csatlakozási pontok. A három városban viszont elérhető. Turániában képviselettel rendelkező cégekről, vagy bandákról értelemszerűen nem beszélhetünk. Illetve egyvalami mégis akad. A fegyvercsempészet. Ezt viszont nagycsaládi keretekben űzik egyesek.

Aminek bővében vannak, az az állatállomány. Szürkemarák, kecske és rackanyájak tucatjai tartoznak minden egyes táborhelyhez. A pásztormunkában lovaikon illetve kutyáikon kívül segítik őket idomított toportyánok is, akikben a Kárpát-medence rég kihalt nádifarkas populációjának szelleme öltött újra testet. Ebből a dögből, szabadon is kószál jópár, mint azt már az elején ti is megtudhattátok. Szóval a nomádok

ezzel a jó minőségű húsexporttal jutnak hozzá mind-ahhoz, amire szükségük van, de termelni nem képesek. Lóherceget, a másik paralényt, egyet sem látam, pedig kíváncsi lettem volna rá. Vannak azonban olyan állatok a pusztában, amelyek már rég eltűntek, de most újra meghonosodtak. Számptalan madárfaj, vadlovak, egy nagytestű tulokfajta, a folyókban, patakokban elszaporodtak a vidrák, nutriák, más prémes állatok, és újra felbukkantak a hódok is. A tulkon kívül a nomádok nem vadásznak semmire, háziállataikból élnek.

Fajlag a nomádok mindegyike ember. Más fajokkal nem ápolnak túl jó kapcsolatot. Leginkább a tündéket utálják, de a többiek se számítanak meleg fogadtásra, ha arra tévednek. Hogy ez miért van? Melik szerint a lovak nem bírják a meták szagát. Majd elfelejtettem! Az ikikkel egy réges-rég nem látott háziállat is érkezett a Tiszántúlra, igaz nem túl nagy számban, de azért mégiscsak van belőle. Ez pedig nem más, mint a baktrián, a kétpúpú teve. Közép-Ázsia nomádjainak kedvenc jószága.

MÁGIA

Az Asztrális síkon igencsak nagy a tömeg Turániában. Mindenféle Életet lát az ember. Maga a fű is mágius, ami nem meglepő, sőt, még az állatállomány is az. Számptalan entitás ödöng rajtuk kívül a pusztában. Többnyire szabadszellemek, amikkel jó mindenféle kontaktust kerülni, mert nem tudni, mitől rágnak be. Ők Turánia földjének első őrei. De vannak szolgálatra kényszerített szellemek is, ők jelzik az idegenek felbukkanását a sámánoknak.

Turániában hermetikus tradíció nem létezik, csak a sámánhagyományok jelentik a mágiagyakorlás lehetséges útját. A sámánok totemjei főleg ló, bika, róka és ha már itt tartunk, végezetül említést kell tennem egy olyan totemről, amelyikkel még nem találkoztam máshol, de errefelé igencsak népszerű. Ez pedig a szarvas.

SZARVAS

Jellemzők: Szarvas maga a világmindenség egyetemes harmóniájának a jelképe, a szellem és fizikai világ, az élet és a halál szerves összetartozását jelképezi. Fején, magát a Világfát, az életfát hordja, amin a sámán fel- vagy éppenséggel le tud kapaszkodni más világokba, amelynek segítségével a Szellemvilágba

léphet. Nem véletlen, hogy az ősi sámánok is gyakran öltöztek szarvasnak, öltöttek szarvasagancsot. Szarvas büszke, és bár életét is feláldozza családjá védelmében, mégis magányos. Nem társas lény, nem könnyen alakít evilági kapcsolatokat. Bölcs, de nem tanító, inkább tetteivel mutat utat. Alapvetően békés természetű, de nem hátrál meg a harc elől, amit hajlamos a végsőig vívni.

Kedvelt környezet: puszta(préri) és erdőségek.

Előnyök: +2 kocka idézéshez, valamint visszautéréshez, illetve irányítatlan szellemnek való parancsoláskor a szellemvilággal való szoros kapcsolata miatt.

Hátrányok: -1 kocka gyógyító varázslatokhoz, mivel az élet és halál szoros egységének tükrében a gyógyítás nem olyan jelentős cselekedet. Szarvas nem túri, ha nevetnek rajta, vagy megsértik. Ilyenkor a sérelemmel arányban nem álló támadást is kezd, ha elvétí Akaraterő próbáját 3-as célszám ellen. Ha olyan személyt ér támadás, akit Szarvas védelmez, családjához tartozónak tekint, azonnal beavatkozik a küzdelembe.



BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2005. OKTÓBER 20-IG, VAGY A KÉSZLET EREJÉIG ÉRVÉNYES!

Idei katalógusunkban több, mint 100 könyvből, tíz kiadó által kiadott regényekből vásárolhatsz. A kedvezmény mértéke függ az egyszerre megvásárolt könyv mennyiségétől. Minden könyvnek 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 árán feltüntetett összegeket, figyelembe véve a **darabszámot!** Ezt az összeget küldd el nekünk, (és kb. egy hét múlva megkapod a könyveket. A feltüntetett árak tartalmazzák a postaköltséget is. Kérjük, hogy számolj pontosan, mert ha kevesebb pénzt küldesz, akkor **NEM** tudjuk a megrendelt árut elküldeni! Címünk: Beholder Kft. 1680. Budapest, Pf. 134.

4 UTÁNVÉTELLEL SZERETNÉL RENDELNI.

E-mailben vagy levélben írd meg a neved, címed, és a megrendelendő könyveket. Mi egy héten belül postázzuk a könyvet. Az árat a postásnak kell fizetned. (Ez a kedvezményes ár + **650 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!

Ha a könyveket nem kapod meg 5 munkanapon belül, akkor kérjük, hogy a helyi postahivatalban érdeklődj. Sajnos gyakran előfordul, hogy a postás nem hagy értesítőt a küldeményről, ha nem talál otthon. E-mailben és telefonon is érdeklődhetsz a könyvekről.

Gyűjtsd a pontokat!

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

Az akció feltételei:

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

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve	Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
HATALOM KÁRTYÁI			
Ósók Városa VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Kezdőcsomag	6	30	500

HATALOM KÁRTYÁI			
Zén 2. expedíciója: A feledés tornya	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Vérmező	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Sárkányok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Enkala laboratórium	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kisért a múlt	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Holtláp	3	29	290

Zén 2. expedíciója: Buja dzsungel	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nyugalom tengere	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Nekromanta szentély	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Thargodanok földje	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Lávakráter	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

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

A Zén 2. expedíciója megrendelésére még két külön feltétel vonatkozik:

- Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánva küldeni, és az ebből eredő kárért sem tudunk felelősséget vállalni.
- Ha olyan Zén kiegészítőt rendelsz meg, ami már kifogyott, akkor automatikusan a legközelebb megjelenőt küldjük el helyette.

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT				
A világ szeme I.	10	80	790	700
A világ szeme II.	10	100	990	900
A nagy hajtóvadászat I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
A nagy hajtóvadászat II. 2. kiadás	12	60	1190	600
Az újjászüléteit sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódit az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódit az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Mennyei tűz I.	16	160	1520	1360
Mennyei tűz II.	16	160	1520	1360
A káosz ura I.	14	140	1330	1190
A káosz ura II.	18	180	1710	1530
A kardok koronája I.	16	160	1520	1360
A kardok koronája II.	17	170	1620	1450
A török útja	22	220	2090	1870
A tél szíve I.	16	160	1520	1360
A tél szíve II.	17	170	1620	1450
Az alkony keresztútján I.	16	160	1520	1360
Az alkony keresztútján II.	20	200	1900	1700
Új tavasz	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BATTLETECH REGÉNYEK				
Robert Thurston: A kián törvénye	10	50	690	400
M. A. Stackpole: Farkastörvény	10	40	790	400
M. A. Stackpole: Veszélyes feladat	10	70	890	680
M. A. Stackpole: Született harcosok	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Sötét árnyak	10	75	940	750
M. A. Stackpole: Harcos: En Garde	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Riposte	12	90	1140	900
M. A. Stackpole: Harcos: Coupé	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálós örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvidék farkasai	13	100	1240	980
Donald G. Phillips: A csillagok ura	13	100	1240	980
Blaine Lee Pardoe: A Kivonulás Útja	13	130	1240	1110
M. A. Stackpole: Kényszerzövettség	14	140	1330	1190
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszülött	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: Kard és tűz	15	150	1430	1280
Thomas S. Gressman: A háború árnyai	16	160	1520	1360
M. A. Stackpole: A pusztítás hercege	16	160	1520	1360
Robert Thurston: A Sóljóm felemelkedése	17	170	1620	1450
William H. Keith JR.: Mennydörgés	20	200	1900	1700
William H. Keith JR.: Zsoldoscsillag	23	230	2180	1950

BEHOLDER KIADÓ – SHADOWRUN REGÉNYEK				
Mel Odum: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odum: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Mel Odum: Fejvadászok	20	90	850	850
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Tom Dowd: Az éjszaka markában	11	80	1050	830
Nyx Smith: Elsötétedés	11	80	1050	830
Nyx Smith: Csikos vadász	11	80	1050	830
Nyx Smith: Ki űzi a vadászt?	15	120	1430	1130
Lisa Smedman: Pszichotróp	14	110	1330	1050
Lisa Smedman: A Lucifer-játszma	20	200	1900	1700
Lisa Smedman: Véres sport	20	200	1900	1700
Stephen Kenson: Technobábel	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Keresztutak	16	160	1520	1360
Stephen Kenson: Ragnarok	16	160	1520	1360
Michael A. Stackpole: Farkas és Hólló	20	200	1900	1700

Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszod meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Keresd a magad igazát (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptörés	19	190	1810	1620
Carl Sargent és Marc Gascoigne:				
Fekete madonna	10	45	890	450
Véres utcák	10	75	990	750
Nosferatu	10	75	990	750
Shadowrun szerepjáték kiegészítők				
Armékmagyarország	10	100	600	500
Végzetes DNS (modul)	5	40	400	350
Shadowrun szabálykönyv (3. kiadás)	45	450	4250	3800
Fegyverek kézikönyve	25	250	2380	2130
Ember és gép: Kiberver	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüsttövis (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királynő árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
A démonkirály dühe II.	10	50	990	500
Törött korona	15	110	1400	1130
Krondor: Árulás	15	100	1430	1130
Krondor: Orgyilkosok	14	110	1330	1050
Krondor: Istenek könyve	16	120	1520	1200
A Birodalom sorozat (Raymond E. Feist – Janny Wurts)				
A birodalom leánya	15	120	1430	1130
A birodalom szolgálója I.	12	90	1140	900
A birodalom szolgálója II.	13	100	1240	980
A birodalom úrnője I.	12	90	1140	900
A birodalom úrnője II.	15	120	1430	1130
A Résháború legendája				
Nagyrabcsüitt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMubtan	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstólyom Karma	17	170	1620	1450
A róvakirály	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – JULIET E. MCKENNA KÖNYVEI				
Veszélyes játszma	16	120	1520	1200
Kegyetlen eskü	19	150	1810	1430
Forgandó szerencse	20	200	1900	1700
Küzdelmes hűség	23	180	2190	1730
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 – EARTHDOWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meseje	10	40	690	350
C. Kubasik: Készen emlékek	10	45	890	450
Talizmán (ED. Novellák)	10	35	690	350
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérail vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jólát	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – TULÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSÖK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rüvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Kercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jéghideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhedor lovagjai	12	80	1140	780

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

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni bálhé	10	80	990	800
Papirtigris	15	120	1430	1200
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jönször	15	150	1430	1280
A jönször hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény			120	
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)			250	
Pokoli bálhé	15	150	1430	1280

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir róza	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

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – JANNY WURTS KÖNYVEI				
A ködszellem átka I.	16	100	1520	1200
A ködszellem átka II.	16	100	1520	1200
Merior hajói I.	16	160	1520	1360
Merior hajói II.	17	170	1620	1450
A vastmarki ütökzet I.	18	180	1710	1530
A vastmarki ütökzet II.	18	180	1710	1530
A szamúzött herceg I.	20	200	1900	1700
A szamúzött herceg II.	20	200	1900	1700
Őszeseküvés I.	22	220	2090	1870
Őszeseküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldre kincsei		50	990	800

BEHOLDER KIADÓ – JANET EVANOVICH REGÉNYEI				
Kétesélyes játszma	12	60	1140	600
Hárman a pácban	16	100	1520	1280
A négy fejtadász	17	170	1620	1450

BEHOLDER KIADÓ – IAN WATSON KÖNYVEI				
Az Úr világa	17	170	1620	1450
Nehéz kérdések	22	220	2090	1870

A MÖBIUS KIADÓ KÖNYVEI				
Az idő hidján (SF novellák)	4		1220	1100
Joan D. Vinge: Lost in Space	2		620	550
E. Aldrin – J. Barnes: A csillagok fiai I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Frederik Pohl: Reklámhadjárát	4		990	990
Gene Wolf: Halásziget	2		950	850
Stanislaw Lem: Béke a Földön	4		1230	1100

A CAMARILLA KIADÓ KÖNYVEI				
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése I.	4		1140	990
Robin Hobb: Az orgyilkos küldetése II.	4		1140	990

SCI-FI ÉS FANTASY MAGAZIN				
Átjáró 3, 5-11. szám darabonként	2		650	580
Átjáró 13-15. szám darabonként	2		680	590

DÖRNYEI KÁLMÁN KÖNYVEI				
Kaland nélkül	2		890	890
Yabbagabb, a kalandorok szégyene	2		990	990
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

A DÁIN 2000 KFT. KIADÓ KÖNYVEI:				
Anne Rice: A boszorkányok órája I.	12		2460	2200
Anne Rice: A boszorkányok órája II.	12		2750	2460
Anne Rice: Lasher	12		2850	2550
Anne Rice: Táltos	12		2840	2540
Tad Williams: Az arany árnyék városa I.	6		1510	1350
Tad Williams: Az arany árnyék városa II.	4		1320	1180
Anne Rice: A testtolvaj meséje	8		2840	2550
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója I.	6		1890	1690
Tad Williams: Másvilág – A két tűz folyója II.	6		1890	1690

KALANDOR KIADÓ				
Szélesi Sándor: Vadásznak vadásza	6		1700	1530
Szélesi Sándor: Tündérszövény	8		2070	1850
Szélesi Sándor: A lelkek birodalma	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A háború művészet	8		2070	1850
Fonyódi Tibor: Ármány éneke	6		1600	1440
Fonyódi Tibor: A horka	6		1890	1690

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerelpjätékosok évkönyve	4		1400	1300

GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Jeff Grubb: Testvérháború (Magic I.)	4		940	840
Lynn Abbey: Sikok vándora (Magic II.)	4		940	840
J. Robert King: Időfolyamok (Magic III.)	4		1040	930
Loren L. Coleman: Vervonalak (Magic IV.)	4		1040	930
J. Robert King: Apokalipszis (Magic V.)	4		1230	1100
J. Robert King: Sikváltás (Magic VI.)	4		1130	1010
J. Robert King: Invázió (Magic VII.)	4		1130	1010
Stewart Wieck: Toreador (Vampire)	4		950	850
Gherbod Fleming: Gangrel (Vampire)	4		950	850
Eric Griffin: Tzimische (Vampire)	4		950	850
Kathleen Ryan: Setita (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Ventrue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Danksy: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Wieck: Malkáv (Vampire)	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Brujah (Vampire)	4		1230	1100
Justin Achilli: Giovanni (Vampire)	4		1130	1010
Eric Griffin: Tremere (Vampire)	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Nosferatu (Vampire)	4		1320	1180
Stewart Wieck: Antologia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Özvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek gyászruhája (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Özvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Szilánkok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Áldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rabláncok (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesterek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosferatu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petruca: Középkor: Asszamita (Vampire)	6		1700	1520
Andrew Bates: Középkor: Kappadók (Vampire)	6		1700	1520
Kathleen Ryan: Középkor: Szetita (Vampire)	6		1800	1600
David Niall Wilson: Középkor: Lassombra (Vampire)	6		1800	1600
Ellen Porter Kiley: Középkor: Malkavita (Vampire)	6		1800	1610
Sarah Roark: Középkor: Ravnos (Vampire)	6		1800	1610
Myranda Kalis: Középkor: Brujah (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Ut a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
Stewart Wieck: Az igazság paradoxona	6		1800	1600
Diane Duane: Corrivale csillaga (Csillaghajnal I.)	4		1130	1000
Diane Duane: Vihar Eldalánál (Csillaghajnal II.)	4		1320	1180
Douglas Niles: A bábkirály (Dragonlance)	4		1130	1010
Margaret Weis és Don Perrin: Halálbrigád	4		1040	930
D. Niles: Az utolsó nemes (Dragonlance)	4		940	840
Linda P. Baker: Az égi éj könyvei (Dragonlance)	4		1040	930
Richard A. Knaak: A Vértenger kalózai (Dragonlance)	4		1230	1100
Fergus Ryan: A Ráseránts-hegy ostroma (Dragonlance)	4		1230	1100
Don Perrin - Margaret Weis: Az utolsó erőd (Dragonlance)	4		1230	1100
Roland Green: A korona lovagjai (Dragonlance)	4		1420	1270
Tina Daniell: Maquesta Kar-Thor (Dragonlance)	4		1420	1270
Roland Green: A Kard lovagjai (Dragonlance)	6		1510	1350
Don Perrin: Vasverő Theros (Dragonlance)	6		1510	1350
Roland Green: A Rózsza lovagja (Dragonlance)	6		1600	1440
Roland Green: Önféjű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Margaret Weis és Don Perrin:				
Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780
Chris Pierson:				
Az istenek kiválasztottja (Dragonlance)	6		1800	1600
Chris Pierson:				
Isten kalapácsa (Dragonlance)	6		1800	1610
Chris Pierson:				
Szent tűz (Dragonlance)	6		1800	1610
Edo van Belkom: Lord Soth	6		1600	1440
Elanie Cunningham: A varázsló lánya	4		1230	1100
Elanie Cunningham: Kusza hálók	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Szeljáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Armyeif	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tovísvár	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Az álomgömbök	6		1700	1520
Elanie Cunningham: Öröksziget	6		1890	1690
Elanie Cunningham: Varázskopó	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Varázskapu	6		1800	1610
R. A. Salvatore: A szilánk szolgája	4		1230	1100
R. A. Salvatore: Ezer ork	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A magányos drow	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Két kard	6		1890	1690
R. A. Salvatore: Örökség	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Csillagtalan éj	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A sötétség ostroma	6		1700	1520
R. A. Salvatore: A hajnal ösvénye	6		1700	1520
R. A. Salvatore: Otthon	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Száműzött	6		1800	1600
R. A. Salvatore: Menedék	6		1800	1600
Ed Greenwood:				
Elminster – Egy mágus születése	4		1230	1100
Ed Greenwood:				
Elminster – Myth Drannorban	4		1230	1100
Ed Greenwood: Elminster megkísértése	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster a Pokokban	4		1320	1180
Ed Greenwood: Elminster lánya	6		1800	1610
Ed Greenwood & Jeff Grubb: Cormyr	6		1700	1520
Troy Denning: Túl a magas úton	6		1600	1440
Ed Greenwood: A sárkány halála	6		1700	1520
A vihartorony (Forgotten Realms novellák)	6		1800	1610
T. H. Lain: Veszedelem a mélyből	4		1320	1180
T. H. Lain: Az élő halott	4		1420	1270
T. H. Lain: Nerull esküje	4		1420	1270
David Gemmel: Armnyáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Armnyak hőse	6		1600	1440
David Gemmel: Haláljáró legendája	6		1800	1600
David Gemmel: Fehér Farkas	8		1890	1690
David Gemmel: Király a kapun túlról	6		1800	1610
David Gemmel: Legenda	6		1800	1600
David Gemmel: Kallódó hősök	6		1800	1600
Andrew Bates: A vihar hírnökei	4		1420	1270
Andrew Bates: Oroszlánokkal hálani	6		1510	1350
Andrew Bates: Holtak földje	4		1510	1350
Andrew Bates: Legendás Druss első krónikája	6		1800	1600
Michael A. Stackpole: Szellemháború	4		1420	1270
Loven L. Coleman: Fegyverbe!	4		1420	1270
Robert E. Vardeman: A hatalom romjai	4		1420	1270
Martin Delrio: A menny csönjde	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Carl Bowen: Vadász és préda:				
A vámpír	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A bíró	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A vérfarkas	4		1040	930
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
Az itélethozó	4		1130	1010
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A mágus	4		1230	1100
Gherbod Fleming: Vadász és préda:				
A hóhér	4		1320	1180
Vincent Pranderdast: Késérő áramlatok (7 tenger)	6		1520	1350
Rejtélyes tűz – 7 tenger antológia	6		1700	1520
Anthony Sheenan: Lilom és vér	6		1610	1440
Philippe Boule: Különös beavatás	6		1800	1610
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Árnyavölgy	6		1800	1600

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (FI)	3 vagy több könyv (FI)
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvény	6		1800	1610
James Lowder: Tantras	6		1800	1610
James Lowder: Cyric	6		1800	1610
Troy Denning: Tűzpróba	6		1800	1610
Kleinheicz Csilla: Város két fül között	6		1610	1440
Richard Lee Byers: Hanyatlás	6		1800	1600
Thomas M. Reid: Lázadás	6		1700	1520
Richard Baker: Elkarhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadós éneke	8		2230	2000
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A kaosz átka	4		1130	1010
Legend of the Five Rings				
Stephen D. Sullivan: Skorpió	4		1040	930
A. L. Lassiue: Unikornis	4		1040	930
Ree Soesbee: Daru	4		1040	930
Stephen D. Sullivan: Főnix	4		1040	930
Stun Brown: Rák	4		1130	1010
Ree Soesbee: Sárkány	4		1130	1010
Stephen D. Sullivan: Oroszlán	4		1230	1100
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világleírás (magyar)	12		7500	6700
D&D 3. kiadás Kalandmesterek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás Szörnyek könyve (magyar)	20		6560	5870
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Dal és Csend	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A hit védelmezői	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Álmokban szóló	4		1420	1270
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Vér és varázs	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő A vadon mesterei	8		2370	2120
D&D 3. kiadás szerepjáték kiegészítő Faerûn szörnye	10		3320	2970
Vámpír – A maszkabál (Vampire)	15		4550	4070
Mesélők könyve (Vampire)	15		4270	3920
Középkor: Vámpír alapkönyv (Vampire)	20		5600	5000
Középkor: Európa (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Kamarillához (Vampire)	15		3790	3390
Útmutató a Szabathoz (Vampire)	15		4740	4240
Mexikóváros éjszaka (Vampire)	12		2850	2550
New York éjszaka (Vampire)	8		2840	2540
Klánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Asszamita (Vampire)	8		2370	2120
Klánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Úra szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Úra szerepjáték kiegészítő: Gonosz fajták és csodás mágia	10		3320	2970
A Gyűrű szövetsége kiegészítő	10		3320	2970
Középföldé térképei	6		1890	1690
A harag műhelye				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Fénytelen citadella				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Kard és ököl				
D&D kalandmodul	8		2370	2120
Kövek körében				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
Az Éjkarom-torony szíve				
D&D kalandmodul	4		1420	1270
7 tenger – Játékosok könyve	20		5600	5000
7 tenger – Kalandmesterek könyve	20		5600	5000
COYOTE vadnyugati szerepjáték	4		1420	1270

A HATALOM KÁRTYA TÖRTÉNETE

Mivel most ünnepli a HKK 10 éves születésnapját, kedvünk támadt egy kicsit nosztalgizálni. Hogyan is kezdődött az egész, milyen emlékezetes állomásai voltak a HKK-nak?

A KEZDETEK

1994 végén keresett meg Makó Balázs azzal, hogy csináljunk saját gyűjtögetős kártyajátékot. Akkortájt volt a hőskorszaka a Magicnek, de mi úgy gondoltuk, nagyon jó az alapötlet, és tudunk még ennél sokkal jobbat is csinálni, ahol a meccsek eredménye inkább a játéktudástól függ, mint a szerencsétől. Mindenképp az akkor már sikeres levelezős játéunkhoz, a Túlélők Földjéhez akartuk témájában kapcsolni, hiszen adott volt egy kész fantasy világ, amit már ismertek a játékosaink, és mi is könnyebben kötöttük az új játékot egy már létező világhoz.

Balázs elkészítette a szabályrendszert, és ki is próbáltuk. A játék átmenet volt a kártyajáték és egy táblás társasjáték között, volt játéktere, amelyre a kártyákat le lehetett rakni, és mozgatni lehetett őket. A rendszer érdekes volt, de nehézkes és lassú, mint a legtöbb táblás társasjáték, úgy éreztük, nem az igazi.

Ekkor én írtam egy új szabályrendszert. Ez gyorsabb játékot tett lehetővé, nem használt táblát, elkezdtük próbálgatni az alap kártyákkal. Végül ez lett a végleges rendszer, a mai HKK is ezt használja, kisebb módosításokkal, amelyek közben váltak szükségessé, mint pl. hogy a játék elején nem rögtön 5 VP-vel kezdés. Nekiálltunk lapokat kitalálni, alapul véve a Túlélők Földje szörnyeit és varázslatait. Hogy a lapok színeit (Leah, Tharr stb.) szimbolizáljuk, színes kartonlapokat használtunk. Ennek apró hátránya volt, hogy a lapok hátuljáról is látszott, milyen színűek, de ez akkor nem jelentett gondot. A játékot persze megmutattuk családtagjainknak, közeli barátainknak, és ezzel már meg is volt az első tesztelő csapat.

A több embernek több kártya is kellett, írtam egy programot ami a kártyákat leíró textfájlból etiketre nyomtatható kártyákat generált, és ezeket ragasztottuk fel a színes kartonokra. A játék mindenkinek nagyon tetszett, rendszeresen összejöttünk játszani, és persze mindenkinek hozzáadta a saját ötleteit, így a lapok listája hamarosan igen terjedelmesre bő-

vült. Megszüntettük a színes kartonokat, mert úgy tűnt, számos probléma lesz abból, ha a lapoknak akárcsak a színét meg lehet ismerni hátulról, és egységes fehér kartonlapokat használtunk. A barátságos, eljátszogató paklik közül megszületett az első „killer” deck, amely Szücsy Dani nevéhez fűződött. A pakli olyan lényekből állt, amelyek minél kevesebb manáért minél többet sebeztek, mint pl. *Garokk*, *Gorombilla*.

Nagyon jó volt, hogy a játékot Balázssal együtt csináljuk, ha valami nem jut az egyikünk eszébe, a másik biztosan gondol rá, a munkát nagyon jól meg tudjuk osztani, jó csapatot alkotunk.

A GRAFIKÁK

Amikor már nyilvánvaló volt, hogy a kártyajátékot ki fogjuk adni, elkezdtem grafikusokat keresni. Az első jelentkező Hörcher László volt, nem tudom ki ajánlotta, hogy került hozzánk... Mutatott néhány lemezborítót, amit ő festett, és egész normálisan néztek ki, így adtam neki néhány témát. Azt is megbeszéltük, hogy rengeteg kép kell, és nem tudunk minden egyes képért annyit fizetni, mint egy lemezborítóért, tehát nem gond, ha a kép kissé kevésbé kidolgozott... Sajnos, nem tudok visszaemlékezni, mit éreztem, amikor megpillantottam az első képeket. Biztos vagyok benne, hogy László (és managérének, apjának) rábeszélőkéje, és rajzolói tudásáról való meggyőződése is sokat segített, hogy a képeket elfogadjam. Sajnos, nem volt összehasonlítási alapom, és azt sem láttam igazán, hogy fog összeülni ez a rengeteg kép. Persze az ő neve azóta fogalom, a képek rettenetesen voltak, de valahol el kellett kezdeni. Aztán lettek újabb grafikusok, de még így is kevesen voltak, amikor is Maci ismeretéseim keresztül talált néhány erdélyi grafikusot, akiknek a rajzaival együtt már látható volt, hogy össze fog állni a szükséges mennyiség.

A BÉTA-TESZT

Közben befejeződött a HKK „alfa-tesztje”, amit szűkebb körben, a lakásomon csináltunk. Megindult a „béta-teszt”. Akkoriban a kártyás-szerepjátékos centrum Szegedi Gábor klubja volt, az egykori Fórum mozi közelében, az Üllői úton. A klubban

mindenkít jól ismertünk, mindenki örömmel vett részt a tesztelésben. Ezúttal nagy mennyiségű tesztkártyát csináltunk, és minden résztvevő igazi véletlenszerűen válogatott paklikat kapott. A lapokkal lehetett játszani és cserélni. Ennél a fázisnál még úgy gondoltuk, jó ötlet, ha a nyertes elnyerhet a vesztes paklijából egy véletlenszerűen választott lapot. Ez tényleg jó móka, és ad a meccsnek egyfajta adrenalin pörgést, de a jelenlegi HKK-ban ez már nincs benne, hiszen az sem jó, ha valaki azért nem ül le a másikkal játszani, mert fél, hogy elveszíti a drágán becsesrélt lapját.

A béta-teszten már jól látszott, milyen lesz az igazi HKK. Itt már kialakultak az igazi bajnokok, az *Illúziósárkány*, *Szörnybűvölés*, *Tudatrombolás*, de az emberek annyira szerették őket, hogy nem akartuk tovább gyengíteni őket. Tudományos szempontból persze kellett volna, de érzelmi szempontból, azt hiszem így volt jó ahogy volt, egy ilyen játékban kellene a legendák.

Összességében, mondhatjuk, hogy a HKK első kiadása nagyon nagyon alaposan ki lett tesztelve, több mint hat hónapon keresztül sokan sokat játszották. Tudtuk, hogy a tesztelés a legfontosabb, hiszen ezen áll vagy bukik, hogy jó lesz-e a játék, és nem csak a szabályrendszer korrektsége, de a lapok egyensúlya is nagyon fontos volt. Annak ellenére nem siettük el a dolgot, hogy tudtuk, az alfa-teszt előtt nem sokkal egy másik cég is nekiállt egy saját kártyajáték fejlesztésének, és ebből könnyen versenyfutás lehet.

A GYÁRTÁS

Megvolt tehát a játék, készültek vagy készen voltak a grafikák, ki kellett adni. A kártyák keretét Prekop László csinálta, és a kártyaíveket is ő tördelte. Laci tehetsége, és hogy a legapróbb részletekre is odafigyelt, sokat segített abban, hogy a HKK-val kapcsolatos álmaink valóra váljanak. Hiszen hiába jó a játék, ha a lapok nem néznek ki jól. A kártya hátlapját az egyik grafikusunk, Szügyi Gábor tervezte, szerintem nagyon jól adja vissza a HKK szellemét, a körben levő isteni szimbólumokkal, és ebből a grafikából Laci csinált végül kártyahátlapot. Nekem fontos volt, hogy ez szimmetrikus legyen, időtlennek tartottam más gyűjtőgetős kártyáknál, hogy a játékos „megjelölhette” a lapjait azáltal, hogy némelyiket fejfel lefelé rakta a paklijába. A nyomda nehéz úgy volt, itt nem a kártyák kinyomtatására gondolok, hanem a paklik véletlenszerű összeválogatására. Elő-

ször minden próbálkozásunk az egyetlen magyar kártyagyár felé mutatott, de sajnos ők tárgyalni sem akartak a paklik összeválogatásáról, így ez a lehetőség ugrott. Végül egy családi vállalkozásban levő nyomdát találtunk. Az első nyomások nem voltak tökéletesek, a legtöbb probléma a vágással és sarkazással volt. Viszont megcsinálták a paklik összeválogatását, aszerint az általunk kitalált relatív prímek keverési szisztéma szerint, ami elvileg biztosította hogy a paklikban levő lapok teljesen véletlenszerűek legyenek. Persze nagyon féltünk, hogy elrontják, jópárszor ott lebzeltünk, a gyártási és keverési folyamatot ellenőrizve.

Az idők folyamán persze sok minden fejlődött, így a nyomás, a vágás és a keverés is, szerencsére a kezdeti nehézségek ellenére az elmúlt években már semmilyen probléma nincs, a nyomdával maximálisan elégedettek vagyunk, és örülünk neki, hogy a kezdetek kezdetén őket választottuk.

Csináltunk alappaklit, és kiegészítőt. Mindkettőben ugyanazok a lapok voltak, de az alappakliban volt a szabálykönyv, a kiegészítőben kevesebb lap volt, és persze olcsóbb is volt. Igazandiból ezzel csak a trendet követtük, később kiderült hogy kevés értelme van ugyanazokat a lapokat különböző ki-szerelésbe csomagolni, nem lesz olcsóbb attól, hogy nincs benne szabálykönyv, mert többbe kerül a csomagolás.

A MEGJELENÉS

A HKK alapkiadás végül 1995 szeptemberében jelent meg, sajnos nem tudom melyik napon. Nem tudom mihez hasonlítni azt az érzést. Talán az lehet ilyen, amikor az ember saját kezűleg felépít egy házat és az teljesen készen van, vagy megszül egy gyereket... Fantasztikus volt. A megjelenést a klubnál már hatalmas tömeg várta. Láttam az embereket, ahogy a paklikat bontották, a lapokat nézegették, és úgy éreztem, ez megért minden munkát.

Az, hogy a játékot hihetetlenül sokáig teszteltük, tökéletesígtettük, és hogy a TF-hez kötöttük, jó döntés volt. A másik kártyajáték a miennkel közel egy időben, talán három napra rá jelent meg, annak ellenére, hogy fejlesztését jópár hónappal utánunk kezdték, mégis, a mi játékunk hatalmas siker volt.

Nyilvánvalóan volt egy úr a piacon, amit a HKK kitöltött, voltak ugyan, akik külföldi kártyajátékot játszottak, de a HKK sokkal olcsóbb volt, magyarul volt, és a játéki is sokkal jobb volt. A klubban az eddigi játékok helyett mindenki HKK-zott.

AZ ELSŐ VERSENY

Az első HKK versenyt a TF találkozóik megszo-
kott helyén, a budapesti Láng Művelődési Központ-
ban tartottuk. Hatalmas volt az érdeklődés, és szá-
momra csodálatos érzés volt látni, hogy egyszerre
ennyi ember játszik a játékunkkal, és láthatóan na-
gyon élvezik. Balázssal mi voltunk a bírók, persze,
lévén az első verseny, volt kérdés bőven. Nagyon
tetszett ifj. Császár István paklija, nem annyira a
megy-a-lény-út koncepcióra ment rá, hanem in-
kább lefojtotta ellenfelét *Tudatrombolásokkal* és
Szörnyűvülvésekkel. Persze voltak más jó paklik is.
A két döntős egyike végül Lipták László lett, Leah
oltáros Leah hordája hihetetlenül gyors és haté-
kony volt. Ellenfele, Kiss Borsó Csaba egy döbbe-
netesen eredeti paklival indult el, amiről első ráné-
zésre senki sem hitte volna el, hogy működik.
Magas idézési költségű, KF-elős lényeket hozott já-
téka, mint pl. az *Acélgólem*. Tárgyakkal megerősít-
tette őket, aztán ezeket csak nézték a kisebb lé-
nyek, amelyeket könnyedén széttapostak. A
versenyt végül Csaba nyerte meg. Félelmetes volt,
hogy akkor, mindössze egyetlen alappakliból is
hányféle működőképes koncepciót lehet építeni.

HŐSKORSZAK

Az alappakli kiadásakor már csináltuk a követke-
ző kiegészítőt, amely a Hőskorszak nevet kapta. Itt
már nem volt nyitott béta-teszt, csak alfa, de több
emberrel, és intenzívebben. Emlékszem, hogy a
Manacsapda mennyire tetszett mindenkinek, mi-
lyen boldog mosollyal okézták... Igazándiból nem
adott sem lap, sem manaelőnyt, de az is garantált,
hogy nem kerülsz hátrányba. Egyike azon univer-
zális lapoknak, amelyek most, 10 év múlva is be-
férnek a paklikba.

A Hőskorszak elkészítésére kevesebb időt hagy-
tunk, viszont jóval kevesebb lap is volt benne. Nem
akartuk, hogy a HKK iránti kezdeti felfokozott ér-
deklődés leányhuljon, ezért ki kellett rukkolni vala-
mi újdonsággal. A *Manacsapda* mellett a Hőskor-
szak két másik legendája *Az idő kereke* és az *Orzag
billincse* volt. A paklik lassultak kicsit, az 1 ÉP-s
hordákat *A gyenge ereje* visszafogta, a stabilabb
lények lettek a nyerők, mint pl. *Sőrényes ubuk*, *Pi-
romenyét*. *Idő kerekével* megfejelve, egy újabb ha-
lálós lénypakli alakult ki. Ekkor kezdődött a kontroll
evolúciója, ami a mai napig tart – a kontroll odafi-
gyel mindenre, amit ellenfele csinál, megpróbálja

megakadályozni a lapkijátszást, és ami átcsúszik a
countereken és lekerül az asztalra, azt leszedi. Ek-
kor pedig már nincs is szükség sok lényre, amivel
nyerünk, ha üres az asztal, elég lesz egy *Griffónix*
is... Ekkora a HKK-nak már több szegedi és békés-
csabai játékos is mesterévé vált, komoly kihívói let-
tek a budapesti bajnokoknak.

A Hőskorszak érdekessége, hogy igencsak alá-
becsültük a keresletet, és ráadásépp még a
nyomda is tévedésből kevesebbet gyártott, mint
amennyit rendeltük. Ezért a Hőskorszak pikk-pakk
elfogyott. A gyűjthetőség, ritkaság miatt nem
nyomtuk újra, ez valószínűleg nem volt teljesen jó
döntés.

A FEJLESZTÉS MENETE

Ahogy újabb kiegészítőket csináltunk, a HKK fej-
lesztése egy jól taposott ösvényen haladt. A lapok
jó részét Balázs és én találtuk ki, de persze sok öt-
letet kaptunk a tesztelőktől is. A lapokat összeírtuk,
és tesztlistát nyomtattunk, amit kiosztottunk a teszt-
elő csapatnak. Ez a brigád mindig a HKK-t jól ismerő
játékosokból állt. Kezdetben mindig nyomtat-
tam kártyakartonokat, de a lapok folyamatosan
változtak, és egyre több lap volt és egyre több teszt-
elő, így ez egy idő után nehézkessé vált. Kértünk
csak hátoldallal rendelkező, üres lapokat a nyom-
dától, és erre irtuk fel az új lapokat, ezekkel tesztel-
tünk.

A tesztelésnek egy idő után kialakult a jól műkö-
dő mechanizmusa, a tesztelők írásban leadták min-
den észrevétel után a kommentjeiket, a lapokat
vagy okézták, vagy ráírták hogy erős illetve gyen-
ge, és javaslatot tettek a változtatásra. Ha egy lapot
legalább 4-5 tesztelő leokézott, akkor az a lap elvi-
leg kész volt. Persze mindig tartottunk közös meg-
beszéléseket, ahol egyenként végigmentünk a la-
pokon, és mindenki elmondhatta a véleményét.
Ezen a módon a lapokat elég jól sikerült kiegyensú-
lyozni. Természetesen, mindig lehet erősség sor-
rendet felállítani, a kiegészítő legerősebb lapjai
lesznek a versenylapok, de a kiegészítő akkor jó,
ha a többi lappal is jól lehet játszani. Nem egyszer
előfordult, hogy lapokat egyszerűen kihagytunk,
mert túl bonyolultak, vagy túl érdektelenek voltak.

Igyekeztünk minden kiegészítőben valami újdonsá-
ggal kirukkolni. A Chara-din visszatér egy új szint
hozott, ami elég nagy újdonság volt. De minden to-
vábbi kiegészítő szolgált valamilyen új szabállyal
vagy egyéb meglepetéssel.

A kiegészítők megjelenési sebességénél végül a fél évben állapotunk meg. Ez elég egy kiegészítő alapos kiteszteléséhez és a grafikák elkészítéséhez. Talán lehetne ennél gyakrabban is, de más játék példája alapján úgy gondoltuk, sokakat frusztrál az, ha a kiegészítők túl gyorsan jelennek meg, és nincs idő a lapokat összegyűjteni és kipróbálni. Ritkábban meg nem lett volna értelme, ha évente egy ki-eg van, akkor az előzőre már rég ráun mindenki mire a következő megjelenik. A Zén minisorozat jó ötlet volt, hiszen ez mindig hoz egy picit újdonságot, anélkül hogy terhet róna a játékosok pénztárcájára.

MARKETING

Erről még nem ejtettem szót, ez sajnos mindig is fájdalmas pont. A reklámról soha nem tudja az ember, megtérül-e, és már egy kisebb reklámkampány is elvitte volna több kiegészítő hasznát. A játékot persze meghirdettük a TF játékosok közt, és a könyveinkben, és mivel a termék jó volt, mindenki ajánlotta a barátainak, így a játék saját magát hirdette – csakúgy, mint annak idején a Túlélők Földje. Mint mindenben, a marketingben is sokat fejlődünk, most már szerencsére a HKK-t nagyon sok helyen tudjuk reklámozni, újságokban, szórólapokon, interneten, még a TV-ben is.

A VERSENYEK

Már a kezdetek kezdetén elhatároztuk, hogy rendszeresen rendezünk HKK versenyeket, mert úgy éreztük, nagyon fontos a játék sikerében, hogy a játékosok összemérhessék tudásukat, és a jobbak díjazva legyenek. A HKK életében a versenyek változtak a legkevésbé, szinte a kezdetek óta jelen van a svájci rendszerű ellenfél sorsolás, a körönkénti három játszma, a kiegészítő pakli, és persze a jelentős díjak. Ahogy egyre több játékos látogatott el a versenyekre, és egyre szembetűnőbb volt a különbség a játékosok tudása között, szükségessé vált az amatőr és profi kategória megkülönböztetése.

A versenyek királya persze a Nemzeti Bajnokság, amelyet már 9. éve rendezünk meg. Az eddigi nemzeti bajnokok neve:

- 1997. Sass Tamás
- 1998. Holtzinger Dániel
- 1999. Szeitz Gábor
- 2000. Sass Tamás
- 2001. Rémy András

- 2002. Abbas Krisztián
- 2003. Szinay Péter
- 2004. Ádám Norbert
- 2005. Magyar Attila

A versenyek tartják fenn a játékosok hosszútávú érdeklődését, és szerencsére ma már országsszerte rengeteg verseny kerül megrendezésre, amelyek az interneten is nyomon követhetők.

A JELEN

Még nagyon sokat írhatnék a HKK történetéről, kedves emlékekről, külföldi kiadásról, de a cikk kezd már így is nagyon terjedelmes lenni... Ezért még röviden arról, hogy hol tartunk most.

A játék már a 7. alapkiadásnál, és a 17. kiegészítőnél tart, emellett számtalan mini-kiegészítő jelent meg. 4125 fajta HKK lapot adtunk ki! Biztos lehetne még írni hogy ha az eddig megjelent lapokból hányszor lehetne körbefalazni az Eiffel-tornyot, vagy mekkora alagutat lehetne belőle építeni a Föld és a Plútó között, de őszintén szólva én ezt nem számoltam ki. Becsülettel bevallom, hogy már nekem sincs teljes gyűjteményem, nincs minden létező HKK lapból (Balázs viszont rendszeresen karbantartja a gyűjteményét, gyakorlatilag mindenből megvan neki a három darab!). De azért a legtöbbször megvan, és már csak a tesztelés miatt is, Balázssal együtt rengeteget HKK-zunk, és nagyon élvezzük még most is.

A teszteléseken ha lehet, igyekszünk a lapokat még precízebben egyensúlyozni. Ez, manapság úgy érzem, némelyik lap túlbonyolításához vezet, és harcolok is ellene. A kártya inflálódásától, vagyis hogy a lapok egyre brutálisabbak lesznek, nem igazán félek. Valóban lépkedünk előre, de elég apró lépésekkel, és hiába lesz erősebb egy lény, ha az őt elpusztító lap is erősödik. Ez így még mindig sokkal jobb, mint más kártyajátékban, ahol ezt úgy oldották meg, hogy a lapok egy-másfél év után kitiltásra kerülnek a versenyekről, tehát dobhatod az egészét a kukába.

Ötletekkel mindig tele vagyunk, bármikor képesek vagyok leülni, és tucatnyi új lapot kitalálni. A HKK tavaly, 2004-ben kirobbanó sikert ért el, többszörös volt a forgalma, mint a korábbi években, ez is mutatja, hogy a játék előtt még nagy jövő áll.

Egy dolog vezérel minket most is, akárcsak 10 évvel ezelőtt: minél jobb játékot csinálni.

Tihor Miklós

HATALOM KÁRTYAI

SZABÁLYOK

Mivel mostanában sok kérdés érkezik a különböző apróbb szabályokkal kapcsolatban, most összefoglalva leközzöljük őket. Mindegyik megtalálható egy vagy több szabálykönyvben is (zárójelben feltüntetjük, hogy melyikben), de így nem kell keresgetni őket, vagy esetleg, ha valakinek nincs abból a szabálykönyvből, akkor itt mindig utána tud nézni.

Avatárok (Chara-din visszatér)

Az istenek manifesztációi, földre küldött hivívói az avatárok. A HKK-ban minden istennek egy avatárja van. Az avatárok lények, de se nem szörnyek, se nem kalandozók. Tehát olyan lapok hatnak rájuk, amelyek lényekre hatnak, de olyanok nem, amelyek speciálisan szörnyekre vagy kalandozókra vonatkoznak. Egy játékos irányítása alatt összesen egy avatár lehet. Ha egy játékos irányítása alá kerül egy második avatár, akkor az első avatár a gyűjtőbe kerül (látva, hogy újabb hivívó érkezett, visszatér istenéhez). Ha valaki bármilyen módon másol (*Szimulákrum*, *Zan stb.*) egy avatárt, az is ugyanúgy avatárnak számít.

Kegy (Chara-din visszatér, Létsíkok, Árnyékhold)

Minden istennek vannak különösen kedvelt lényei (kegyencei), esetleg tárgyai, varázslatai. Ezek a lapok az adott isten Kegyt élvezik. Ezek a lapok a kehely szimbólummal vannak megjelölve. Ha egy játékos irányítása alatt ugyanaból a szinből három különböző Kegy lap van, akkor istene különleges jutalomban részesíti: fő fázisa során kiválaszthat egy tetszőleges lapot a paklijából, amelynek színe ehhez az istenhez tartozik, meg kell mutatnia a többi játékosnak, és a kezébe veheti. Ezután a pakliját meg kell kevernie. Ezt a játékos egy játszma folyamán csak egyszer teheti meg.

Helyszínek (Létsíkok)

Egyszerre csak egy helyszín lehet játékban, ha bárki kirak egy másikat, az előző azonnal a gyűjtőbe kerül. Helyszínt ezen kívül SEMMILYEN MÁS LAP VAGY JELZŐ SINCS SEMMILYEN HATÁSSAL, kivéve azokat, amelyekre ez külön rá van írva. Tehát nem lehet gyűjtőbe küldeni olyan lappal sem, ami minden vagy célpont lapot küld a gyűjtőbe (pl. *Világégés*, *Katakliзма*), nem lehet passzivizálni, kézbe visszavetelni, kijátszási költségét növelni vagy csökkenteni stb., kivé-

ve speciálisan erre szolgáló lappal. A létsíkok kijátszási költségében általában szörnykomponens, építő és VP is szerepel. A költségben a kijátszó minden szörnykomponenst helyettesíthet 2 ÉP feláldozásával. A helyszínek aktívan kerülnek játékba, idézési költségük a különböző költségek összege (de mivel általában az idézési költségre hivatkozó lapok nem hatnak rájuk, ezek szempontjából olyanok, mint ha ott sem lennének). Helyszínekből ugyanúgy maximum három lehet a pakliba rakni, mint más lapokból, azonban a húzás fázisában minden játékos, akinek van még helyszín a paklijában, 3 VP elköltésével kikeresethet egy helyszínt a paklijából. Ez húzás helyett történik, csak akkor tehető meg, ha van húzás fázisa, s ha többet húz, akkor az első lap húzása helyett. A kikeresett helyszínt meg kell mutatnia (nem köteles előre bejelenteni, hogy milyen helyszínt keres), majd kézbeveszi; ezután a paklit meg kell keverni. Helyszínt csak akkor próbálhatsz előkeresni, ha van is a pakliban. (A precíz versenyszabályok kedvéért: ha egy játékos bizonytalan, hogy van-e helyszínt még a paklijában, a gyűjtője, az asztalon levő lapok és paklilistája alapján egyértelműen eldönthető. Ha nincs helyszínt, és ennek ellenére keresett, az ugyanolyan etikátlan manővernek számít, mintha csak úgy elkezdte volna nézegetni a pakliját.) A helyszínek általában mindkét játékosra és azok lapjaira hatnak, ez kiderül a fogalmazásból is (pl. minden repülő lény kap +1 sebzést és +1 ÉP-t). A sík esetleges aktivizálást kívánó képességét azonban csak a gazdája használhatja.

Bűbájra immúnis (Létsíkok)


Ha egy lény bűbájra immúnis, nem lehet célpontja semmilyen bűbájnak, tehát *Járványt* sem lehet továbbrakni rá, de bűbáj közvetett hatása alól nem mentesül (pl. *Éhínség*, *Influenza*).

Kétszínű lapok (Isteni Szövetség)

Mint ahogy nevük mutatja, ezek a lapok egyszerre mindkét színűnek tekintendők: egy Elenios-Sheran lap egyszerre Elenios és Sheran lap is, hat rá minden olyan lap, amely a kettő szín közül valamelyikre hat. A kétszínű lapok kijátszási feltétele minden esetben az, hogy legyen a játékban a te irányításod alatt vagy az egyik, vagy a másik színnek megfelelő lap vagy jelző (nem szükséges, hogy aktív legyen). Például ha játékban van akár egy *Quwarg* jelző, akár egy Dornodon épületed, akár egy *Chara-din fattyad*, akár egy

Chara-din bűbajod, kijátszhatod a Chara-din-Dornodon két-színű lapodat. Ha valamilyen hatás megváltoztatja egy lap színét egy másikra, akkor ezzel a hatással a két szín közül az egyikét változtathatod meg. Ha ennek köszönhetően a lap két színe megegyezővé válik, attól kezdve a lapot egyszínűnek kell tekinteni. Például az *Isteni szövetség* nevű lappal a kijátszója meghatározza, hogy az összes Chara-din lapot Dornodon vallásúnak kell tekinteni. Ezután a fenti példában említett lap egyszínű Dornodon kártyává válik, így többé annak a fel-tételnek sem kell teljesülnie, hogy legyen Dornodon lapod vagy jelződ a játékban. A négy szín-szabály természetesen a kétszínű lapokra is vonatkozik; ha egy C-D lapot beraksz a paklidba, akkor ezzel már meghatározad a paklid két színét. Természetesen egyszínű paklik versenyén nem használhatsz kétszínű lapokat.

Örző (Létsíkok)

Ha egy lényen a  jel szerepel, akkor az a lény örző. Ha örző lény van játékban, játékos nem lehet célpontja sebző ál-talános vagy azonnali varázslatnak.

Szabálylapok (Ezüsthajnal)

A szabálylapok nem tartoznak a pakliba, csak az asztalon lehetnek, nem lehetnek kézben, pakliban vagy gyűjtőben. A szabálylapot, ha használsz ilyet, a játék elején kell az asztal-ra kitenned (még a kezdeti húzás előtt), a játéktértől elkülö-nített helyre, de jól láthatóan, képpel lefordítva. A lapjaitok felhúzása után mindketten felfordítjátok az esetleges sza-bálylapot. Szabálylapra csak és kizárólag egy másik szabály-lap hathat, semmi más. Nem kell játékban levő lapnak sem tekinteni, egyszerűen vegyétek úgy, mintha a Hatalom Kártyái egyik szabálya megváltozna. A szabálylapok nem tartoz-nak istenekhez. Egy paklihoz legfeljebb egy szabálylap tar-tozhat, de ez nem kötelező. Versenyen a paklilista mellett fel kell tüntetni, használsz-e szabálylapot, s ha igen, melyet. Ezt az adott versenyen nem változtathatod meg, tehát a kiegészít-ő paklidba nem rakhatsz szabálylapot, és a szabálylapot ak-kor is kötelező használnod, ha már elment tőle a kedved. A pakli méretének korlátjába sem számít bele a szabálylap, te-hát a versenyen e nélkül kell legalább 45 laposnak lennie a paklidnak. A szabálylap használatának hátránya: aki szabály-lapot használ, a játék kezdetekor eggyel kevesebb lapot húz. Ez a kezdőszabállyal összeadódik.

Büntetés (Ezüsthajnal, Árnyékhold, Rúvel hegy, Víziók)

Ha egy kártyára az van írva: büntetés: X ÉP, ez azt jelenti, hogy ha ez az asztalon levő lap valaki varázslatának vagy

asztalon (esetleg gyűjtőben) levő lapjának hatása miatt kike-rül a játékból (tehát akkor is, ha kézbe vetetik vissza), vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor a varázslat kijátszó-ja ill. a hatást kifejtő lap gazdája X ÉP-t sebződik. A büntetés nem érvényesül akkor, ha egy lényedet harcban megöli egy másik lény, ha feláldozod a lapodat, ill. ha lap létrejöttét meg-akadályozzák (pl. egy reakciólappal). A sebződés a hatás tel-jes létrejötte után következik be, tehát ha pl. *Deja Vu*-vel le-szedik egy lényemet, aminek 4 ÉP-s büntetése van, akkor leesik minden lap, elvesznek a VP-k, felkerülünk 20 ÉP-re, stb., majd ezután sebződik a varázslat kijátszója 4-et. Olyan lappal is találkozhattok, amire más jellegű büntetés van írva, ennek létrejöttének feltételei ugyanazok. Természetesen az előbbieken alapján megbűnhődhet valaki a saját lényének le-lövése miatt is. Ha több forrásból kapsz egyszerre büntetést, azok összeadódnak.

Lapáldozás (Ezüsthajnal, Rúvel hegy)

Ha egy lap idézési költségében a csepp ikont látjátok, benne egy számmal, akkor az azt jelenti, hogy a lap idézé-si költségének része ennyi lapod vagy jelződ feláldozása az asztalról. Passzív lapot vagy jelzőt is lehet áldozni, de csak önálló jelzőt; tehát pl. mérgejelzőt nem. Amikor a la-pot ki akarod játszani, ki kell fizetned ezt a fajta idézési költséget is, ugyanúgy, mint a VP-t, tehát ha pl. ellenvará-zsolják, a feláldozott lapokat elveszted. Az idézési költsé-get mindig egyszerre kell kifizetned, tehát ha egy lap kiját-szásához építő és áldozat is szükséges, nem áldozhatod fel azt a lényt, amelyiket bepasszivizáltad. Viszont a feláldozott lapok is egyszerre, a költség kifizetésekor kerülnek gyűjtőbe, tehát pl. feláldozhatod így egy lényedet, és a lény-en levő óriáserőst is ugyanannak az áldozós lapnak a ki-játszásához. Ha valamilyen lap az idézési költségre hivat-kozik, akkor tárgyagnál 1 áldozást 1 szörnykomponens-nek, épületeknél 1 építőnek, más lapoknál 3 VP-nek szá-molj. Tehát pl. egy 4 áldozásba és 4 VP-be kerülő lény idé-zési költsége 16-nak számít pl. *Szörnybűvölés* szempont-jából. Egy 3 áldozást és 1 VP-t kívánó varázslatot 10 VP-ért lehet manapsapdázni. Még egy apró megkötés: bármilyen módon kővé változtatott lényt nem áldozhatsz fel ilyen módon (és természetesen olyan lapot sem, amelyre az van írva: nem áldozható fel). A feláldozott lényekből szörnykomponens senkinek sem jár. Ha egy lap idézési költséget növel vagy csökkent, akkor ez sohasem az áldo-zásra vonatkozik, hanem a lap egyéb idézési költségére (általában tárgyagnál szörnykomponens, épületeknél épít-ő, más lapoknál VP), kivéve, ha az adott lapon ez külön fel van tüntetve (pl. minden áldozó idézési költségű lapod ki-játszásakor eggyel kevesebbet kell áldoznod). Tehát egy 2 áldozásért és 0 VP-ért kijövő lényed idézési költsége nem változik akkor sem, ha játékban van egy lap, amely a lé-nyek idézési költségét 2 VP-vel csökkenti.

Semmi

(Árnyékhold, Aranyforrás)

A Semmi egy új fogalom, bevezetése újabb mélységet ad a játéknak, és ellensúlyozni tud erős, gyűjtőre építő pakli-konceptiókat. A Semmi egy új kupac a gyűjtő mellett. Bizonyos kártyák hivatkoznak arra, hogy lapok a Semmibe kerülnek. Ez alapvetően olyan, mint a gyűjtő, tehát a Semmibe kerülő lapok is kikerülnek a játékból, de a Semmiben levő lapok nem számítanak gyűjtőben levőnek (pl. *Notermanthi, Termető* és egyebek szempontjából), és a legfontosabb: A Semmiből soha, semmilyen módon nem kerülhet ki lap. Tehát se játékba, se gyűjtőbe, se pakliba, se kézbe, egyáltalán sehova (ha befejezted a játékok, akkor persze elrakhatod). Ha az asztalról egy lény a gyűjtő helyett a Semmibe kerül, ugyanúgy jár érte szörnykomponens, mintha a gyűjtőbe került volna.

Késleltetett hatás

(Aranyforrás)

Azt jelenti, hogy a lap sikeres kijátszása után tegyél rá X darab „késleltetés” jelzőt, majd minden előkészítő fázisodban vegyél le egyet. A „hatás” csak akkor működik, ill. akkor használható, ha a lapon nincs késleltetés jelző. A késleltetett hatás jelző-csökkentése csak akkor működik, ha a lap egyébként is kifejti hatását, tehát nem kell jelzőt leszedni passzív lapok esetében (kivéve a lényeket), ill. pl. bűbáj-semlegesített bűbájnál. A jelzők száma más lapokkal szabadon növelhető ill. csökkenthető.


Időleges hatás

(Aranyforrás)

Azt jelenti, hogy a lap sikeres kijátszása után tegyél rá X darab „időleges” jelzőt, majd minden előkészítő fázisodban vegyél le egyet. A „hatás” csak akkor működik, ill. akkor használható, ha a lapon van időleges jelző. Az időleges hatás jelző-csökkentése csak akkor működik, ha a lap egyébként is kifejti hatását, tehát nem kell jelzőt leszedni passzív lapok esetében (kivéve a lényeket), ill. pl. bűbáj-semlegesített bűbájnál. A jelzők száma más lapokkal szabadon növelhető ill. csökkenthető.

Horgony

(Aranyforrás)

Ha egy lapon a horgony ikont látod: , az azt jelenti, hogy a lapot semmilyen módon nem lehet a játékból kézbe visszavetetni (pl. *Molgan, Káosztorradó* stb.) A horgony speciális képesség, amely passzívan is működik (még épületeknél is).

Közös képesség

(Rúvel hegy)

Azt jelenti, hogy a lapnak ezt az aktiválást kívánó képességet nem csak a lap gazdája használhatja, hanem bármely játékos. Ha egyéb korlátozás nincs a lapon, akkor bárki, bármikor (természetesen az előkészítő fázist kivéve) azonnali hatásként használhatja a képességet, az időzési szabályokat betartva.

Hegymélyi

(Rúvel hegy)

Ha egy lényen a hegy ikont látod, az azt mutatja, hogy a lény a hegymélyi lakója. Ez önmagában semmit sem jelent, nem is speciális képesség vagy hátrány, hanem olyan tulajdonsága a lapnak, mint pl. a KF ikon vagy az altípus (de ez nem altípus!) Ha egy varázslaton látod ezt a jelet, az azt jelenti, hogy ez egy hegymélyi mágia lap, vagyis kijátszási feltétele, hogy hegymélyi lényed legyen játékban. A lénynek nem kell aktívnak lennie. Az egyszerűség és a jobb játszhatóság érdekében ebben a kiegészítőben minden torzszülött (a goblinokat kivéve) egyben hegymélyi lény is.

Követő

(Két világ közt)

A szabálylaphoz hasonlóan nem tartozik a pakliba, csak az asztalon lehet, nem lehet kézben, pakliban vagy gyűjtőben. A követőt, ha használsz ilyet, a játék elején kell az asztalra kitenned (még a kezdeti húzás előtt) a játéktérrel elkülönített helyre, de jól láthatóan, képpel lefelé. A lapjaitok felhúzása után mindketten felfordítjátok az esetleges követőtöket. Követőre csak kizárólag egy másik követő hathat, semmi más. Ne tekintsetek játékban levő lapnak sem, egyszerűen csak kövessétek, ami rá van írva, mintha szabálylap lenne. A versenyen, ha használsz követőt, ezt külön fel kell tüntetned, és ekkor a versenyen végig kötelező használnod. A pakli méretébe a követő nem számít bele, tehát nélkül kell legalább 45 lapos paklidnak lenni. Ha követőt használsz, a játék kezdetekor eggyel kevesebb lapot húzol, ez a szabálylap hátrányával és a kezdőszabállyal összeadódik. Mivel a követő nem szabálylap, ezért nem hat rá az *Ősi rúna*, és használhatsz együtt szabálylapot és követőt. Azonban ha valamely szabálylap miatt a játék kezdetekor nem húzol lapot, akkor emellett nem használhatsz követőt!

Vízió

(Víziók)

Ha egy lapon a „vízió” altípust látod, akkor az egy vízió lap. Az ilyen altípusú lapok az alábbi tulajdonságokkal bírnak:

1) Kijátszhatod őket a gyűjtődből is, ugyanúgy, mintha a kezedből játszanád ki. Tehát ki kell fizetned az idézési költséget (ha valami módosítja, akkor azt), teljesíteni a kijátszási feltételeit, ha van, és minden szempontból kézből kijátszásnak minősül az esemény (pl. *Majd legközelebb* a kezedbe küldi vissza, lehet ellenvarázsolni stb).

2) Egyfajta vízió lapból (ugyanolyan nevűből) egy körben csak egyet játszatsz ki, akár kézből teszed ezt, akár gyűjtőből, függetlenül attól, hogy sikeresen vagy sikertelenül játszottad ki.

3) Ha a kör végén játékban van egy vízió lap, akkor az mindenképpen a gyűjtőbe kerül. Ha ez a lap lény volt, és van benne szörnykomponens, akkor ezt az ellenfél megkaphatja. A vízió altípus, nem speciális képesség, ezért a vízió tulajdonság nem vehető el és nem adható át semmilyen módon.

Lények helye (Vízión)

Ha lényt játszol ki, vagy mozgatsz az ōrposztod és a tartalékok között, meg kell határozni a helyét (vagyis, hogy melyik lény van a balszélen, melyik mellette, és így tovább, egészen a jobb szélső lényig). Mindenkinek a lényeit jól látható sorrendbe kell csoportosítani (elől az ōrposzt, hátul a tartalék, és ezeken belül jól látható a lények helyzete.) Ha a rengeteg lény miatt ez nem megvalósítható, akkor szóban kell kiegészíteni (pl. balszélen a *Bohócmolodom*, azután 113 db. *Chara-din fatty*, majd *Okulúpaj*, aztán megint 87 fatty.) A lények egymáshoz képesti helyzetét a lény kijátszásakor határozod meg (pl. berakom a tartalékba a *Gitonga* és a *Drasmólyom* közé), és kizárólag a csere fázisban módosíthatod. Ilyenkor az ōrposztban és a tartalékban levő lények helyzetét is szabadon lehet változtatni.

Ha egy lényen az alábbi szöveget látod: „balra nyíl: képesség”, ez azt jelenti, hogy a tőle balra levő lények kapják meg ezt a képességet (tehát ha a tartalékban van, akkor az ott balra levők, ha az ōrposztban van, akkor az ottaniak). Saját maga nem kapja meg a képességet. Hasonlóan működik a „jobbra nyíl: képesség” is, csak ez értelemszerűen a tőle jobbra levő lényeket segíti.

Jutalom, Kárpótolás (Sötét Kor)

Ha egy lapon azt látod: Jutalom: X ÉP, ez azt jelenti, hogy ha ez az asztalon levő lap ellenfeled varázslatának vagy asztalon (esetleg gyűjtőben) levő lapjának hatása miatt kikerül a játékból (akkor is, ha kézbe kerül vissza), vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor ez az ellenfeled X ÉP-t gyógyul. Tehát a Jutalom olyan, mint a korábban megismert Bűntetés, csak itt az elpusztító nem sérül, hanem gyógyul, és ha te pusztítod el, nem történik semmi. A lapon a Jutalom mindig hátrány. Hasonlóan, ha egy lapon azt látod: Kárpótlás: X ÉP

(vagy más, pl. laphúzás, stb.), ez azt jelenti, hogy ha ez az asztalon maradó lap ellenfeled varázslatának vagy asztalon (esetleg gyűjtőben) levő lapjának hatása miatt kikerül a játékból (akkor is, ha kézbe kerül vissza), vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, akkor a lap gazdája X ÉP-t gyógyul (ill. húzhat egy lapot, stb.). Ha te magad pusztítod el a lapot, nem történik semmi. A Kárpótlás a lapon egy speciális képesség. Egyik képesség sem érvényesül akkor, ha a lény harcban vagy méregtől, esetleg gyengülésjelző miatt pusztul el, de az előkészítő fázisban is működnek.

Pulzáló lapok (Sötét Kor)

Ha egy lap altípusában azt látod, hogy pulzáló a lap, akkor ez azt jelenti, hogy van egy olyan speciális képessége (esetleg hátránya), amely pulzál, vagyis változik ill. változtatható. Ilyenkor a lap leírásában szerepel, hogy mit csinál 0, 1 (esetleg 2 vagy 3) pulzáló jelző esetén. A lap kijátszásakor nincs rajta pulzáló jelző, vagyis a lap speciális képessége alapból a 0 jelző szerint működik. A lap váltása azt jelenti, hogy ráteszel 1 pulzáló jelzőt, ill. ha már maximális számú van rajta, leveszed mindet. (A maximális itt azt jelenti, hogy ha a leírásban pl. „2 jelző:” a legtöbb, ami szerepel, és már 2 jelző van rajta, akkor leveszed mindet.) A váltásnak lehet költsége, vagy automatikus. Ha nincs külön feltüntetve, a váltást csak a saját körödben, körönként egyszer végezheted. Ha nincs külön feltüntetve, a pulzáló lapot csak a lap gazdája válthatja. Természetesen a lapnak lehetnek más speciális képességei ill. hátrányai, ezek nem fognak változni.

Időleges költség (Sötét Kor)

Ha egy lap leírásában ezt látod: Időleges költség, X: „költség” – ez azt jelenti, hogy kijátszásakor tégy rá X jelzőt, és minden előkészítő fázisodban, ha jelző van rajta, fizessd ki a „költség”-et vagy a lapot fel kell áldoznod. Ezután végy le róla 1 jelzőt (persze csak ha nem áldoztad fel). Az Időleges költség egy hátrány.

Kétféleképpen használható lapok (Sötét Kor)

Ha egy lap leírásában azt látod: kijátszhatod (pl.) általános varázslatként is, ez értelemszerűen azt jelenti, hogy kijátszásakor kell eldöntened, hogy a lapot eredeti formájában (általában lény), vagy a másként akarod kijátszani. Ilyenkor, amíg a lap a kezdedben, paklidban vagy gyűjtődben van, úgy kell tekinteni, mintha az eredeti lap lenne; onnantól kezdve, hogy kijátszod, pedig olyan lapnak, mint amiként kijátszottad. Tehát ha általános varázslatként játszod ki, akkor eszerint lehet reagálni rá, ez lesz a típusa stb.

Anti-mágia

(Esthar Császárság, Rhatt Fénykora)

Ha egy lapra írva azt látod: Anti-mágia: X, ez a következőket jelenti: először is a lapra nem lehet semmilyen reakció varázslattal reagálni (hatással lehet). Ezenkívül, amikor a lapot sikeresen kijátszottad (vagyis minden egyéb kijátszáskori hatása – pl. laphúzás – létrejött), minden játékosnak el kell dobnia X darab általa választott varázslatot. Neked ezeket a Semmibe kell dobnod (az Anti-mágia a használójánál hat a legerősebben), a többi játékosnak a gyűjtőbe. Ha valakinek kevesebb, mint X darab varázslat van a kezében (vagy egyáltalán nincs), akkor csak annyi varázslatot dob el, amennyi van neki, de ilyenkor meg kell mutatnia a kezében levő lapokat. Az Anti-mágia egy kijátszáskor érvényesülő hatás, semmilyen más szerepe nincs.

Párbaj

(Ősi Legendák)

Bizonyos lapokon ez szerepel: Párbaj: X. Ha van ilyen lap a kezében, akkor a köröd fő fázisában, körönként egyszer párbajozhatsz. Bejelented, hogy párbajozol, elköltesz 1 VP-t (ha nincs VP-d, nem kezdeményezhetsz párbajt), és különraksz egy párbajos lapot a kezedből (még nem kell megmutatnod). Az ellenfél, ha van párbajos lapja, és akarja, kiállhat párbajozni, ekkor ő is különrak egy párbajos lapot a kezéből, majd egyszerre megmutatjátok. Ha nincs párbajos lapja, vagy nem akar kiállni, akkor automatikusan elvesztette a párbajt (természetesen ilyenkor is meg kell mutatnod a lapodat), egyébként egyszerre megmutatjátok a lapokat, és akién nagyobb a párbaj érték, az nyert. A nyertes választása szerint sebezhet 3 ÉP-t, vagy gyógyíthat 4 ÉP-t célpont játékoson. Ha a két szám egyenlő, az eredmény döntetlen, nem történik semmi. Ezután a párbajban résztvevő lapok a Semmibe kerülnek. A párbaj sebzése ill. gyógyítása ugyan önálló cselekedet, de nem számít sem lapkijátszásnak, sem forrásnak, nem lehet más lapokkal drágítani, erősíteni, semlegesíteni, de természetesen az így okozott sebzést is ugyanúgy begyógyulhatod, mint bármi mászt.

Élet

(Ősi Legendák)

Ha egy lapon ezt olvasod: Élet X: ez azt jelenti, hogy a lapnak ennyi „élete van”. Azaz, amikor ezt a lapot az idézési költség kifizetésével a kezedből kijátszod, rajt rá X életjelzőt. Ezeknek az életjelzőknek a számát más források nem módosíthatják. Ahányszor ez a lap kikerülne a játékból vagy gazdát cserélne, és még van rajta életjelző, akkor vegyél le róla egy életjelzőt, és a lappal nem történik semmi, kivéve, hogy

ha a gyűjtőbe kerülés ÉP vesztéstől történne, akkor max. ÉPre gyógyul; ha valamilyen jelzőknek köszönhetően (pl. mérreg), kerülne a gyűjtőbe, akkor vedd le róla ezeket a jelzőket is egyúttal. De ha pl. a lény egyszerre halna meg méregtől és csökkentenék jelzők az ÉP-jét nullára, akkor ez 2 életébe kerül. A jelzők megmentenek a kényszerített áldozástól is, de ha a lapot idézési költség vagy lap hátránya miatt kell feláldoznod, akkor nem mentik meg, és továbbra is feláldozhatsz egy szörnyet komponensért. Egyetlen másik eset van, amikor az élet jelzők nem segítenek: ha egy lényt direkt sebző képességgel vagy a harc útás fázisában ölnek meg, akkor az élet jelzők nem védik meg. Az életjelzők az előkészítő fázisban is működnek.

Forrás

(Ősi Legendák)

A varázslatokat és hatásokat az egyszerűség kedvéért a továbbiakban összefoglalóan forrásnak hívjuk.

Szingularitás

(Ősi Legendák)

A szingularitások kijátszási feltétele, hogy abban a körben nem játszottál ki lapot a kezedből. Ha egy szingularitást sikeresen kijátszottál, abban a körben már nem játszatsz ki újabb lapot a kezedből.

Izom

(Ébredés)

Ha egy lény lapon ezt olvasod: Izom: X, ez azt jelenti, hogy a lény sikeres kijátszása után eldobhatsz max. X darab lapot a kezedből a Semmibe, és ekkor a lény kap X darab izomjelzőt, ami +1 sebzést és +1 ÉP-t jelent – kalandozóknál pedig szintlépést. Ha egy izomjelzős lény kikerül a játékból – kivéve nem kényszerített áldozástól –, vagy kikerül tulajdonosa irányítása alól, minden egyes izomjelzőért eldöntheti a gazdája, hogy húz egy lapot, vagy kap 1 VP-t. Ha egy lényen több izomjelző is van, egyszerre kell eldöntened (még az első húzás előtt), hogy mennyiért húzol lapot, és mennyiért akarsz VP-t kapni. Az, hogy a lénynek Izom képessége van, egy speciális képesség, amely csak kijátszáskor érvényesül (lehetővé teszi, hogy lapokat dobva izomjelzőket tégy rá). Ezután az Izomjelzők már önállóan fejtik ki hatásukat, tehát akkor is működnek, ha a lény elveszti képességeit. Olyan lényen is kifejti hatását az izomjelző, amelynek nincs Izom képessége. Az izomjelző képessége az előkészítő és a gyógyulás fázisban is működik. Az izomjelzők száma más lapokkal szabadon változtatható. Természetesen azok a lapok, melyek a laphúzást vagy a VP kapást módosítják vagy letiltják, hatnak az izomjelző képességére is.

Szkritter (Ébredés)

A szkritter egy lénycsoport altípusa. Azonban ezen felül több is enné. Minden, szkritter altípusú lényre a következő szabály vonatkozik: Bármikor, amikor azonnali hatást használhatnál, elkölthetsz 1 VP-t, hogy egy szkritter lapodat az asztalról visszavedd a kezvedbe. Mindemellett, az, hogy egy lap szkritter, továbbra is csak egy altípus, nem pedig képesség.

Semmizés (Káoszkatlan)

A hatszög jel a Semmizős idézési költséget jelöli, amely egy újfajta erőforrás a VP, a komponens, és az építő mellett. A Semmizős idézési költséget úgy kell fizetni, hogy lapokat raksz át a paklid tetejéről a Semmibe – annyiszor 4 lapot, amennyi a költség. Pl. a hatszögben egy 2-es azt jelenti, hogy a lap kijátszásához 8 lapot kell a paklid tetejéről a Semmibe rakni. Ha nem tudod a teljes idézési költséget kifizetni, a lapot nem játszhatod ki. Ha egy lap az idézési költségre hivatkozik, egyszerűen a hatszög jelben levő számot tekintsd. A Semmizős lapok nem számítanak VP-ért jövő lapoknak, akkor sem, ha az idézési költségükben VP is szerepel. Ez utóbbi esetben vegyes idézési költségű lapoknak hívjuk őket, idézési költségük a két költség összege. Pl. a hatszögben egy hármas és a varázspont jelben egy egyes költségért jövő lap

idézési költsége 4. FONTOS: Az első 3 körben körönként csak egy Semmizős lapot játszhatsz ki.

Blokkolás (Rhath Fénykora)

Ha egy ilyen lapot sikeresen kijátszottál a kezedből, akkor az ellenfeled max. lehetséges VP-je X-szel csökken (természetesen 0 alá nem csökkenhet.) Kizárólag kézből kijátszásakor jön létre, de a lap idézési költsége lehet 0. Ez a lap kijátszásakor hatása, nem speciális képesség, így akkor is létrejön, ha a kijátszásakor képességek nem. Másoló lapok a blokkolást nem másolják.

Feltámad (Rhath Fénykora)

A lénynek ez a képessége akkor működik, ha a lap a gyűjtőben van. Az ilyen lényt az idézési költség kifizetésével ki játszhatod a gyűjtőből is a fő fázisodban.

Újrahasznosítás (Rhath Fénykora)

Ha sikeresen kijátszol egy lapot, amely ezzel a képességgel rendelkezik, kiválaszthatasz max. X lapot egy célpont gyűjtőből, és ezeket tulajdonosuknak vissza kell kevernie a paklijába. Minden így visszakevert lap után 1 ÉP-t gyógyulsz.



VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

HOKK laponként széles választékban

Segítségnyújtás és tanácsadás
profri játékosoktól

Playstation II játéklehetőség
rengeteg játékkal

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19

P: 11-20

SZ: 10-15

Tel.: 342-3870

www.abbyss-klub.hu

IX. HKK Nemzeti Bajnokság

Rém András paklija:

Követő: Manafamiliáris

Lord Fezmin (új)
Végső halál
Xenomorph királynő
Ősi praktika
Szikrázó manahal
Csáp-istenség
Tömegátok
Ezeréves lélek
Ma'ya dala
Gakk, az Észak ura
Utolsó esély
Zu lit kísérlete
Ősi halálmágia
Tleikan áruló
A csodák kútja
Varázslatlopás (új)
Rafinált boltos
Tudatfagyasztás
A kaosz igazi arca
Az esszencia elnyelése
Áldozat az ősi isteneknek
Lélekszivacs
Univerzális megoldás
Árnyéksárkány (új)
A szkarabeszok átká
Mindent nekem!
Illúziócsapda
Majd legközelebb
A mágia elnyelése
Dj'arekh tárcsa
Révület
Okulipaj kacagása
Bűvös tigris
Diána kívánsága
A múlt tükré
Cheotox
Ewghert megszakítása
A morfok esábitása
Ellenvarázslat
Chosuga
Xenó élőködő
D.E.M. (új)
Nekromanta csontmes-
ter
A hatalom szava
Nagyobb életszívás

Panyik Zoltán győztes paklija:

Követő: Manafamiliáris

Ősi béklyó
Zu lit kísérlete
Ewghert megszakítása
Ellenvarázslat (új)
Agybénítás
Halászat
A szkarabeszok átká
Ménech fürkész
Manaszonda
Szellemi bűbáj
Hendiala intrikája
Féktelen imádat
Tleikan áruló
Chosuga
Tudatfaló (új)
Ragyás burástya (új)
Diána kívánsága
Mindent nekem!
Tudatrombolás
Fakítás
Látomás
Illúziócsapda
Keyrasi démonlidérec
Elmeszonda
Lord Fezmin (új)
Bűvös tigris
A mágia elnyelése
Varázslatlopás (új)
A múlt tükré
Gakk, az Észak ura
Haarkon öregkora (új)
Nekromantanonc
Ősi halálmágia
Nagyobb életszívás
Élőholt mágus (új)
Jégoszlop
A holtak bolygatása
Katakizma (új)
T. Vlagyimir (új)
Vlagyimir ítélete
Majd legközelebb
Lélekvándorlás
Melkon
Ősi manifestáció
Varázslónő
A béke megőrzése

Kiegészítő pakli:
Órult varázsló (új)
A csodák kútja
Szörnybűvölés
Thempi gyógymód
Árnyéksárkány (új)
Fehér manó
Tiszta eső
Mérges csipés (új)
Átokosztó
Fantomsárkányok (új)
Xenó felderítő
Xenó atka
Xenó féreg
Kifejlett xenomorph
Xenó élőködő
Dj'arekh tárcsa
Vízíóhalál
Raska
Csáp-istenség
Ősi praktika
Áldozat az ősi isteneknek
Tömegátok
Tudatfagyasztás
A hatalom szava
Xenomorph királynő

A Hatalom Kartyái legrangosabb, három napos megmértetését augusztus 26-tól 28-ig rendeztük. Szokás szerint az első két napon egy-egy svájci rendszerű verseny volt, és a két nap összesített eredménye alapján a legjobb 16 került be a harmadik napi döntőbe.

AZ ELSŐ NAP

Ezen a napon A sokszínűség jutalma formátumú versenyt tartottunk, amelyen minden lapból csak egyet lehet használni. Nekem nagyon tetszett ez a versenyforma, mivel itt minden egyes lap használatának igen nagy szerepe van, a játék lassabb, fordulatosa a meccsek, és fontos szerephez jut a játéktudás a mindig jelenlevő szerencse mellett. A nagy favorit most a *Manafamiliáris* volt, a versenyzők legalább fele játszott vele, de népszerű szabálylapnak bizonyult a *Zarknod börtöne* is, ám ez ellen a legtöbben készültek: sokan használtak xenókat, vérfarkasokat, nekromantákat, illetve vízió lapokat. Természetesen mindenki igyekezett a legjobb 45 lapot összeszedni, ez általában dobató-kontroll jellegű, de azért jópár lényen is operáló pakliakat eredményezett. Láthatunk emellett *Kyorg, Specializáció, Zarknod kovácsa*, goblinos-tárgyas, galaktikus összeállításokat is. A sok *Manafamiliáris* miatt nagyobb költségű lapok is befértek a paklikba, valamint gyakran láthattuk, hogy a játékosok 6 vagy 10 VP-nél sem játszottak ki lapot, hogy ne termeljenek az ellenfélnek az elején varázspontot. A színek közül Elenios, Chara-din, Leah és Fairlight bizonyultak a legnépszerűbbnek. Érdekes, hogy a talán legjobb színnek tartott Chara-dint a pontvesztesség nélkül győztes Panyik Zoltán csak side-olás után használta egyszer-egyszer.

A kiélezett küzdelemben tehát Panyik Zoltán diadalmaskodott, a második pedig Rém And-

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Kőrös Gábor *Dj'arekh tárcsájával* saját *Lord Fezminje* képességeit vette el, hogy rátehesse a *Féktelen imádatot*.

rás lett, paklijait oldalt böngészhettek. A harmadik helyen Muri Ferenc végzett (néhány érdekes lapja: *Éjpók, Rothadó borzalom, Orgling tanácsadó, Fairlight trükkje, Lélekgyűjtő pálcá, Kalamajka, Tudatscere*), a negyedik pedig Györki Dávid (*Csábítás, Rhatt papja, Furmányos pegazus, Bölcs látomás, Impulzus, Purifikáció, Azt mondtam, nem*).

A MÁSODIK NAP

A második napon a verseny formátuma Tiltott mágia volt, igyekeztünk kitiltani azokat a lapokat, amelyeket leggyakrabban használnak a versenyeken. Ez eléggé jól sikerült is, a két legnépszerűbb koncepció a galetki és a blokkoló pakli volt, amelyek a hagyományos versenyeken jelenleg csak elvétve fordulnak elő. Bár sokan esküdtek a blokkoló Rhatt pakli erejére, végül csak a negyedik helyet csípte meg egy ilyen, és az is inkább blokkolással kiegészített kontroll volt, semmint igazi, gyors blokkolásra kihegyezett pakli. Láthatunk még gnóm pasziánsz, épületes, repülő, Dornodon-, és sima horda, tárgyas, xenó paklikat is. A győzelmet Muri Ferenc szerezte meg, a második Panyik Zoltán lett, a harmadik Magyar Attila, a negyedik pedig Pós László. Érdekes, hogy az első két helyezett galetki paklija meglehetősen eltért egymástól, még színeken is: a „kötelező” kék és fehér mellett Feri zöldet és barnát, Zoli sárgát és pirosat használt. Kiemelném még az első két helyezett lenyűgöző teljesítményét: kiegyensúlyozott játékkal mindketten 33 pontot szereztek, tehát a 12 fordulóból összesen egyet-egyet vesztek, mégpedig egymás ellen! Az első négy pakli tehát meglehetősen különbözött, az említettek mellett Magyar Attila egészen egyedi, „Ewgbert-paklija” is böngészhető.

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Drenkovics Attila jobb híján 4 *Xenó élősködő* segítségével dobatta el az ellenfél kezét.



Akár egy lapon is múlhat a győzelem. Rém András, a negyedik helyezett.

Muri Ferenc győztes paklija:

- 3 Galetki lárvá
- 3 Mokku
- 3 Csáphegy
- 2 Barlangtáncos
- 2 Császári kímester
- 3 Deego
- 2 Vadóc
- 2 Csáp-entitás
- 3 Pelyhedző bőr
- 3 Megsemmisítő lehelet
- 1 Kővéváltoztató csáp
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Hártás szárnyak
- 2 Kosszarvak
- 2 Végzetes csáp
- 2 Tudományos felfedezés
- 2 Előzőnlés
- 3 A felnőtté válás ceremóniája
- 3 Az elme nyitása

Kiegészítő pakli:

- 3 Molekulabitorló
- 2 Tiszta eső
- 3 Az árnytündérek mérge
- 2 Energiatranszformáló csáp
- 2 Fekete lyuk
- 2 Sog
- 2 Gigaököl
- 3 A gyenge gyengéje
- 3 Esszenciőr
- 3 Elenios csodája

Panyik Zoltán paklija:

- 3 Az ellenség támadása
- 2 Lávaköpet
- 3 Deego
- 3 Galetki lárvá
- 3 Varázslatos Mirella
- 3 Gáncsoló fark
- 3 Transzformáló szív
- 2 Galetki szanitéc
- 3 Vadóc
- 3 Csáp-entitás
- 3 Akmal
- 3 Lávacsiga
- 3 Pírgamit
- 3 Tisztiszolga
- 2 Sog
- 2 Mokku
- 2 Tonyók, a gazda

Magyar Attila paklija:

- 3 Ewgbert forrása
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Ewgbert, a mágus
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Szűnyogirtás
- 2 Jáde szkarabeusz
- 2 Az élet illúziója
- 2 Zarknod
- 2 Démoni kántálás
- 3 Visszalépés
- 3 Az erős gyengéje
- 2 Maedin
- 3 Exterminálás
- 3 Halászat
- 3 Albinó varkaudar
- 3 Khebron
- 2 Thauglarendon

Pós László paklija:

- 3 Ősi praktika
- 3 Ködsárkány
- 3 Furmányos pegazus
- 2 Fegyverkovács
- 2 Palabadanavakri
- 3 Mágikus óra
- 3 Régi dallam
- 3 Exterminálás
- 3 Impulzus
- 3 Időcsapás
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Szűnyogirtás
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 A rend ereje
- 2 Ezeréves lélek
- 3 Csáp-isteniség



A legjobb nyolc.

Álló sor, balról jobbra: Baross Ferenc, Györki Dávid, Magyar Attila, Csik János
Első sor, balról jobbra: Muri Ferenc, Báder Mátyás, Rém András, Panyik Zoltán

A két nap utáni összesítésben az alábbi sorrend alakult ki (pontegyenlőségnél a játszma-arány döntött, ahol az is egyenlő volt, ott a Buchholz-számítás):

Muri Ferenc	33 pont	Medve Kinga Sára	23
Panyik Zoltán	33	Bakos Attila	22
Magyar Attila	25	Pós László	22
Kálmán Attila	24	Csik János	22
Rém András	24	Bolyóczki Máté	22
Báder Mátyás	24	Szabó Csaba	22
Györki Dávid	24	Kőrös Gábor	22
Jámbor András	23	Baross Ferenc	21

A két tartalék a 16 közül éppen csak kimaradt Tuska Gábor és Kövér Attila lett. Külön kiemelném, hogy (ha jól emlékszem) a Nemzeti Bajnokságok történetében először történt, hogy egy női játékos, Medve Kinga Sára a legjobb 16 közé került, és bár a 8 közé már nem jutott be, de itt is ragyogóan helytállt.

A HARMADIK NAP

Ezen a napon tehát a bejutottakat két darab nyolc-fős csoportba osztottuk, amelyek így néztek ki:

A csoport:

Muri Ferenc, Kálmán Attila, Rém András, Jámbor András, Medve Kinga Sára, Csik János, Bolyóczki Máté, Baross Ferenc.

B csoport:

Panyik Zoltán, Magyar Attila, Báder Mátyás, Györki Dávid, Bakos Attila, Pós László, Szabó Csaba, Kőrös Gábor.

Ezután frissen bontott válogatós verseny következett a két csoporton belül, 3 fordulós svájci rendszerben (a tapasztalatok alapján a harmadik nap programján jövőre esetleg kisebb módosítások lesznek). A versenyzők 2 csomag Rhatt fénykora és 1 csomag Káoszkatlan körbeadásával alakították ki négy színű, 40 lapos paklijaikat. Néhány lapot korlátoztunk, és



A győzelem felszabadult öröme.
Az új magyar bajnok: Magyar Attila.

nem lehetett szabálylapot vagy követőt használni. A blokkoló paklitól sokan tartottak, ám végül ez is csak egy koncepció volt a sok közül, erejéből egy harmadik helyre futotta. De ne szaladjunk ennyire előre, a csoportküzdelmek során az alábbi végeredmény alakult ki (itt az előző két nap összesített első négy helyezettje +3 pontot, a második négy +2 pontot, a harmadik négy pedig +1 pontot kapott):

A csoport:

Csik János	10 pont
Muri Ferenc	9
Rém András	8
Baross Ferenc	6
Kálmán Attila	6
Jámbor András	5
Medve Kinga Sára	4
Bolyóczki Máté	0

B csoport:

Panyik Zoltán	12 pont
Győrfi Dávid	8
Báder Máttyás	8
Magyar Attila	6
Kőrös Gábor	6
Bakos Attila	4
Pós László	4
Szabó Csaba	0

A paklik között akadt blokkoló, xenókkal és *Belső állkapcsokkal* operáló, galetkis, gnómos, nagy lényes, és *Szennyezett vadon* + újrahazsnosító is (szerintem).

Ezután már irányított sorsolással, egyenes kieséssel folytatódott a verseny.

A legjobb négy közé jutásért Magyar Attila Csik Jánost, Rém András Győrfi Dávidot,

Muri Ferenc Báder Máttyást,
Baross Ferenc pedig Panyik Zoltánt verte.

A négyes döntőben Baross Ferenc Muri Ferenc felett, Magyar Attila pedig Rém András felett diadalmaskodott.

A döntő már három nyert meccsig ment, gigászi küzdelemben 3:2-vel végül Magyar Attila szerezte meg a Nemzeti Bajnok címet. A harmadik helyért vívott küzdelemben Muri Ferenc győzött, így

a IX. Hatalom Kártyái Nemzeti Bajnokság végeredménye:

1. Magyar Attila
2. Baross Ferenc
3. Muri Ferenc
4. Rém András

Érdekesség, hogy a győztes most először jutott be a legjobb 16 közé, valamint hogy az 1. és 2. helyezett is éppen csak továbbjutott csoportjából a nyolcas döntőbe (ez jól mutatja a paklik és a játkosok kiegyensúlyozottságát is).

Magyar Attila egészen eredeti, *Szennyezett vadonra* és újrahazsnosítás képességgel rendelkező lényekre (*Tüskés dohratog*, *Gombapók*) alapozó paklit draftolt össze, Baross Ferencé is hasonló volt, de több leszedéssel, ám *Szennyezett vadon* nélkül. Muri Ferenc keményen blokkoló Rhatt paklival, Rém András pedig *Ewgbert*, a *mágussal* erősített kontroll jellegű paklival küzdött.

Mindenkinek gratulálunk, hatalmas élmény volt látni a játék sok-sok finomságával, szabályával operáló kiváló játékosokat, és mindenkit várunk jövőre, a X. HKK Nemzeti Bajnokságon!

Makó Balázs



Az ezüstérmes, Baross Ferenc itt még reménykedik a győzelemben.

Idézhetek-e avatárt az *Avatár idézésével*, ha a játékban van egy *Bufa kódexe*?

Igen. A *Bufa kódexe* mellett az első öt körben csak egy lapot lehet kijátszani, míg az *Avatár idézésével* a pakliból kijátszhatok ingyen egy avatárt. Vagyis helyzet ugyanaz, mint amit már leirtunk az *Apró kívánság-Ósi béklyó* kapszán. Ráadásul itt a *Bufa kódexén* rajta is van, hogy csak kézből kijátszásra vonatkozik.

Sebződök-e a *Semmi trükkötől*, ha egy *Kriptát* feláldozva ingyen kijátszom egy vámpírt?

Igen. Ilyenkor a *Kripta* feláldozásával helyettesítem a vámpír idézési költségét.

Mikor kapok varázspontot, ha *Ewgbert*, a *mágust* kijátszom, és nekem nagyobb a lapjaim idézési költségeinek összege?

Elég egyértelmű, hogy a kör végén. A szöveg pontosan kimondja: „gyógyul 4 ÉP-t, a kör végén húzhat három lapot és kap 4 VP-t.” Sokan a *Niagren pálcáját (új)* hozzák fel példaképpen, az azonban teljesen más eset. Ott VAGY a kör végén húzok két lapot, VAGY kapok három komponenst. A két rész vesszővel és vagy szóval van elválasztva, tehát a „kör végén” kitétel csak a laphúzásra vonatkozik.

Idézhetek-e *Temetővel* nem élőholt lényt a gyűjtőmből, ha a játékban van egy *Nekromanta vezér*?

Nem. A vezér csak a játékban lévő lényeket változtatja élőholtá, a gyűjtőben levőket nem. Általánosságban egy lap csak akkor hat a gyűjtőben lévő lapokra, ha ez külön rá van írva.

Használhatom-e a *Moa stukit* játékosra?

Igen. Ha egy lény az ellenfelet támadja, akkor a lény „ellenfele” az ellenfelem lesz. Érthető ugye?

Kirakhatom-e ingyen a *Varkaudar pálinkát* egy varkaudarra, ha *Zarknod kovácsával* játszom?

Igen. A kovács szövege szerint a lényre rakott tárgyaim idézési költsége 1 VP, minden módosítótól függetlenül, azonban a pálinkára rá van írva, hogy varkaudarra vagy orkora ingyen rákaphatom. Ez nem módosítás, hanem helyettesítés, amit nem tilt le a kovács.

Sebződök-e a *Rothadó borzalomtól*, ha lelövöm egy *Időcsapással*?

Igen. Mivel az *Időcsapás* kijátszása után a borzalom még nem kerül egyből a gyűjtőbe, hiszen életmentő hatással meg lehet menteni. Viszont ha lapeszedéssel szedik le, pl. *Katklizma (új)*, akkor nem fog sebezni, mivel a lap hatásának létrejötté után már nincs az asztalon.

Mennyit gyógyulok és mennyit nő a max. ÉP-m, ha kijátszom egy *Smaragd tigrist*, és játékban van *A fény tava* és egy *Fehérmágia*?

A *Smaragd tigris* először növeli ötletet a max. ÉP-met, amit *A fény tava* 7-re módosít. Ezután a tigris gyógyít 15-öt, amiből a tavacska miatt 17 lesz, és a *Fehérmágia* 17-tel növeli a max. ÉP-met is. Összesen 17 ÉP és 24 max. ÉP lesz a végeredmény.

VERSENYSZERVEZŐK FIGYELEM

2005. december 1-től minden versenyszervező a Beholder Kft. által támogatott versenyek közül csak minden másodikat hirdetheti meg kizárólag amatőrök számára. Minden amatőr verseny után kell egy olyan versenyt tartani, ahol profik is indulhatnak.



HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2005. október 14.



A rejtvény könnyűre sikerült, és gondolom a nem túl jó időnek is köszönhetően, sok megoldás érkezett. Nézzük az egyik változatot!

1. *Ósi halálmágia a Varkadar preventorra*, feltámasztom vele az *Antimá-gustanoncot*, eldobom neki a *Rücskös látógömböt*, az ellenfél dobja az *Illúzió lángot* és a *Szűnyogirtást*, én eldobom az *Erőnyerőt* és a *Rhatt forgószelét*. Ha az ellenfél *Az olcsó büntetésével* próbál valamit gonoszkodni, a látógömbbel megakadályozom. (-4 = 13 VP)
2. Lehozom a *Paralizátort*. (-4 = 9 VP)
3. Párbajozok a *Nemesi párbajjal*. Az ellenfél, hogy ne haljon meg, *Augurra* hártja a három sebzést. (-1 = 8 VP)
4. Lehozom a *Tűzkullancsot*, és egyből fel is feláldozom, *Augur* sebződik újabb hármat, így leesik róla az életjelző. (-3 -1 = 4 VP)
5. A *Paralizátort* feláldozva lehozom az *Akasztófát*, majd lelövöm vele *Augurt*. (-2 = 2 VP)
6. Az *olcsó büntetése* pontot tesz az ellenfelem szálamas pályafutásának végére, mivel három 0-1-es lapja is van a gyűjtőjében. Győztem!

Szerencsés nyerteseink:

Kis Nándor és Benczik Attila a Miskolcra, valamint Schneider Gergő Tiszalúcról. Nyereményük egy-egy csomag Rhatt Fénykora. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 13 életpontod, 18 varázspontod, az ellenfelednek 21 életpontja, és 1 varázspontja van, egykötőknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2005. október 14.**

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

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

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

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

SZABÁLYLAPOD:

- Teljes front (új) (-)

KÉZBEN LEVŐ LAPJAI:

- Irtóztató nekromanta (L)
- Nekromanta enyészúr (L)
- Nekromanta vezér (L)
- Nekromanta csontmester (L)
- Orgling haszonállat (C)
- Nekromantanonc (L)
- Nekromanták fattya (L)
- Öregítő sugár (L)

Nincs lapod az asztalon és a gyűjtődben.

ELLENFELED KÉZBEN LEVŐ LAPJA:

- A gyenge ereje (F)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJAI:

- Védőbástya (T)
- Illúziópalota (E)
- Vén Arfma (Rh)

Minden lapja aktív, az *Illúziópalota* a *Védőbástyát* másolja, a *Vén Arfma* az őrszobában van.



ELLENFÉL ÁLLÁSA: 21 ÉP, 1 VP, 0 SZK

Ellenfeled
kézben levő
lapja



Ellenfeled
öröszója



Ellenfeled
kijátszott
lapjai

A TE ÁLLÁSOD: 13 ÉP, 18 VP, 0 SZK

2005.
9

Szabálylapod



Kézben lévő lapjaid



9.

Számleaszám: Név: Karakter száma: A kért tárgy neve:

Januártól új játék indult az Alanori Krónikában. Minden újságból kivágható lesz egy kupon, amelyeket összegyűjtve és postán beküldve beválthatod valamire a játékainkban (Túlélők Földje, Ősök Városa, Kalandok Földje). A kuponok sorszámozva lesznek, januárban 1-es, februárban 2-es stb. sorszámmal.

A beküldés feltételei:

A kupon értelemszerű és olvasható kitételével. Elég minden kért tárgyhoz egy kupont kitélni, nem kell mindegyiket.

JÁTÉKKUPON AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Egy adott sorszámu kuponból egy számszámhoz egy kupont lehet felhasználni. (Mivel a Kalandok Földjén külön számszám van, ezért oda küldhetsz be akkor is, ha a TF-ÖV számládra már küldtél.)

Ha valami probléma van a beküldött kuponnal, a következő forduló végén értesítést kapsz róla a játékevetőüzenetekenél.

A 2004. december 1. után átadott karaktereknek nem váltható be kupon.

A kuponokat postán küldheted be a **Beholder Kít., 1680 Budapest, Pf. 134 címre**, illetve leadhatod személyesen a TF-találkozókon.

Amennyiben postán küldöd be, célszerű ajánlva feladni, mivel így kisebb az esély arra hogy elveszik.

A vásárolható tárgyak listáját itt láthatjátok:

TÚLÉLŐK FÖLDJE

	Nyugat	Kelet
1 kupon	varázskő (+100 VP)	ryuku rúnatekerics (megtanulási esély egy ryuku varázslatra) vagy 10 safránypor (+5 TVP/db)
2 kupon	manakristály (maxba tölti a VP-t)	tleikan manakő (maxba tölti a VP-t)
3 kupon	árnykarkötő (+5 sebzés 5 körig) vagy árnyszóttas (+50 ÉP 50 körig)	tetszőleges éftjati esszencia vagy ősi esszencia (100 fejlesztési pont)
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	cebtör válltömés (+2 VÉ, +1 tám., +2 szerencse hideg ellen)	kockagyémánt (+50 VP regeneráció)
8 kupon	csillagó karkötő (+2 VÉ, -2 minden tul., +12 Szerencse)	tlopedmuk paróka (+1 IQ, +20 max. ÉP permanensen) vagy Holtak könyve (+1 Szer, +30 max. VP permanensen)
10 kupon	Rughar gyűrűje (kockánként +1 varázslat sebzés)	tleikan törvénykönyv (+1 Erő, +1 Eg., +20 max. ÉP permanensen)
12 kupon	Luthius karkötője (+8 % TP)	Martian tekerce (egy tetszőleges varázslat)

ŐSÖK VÁROSA

1 kupon	10 safránykő (+5 TVP/db)
2 kupon	beholderfej talizmán (varázslat próbáknál +3)
3 kupon	őskő
4 kupon	az örökkévalóság rubinja vagy eggyel jobb ékkő, maximum a topáz
6 kupon	kobold bugyor (kisebb esély az átkozott tárgyra)
8 kupon	Mofisztor köve (4 TVP a gyógyítás)
10 kupon	nyálkafókusz (+3% lélekenergia csatánként)
12 kupon	császári dekrétum (egy klánküldetés megoldása)

KALANDOK FÖLDJE

1 kupon	Fenőkö (tárgyjavítás, 4 töltet)
2 kupon	Dimion platina amulett (max. ÉP-be és VP-be rak, 10 töltet)
3 kupon	Az újrakezdés kristálya (faj és kaszt képességek újra használata, 5 töltet)
4 kupon	Démoni pajzs (+5 VÉ, +5% TP)
6 kupon	Xeoth koponyája (Xeoth haragja varázslat, 50 töltet)
8 kupon	Gyémántokkal díszített halálkarkötő (halálnál nem kell biztosítás, 100 töltet)
10 kupon	a tömény mágia esszenciája (jobb randomtárgyak, 1000 töltet)
12 kupon	Végítélet vértje (+30 VÉ, +20 VP regen, +8 vastagbőr, +5 fekete mágia)

ÚJ VERSENYEK

SZEPTEMBERBEN ÉS OKTÓBERBEN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 11 óra, nevezés 10-11.
Helyszín: New Ork.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20-360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.
Helyszín: Székesfehérvár.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft, 14 éven aluliaknak és hölgyeknek ingyenes. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka.
Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián, vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 10 óra.
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kárvavár, 06-36-321-966.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 24., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@freemail.hu, 342-3870.

KOROK HARCÁ

Időpont: szeptember 24., 10.30 (nevezés 10-11).
Helyszín: Szellemlovas.
Szabályok: A versenyen egy pakliban vagy csak TF-es (piros ikon vagy isten név) vagy csak □V-s (kék ikon vagy klán név) lapok lehetnek. Azon szintelen lapok, amiken az ikonoknak nincs színe, TF-es lapnak számítanak, kivéve az □sők Vároasa alapkiadás lapjait, amik □V-s lapnak. Tiltott lapok a hagyományos verseny és az □sők Vároasa formátum tiltott lapjai.
Nevezési díj: 600 Ft. Nevezés elre az info@szellemlo-

vas.hu címen vagy személyesen! Legfeljebb 24 verseny-zóna indulhat, a nevezések időrendje szerint.

Díjak: 2 játékosonként 1 Rhatt fénykora kiegészítő, valamint ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Rosenzweig László, info@szellemlovas.hu, 302-2326.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: szeptember 25., 11 óra.
Helyszín: Miskolci HKK Klub.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 100 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, valamint a teljes nevezési díjból befolyt pénz kiosztásra kerül.
Érdeklődni lehet: Adám Norbert, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 1., 10 óra.
Helyszín: New Ork Sopron.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

ÚJ NEMZEDÉK

Időpont: október 1., 11 óra.
Helyszín: Nyírbátor.
Szabályok: Csak a Rhatt Fénykora, Káoszatlan és a Multidéz□ lapjait lehet használni.
Nevezési díj: 500 Ft. A nevezési díj tartalmazza 3 dl üdítő árát is.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Muri Ferenc, vicces.ferko@axelero.hu, 70-298-1175.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 1., nevezés 9-11, kezdés 10-11.
Helyszín: Szarvas.
Szabályok: Hagyományos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft, lányoknak ingyenes.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Keresztúrszky János, ker000@freemail.hu, 70-538-1069.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: október 1., 11 óra (nevezés 10-11)
Helyszín: Abyss Klub.
Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a zsinésit□ szöveget), vagy ilyen altípusú lény. Ettől eltekintve a hagyományos verseny szabályai érvényesek.
Nevezési díj: 800 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és 15 000 FT pénzdíj.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@freemail.hu, 342-3870.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 1., 10.30.
Helyszín: Dungeon.
Szabályok: Egyszín□ verseny.
Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőr játékos indulhatnak.

VERSENYHELYSZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BALASSAGYARMAT – Miskolc, Kálmán Művelődési Központ, Rákóczi u. 50.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrassy u. 10.
DEBRECEN – Káoszfellegvár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37. (az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kárvavár, Kisasszony u. 23.
ERDŐKERTEK – Donga Pince Klub, Iskola u. 5.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ, Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szakület, Arany János u. 13.
HÓDMÉZOVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódító u. 77.
KAPOSVÁR – Bajcsy-Zsilinszky u. 50.
MAKÓ – Perczel Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub, Bajcsy-Zsilinszky u. 2-4., a Színpark 2. emeletén
MSZP IRODA – Budapest, Lónyay u. 22., a Kálvin tértől 3 percre.
NYÍRBÁTOR – Lion Cafe, Ady E. u. 13.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szegfű u. 75.
PÉCS – Római udvar, Agyvihar szerepjátékolt SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi buszmegállótól 100 méterre a városközpont felé, a lámpás kereszteződés sarkán található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Virtuárium Szerepjáték és Kártya-klub, Kálmán Lajos utca 30.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák Bolt, Tavírdá u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u. 18/a.
SZENTES – Deákpince, Kossuth u. 8.
SZOB – Vasúttállomás kultúrhegység
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ, Tancsics M. u. 5-7.
TÓTVÁZSONY – Tótvázsonyi Ifjúsági Klub
VESZPRÉM – Sárkánytű szerepjátékolt, Kinizi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerle Boccia Klub
(az SZDSZ Kispesti Szervezetének Székháza) 1196 Budapest, Mészáros Lőrinc u. 45.

A helyszínen van büfé, szendvicsekkel, üdítővel, édességekkel!

Megközelíthető:

1. A Blaha Lujza térmél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.
A Kós Károly térmél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispestől. Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térmél kell leszállni.

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, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítő pakliban lehet.

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

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

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, Pszi szakértelem, Teológia. Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

PÁROS VERSENY: Páros verseny új szabályai:

Két-két pár játszik egymással. A párok egymással szemben ülnek, csak hangosan beszélhetnek meg a stratégiájukat (kódok, utalások nélkül), és nem nézhetik egymás lapjait. A pakliépítésre a hagyományos verseny szabályai vonatkoznak. A játék szabályait megegyezznek az Ősök Városa szabálykönyvében leírtakkal a következő kiegészítésekkel: Használjuk a közös szórnykomponens opcionális szabályt, a másik kettőt nem. A szabálylapokat a párok közösen használják, tehát a párban mindkét játékosnak ugyanazzal a szabálylappal kell játszania. A szabálylap mindenkire hat, de nem adódik össze. Vagyis ha az egyik tag játszik a *bőség zavarával*, akkor a másiknak is azaz 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 szürkeálomlány aktiválása, Idegösszeomlás, Isteni érzés, Pszi szakértelem, Szerencsés szám, Szerepcsere, Teológia, Transzformáció. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben használható. Az Életenergiaóval 50 EP-ről indultok.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA: Csak gyakori és nem gyakori lapokat lehet használni, ritkákat és ultraritkákat nem. Nem használhatók a Csillagképes, Inváziós, AK-s lapok, a Hatalom Szövetségének lapjai és a TF-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 Őrjónógó szilimill és az Idegösszeomlás is. **TÜLÉLŐK CSATAJA:** Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rúvel 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, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és □si jogar.
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 8., 10 óra.
Helyszín: New Ork Tatabánya.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Lampértl Csaba, 20-446-7747.

VARÁZSLAT NÉLKÜL

Időpont: október 8., 10 óra.
Helyszín: Gyöngyös.
Szabályok: Tiltott még minden varázslat (általában, azonnali és minden b□báj), valamint azok a lapok, amik használhatók varázslatként is.
Nevezési díj: 600 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Tornay Tamás, 06-20-337-7454.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 8., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Abys Klub.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□rok indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys klub, www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-3870.

PÁROS VERSENY

Időpont: október 9., 11 óra, nevezés 10-11.
Helyszín: Balassagyarmat.
Szabályok: Páros verseny.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen nem indulhatnak a 18. évüket betöltött profi játékosok. A verseny ingyenes, ha a verseny hétfővégén van a születésnapod vagy a névnapod.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritkák! Az els□ 16 helyezett kap díjat. Különdíjat kap a legjobb amat□ páros!
Érdeklődni lehet: Abbas Krisztián, 321-1313.

TILTOTT MÁGIA

Időpont: október 15., 10.30 (nevezés 10-11).
Helyszín: Szellémlovas.
Szabályok: Tiltott mágia.
Nevezési díj: 600 Ft. Nevezés el□re az info@szellemlovas.hu címen vagy személyesen! Legfeljebb 24 verseny□ indulhat, a nevezések id□rendje szerint.
Díjak: 2 játékosonként 1 Rhatt fénykora kiegészítő, valamint ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Rosenzweig László, info@szellemlovas.hu, 302-2326.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: október 15., 10 óra.
Helyszín: Szeged.
Szabályok: Egyszín□ verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Dobó András, 20-360-9023.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 15., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Abys Klub.

Szabályok: Hagymányos verseny.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□rok indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys klub, www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-3870.

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: október 16., 10 óra.
Helyszín: Debrecen - McDonalds.
Szabályok: Isteni szövetség.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

FRISSEN BONTVA

Időpont: október 29., 11 óra, nevezés 10-11.
Helyszín: New Ork.
Szabályok: Frissen bontott paklik verseny. 3 csomag Rhatt Fénykorából.
Nevezési díj: 3200 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Lampértl Csaba, 20-446-7747.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: október 29., 10 óra.
Helyszín: Nyíregyháza Camelot.
Szabályok: Hagymányos verseny.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Jakab Zsolt, 06-30-243-9649.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 29., 10 óra
Helyszín: Eger.
Szabályok: Hatalom korlátozása.
Nevezési díj: 500 Ft.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Camelot Kártyavár, 06-36-321-9666.

VESZÉLYES FAJ

Időpont: október 29., 11 óra (nevezés 10-11).
Helyszín: Abys Klub.
Szabályok: Válassz ki egy lény altípust! Minimum 30 olyan lapot kell használnod, amelynek nevében, leírásában szerepel ez a szó (kivéve a szinesítő szöveget), vagy ilyen altípussal lény. Ett□ eltekinthez a hagyományos verseny szabályai érvényesek.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□rok indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka.
Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abys klub, www.abys-klub.hu, abys-klub@freemail.hu, 342-3870.

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: október 29., 9 óra.
Helyszín: Veszprém.
Szabályok: Hatalom korlátozása. Tiltott a Gyógyító rakshallion is.
Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amat□rok indulhatnak.
Díjak: Rhatt Fénykora paklik, ultraritka lap.
Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-548-2984.

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

MEGEMELT DÍJAZÁS!

Az 5. helyezett is kap pénzdíjat!
3 gyűjtődoboz Rhatt Fénykora az amatőr kategóriában!
42000 Ft pénzdíj a profiknál!

Időpont: október 22., nevezés 9-től, kezdés 10-től.

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

Szabályok: Tiltott lapok: A bűbájosság rúnája, A falak ereje, A feledés korszaka, A felnőttéválás ceremóniája, A férgék védelmezője, A furgang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A hatalom szava, A holtak serege, A kockázat ára, A káosz igaz arca, A kincskeresés itala, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mogokok törvénye, A múlt tükré, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, Akmal, Apró kívánság, Asylux átka, Asztrális hullám, Az akarat ereje, Az ellenség támadása, Az elme nyitása, Az erős ereje, Áldozat az ősi isteneknek, Árnyéksárkány (új), Bahn szolgálja, Björtjauk tréfája, Bölcs látomás, Bri'thung a tolvaj, Bűvös tavacska, Chara-din óhaja, Chosuga, Csáphegy, Cselvetés, Deego, Diána kívánsága, Dj'arekh tárcsa, Duplikátum, Esszenciakapocs, Energiaszellem, Energizáció, Ewgbert, a mágus, Ewgbert forrása, Ewgbert megszakítása, Élőholt mágus (új), Földanya bölcsessége, Gakk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkon öregkora (új), Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendiala intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Kalmárok itala, Kamdemu, Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Kovácscéh, Különleges élvezet, Lidércarcos, Lidércúr, Lidérszellem, Magh-goth párdúc, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mánia, Melkon, Méonech fürkész, Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életszívás, Nekromanta ítélet, Nümak királynő, Okulipaj kacagása, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owotit trükk, Ördögi mentor, Ördögűző pálca, Örvongó szílmill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Pszionikus entitás, Purifikáció, Ragadozó (új), Rothadó borzalom, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szikrázó manahal, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Teknőscsapda, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Tudatcsapás, Tudatfalo (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, Vadászsarok, Vészkijárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritikák.

Nevezési díj: 700 Ft (tagoknak 600).

Díjak: Rhatt Fénykora paklik és ultraritka lapok az amatőröknél. A profiknál ultraritka lapok és pénzdíj.

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

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

Amatőr profi kategória: A profik között bárki indulhat. Nem indulhat viszont az amatőrök között az, akinek profi pontszáma az utolsó egy évben négy, vagy az felett van, vagy a profi összpontszáma 12 vagy több. Mindenki kap két profi pontot minden egyes olyan nem beholderes versenyért, amin legalább 20 induló volt, és az első három hely egyikén végzett (2002. július 1-től 2005. június 30-ig). Illetve 2005. július 1-től 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 négy helyéért 2 profi pont jár, az 5-8. helyért 1 profi pont. A profiknál az első nyolc helyezett kap két profi pontot. A bemutató versenyeken és a Nemzeti Bajnokságon az első 8 játékos két profi pontot, a 9-16. helyezett 1 profi pontot kap. A profi összpontszám 2002. július 1-től szerzett profi pontok összege.

VERSENYBESZÁMOLÓK

HAGYOMÁNYOS VERSENY

Báder Mátvás
győztes paklija:

Szabálylap: Lassan jár!

- 1 Ezeréves lélek
- 3 Szárnyas Szuszi
- 3 Ewgbert, a mágus (*)
- 3 Tudatfaló (új)
- 2 Elmeszonda
- 2 Manaszonda
- 3 Chosuga
- 1 Tömegátok
- 3 Halászat (*)
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert megszakítása (*)
- 3 Az ellenség támadása
- 3 Esszenciakapocs
- 3 Tudatrombolás
- 3 Áldozat az ősi istenek. (*)
- 3 Tleikan áruló

Kiegészítő pakli:

- 3 Homogén artikula
- 3 Bér munka
- 3 Ősi béklyó
- 3 Szúnyogirtás (*)
- 3 Ellenvarázslat (új)
- 3 Albinó varkaudar (*)
- 1 Tömegátok
- 3 Fekete lyuk
- 1 Elmeszonda
- 2 Csáp-istenség (*)

Jámbor András
paklija:

- 3 Albinó varkaudar (*)
- 3 Nuk uszorája
- 2 El Miacchi
- 2 Az élet illúziója
- 3 Szkritter esélyeső
- 3 Az erős ereje
- 3 Méonech fürkész
- 3 Szürkeállomány aktivizálása
- 3 Ewgbert, a mágus (*)
- 3 Leah hatalma
- 3 Nekomanta ítélet
- 3 Ördögi mentor
- 3 Lidércharcos
- 2 Molgan
- 1 Gakk, az észak ura
- 1 A tizennegyedik
- 1 Lélekgyűjtő
- 3 Cselvetés

Tuska Gábor
paklija:

Szabálylap: Zarknod börtönében

- 5 Ifjú teknős
- 3 Terrorteknős
- 3 Tudós teknős
- 3 Teknős vezér
- 3 Haragos teknős
- 2 Hebrencs teknős
- 2 Teknős páncélfoltozó (*)
- 2 Ősztön
- 2 Áradás
- 3 Dj'arekh társca
- 3 Fluxuskamra
- 2 Viharidéző
- 3 A pokol szeme
- 3 Hívó kürt
- 3 Rundhal, a gyűjtőgető
- 3 Villámhárító

Csernus Dávid
paklija:

Követő: Kragoru familiárisa

- 1 Csáp-istenség (*)
- 3 Éjpók
- 2 A tiltott könyv
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Ewgbert, a mágus (*)
- 2 Nagyobb életszívás
- 3 Kyorg szolasárkány
- 1 Tömegátok
- 3 Ragadozó (új)
- 3 Majd legközelebb
- 3 Szúnyogirtás (*)
- 3 Ewgbert megszakítása (*)
- 3 Árnysárkány (új)
- 3 Gakk, az észak ura
- 3 Áldozat az ősi istenek. (*)
- 3 A múlt tükré
- 3 Ködsárkány (*)

Horváth Zoltán
győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 2 Zarknod (új)
- 3 Lady Olivia éneke
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Ősi bővület
- 3 Apró kívánság
- 3 A pokol szeme
- 3 Vészkiárat
- 2 Kyorg központ
- 3 Varázsmező
- 3 A bűbájosság rúnája
- 3 Második esély
- 3 A gyenge ereje
- 3 Majd legközelebb
- 3 A szürkeállomány aktív.
- 3 Örök dilemma
- 2 A mogokok törvénye (*)

A Beholder Kft. legutóbbi versenyét július 23-án rendeztük, nem kevesebb, mint 98 versenyző részvételével (62 amatőr és 36 profi). Ez volt az első hagyományos versenyünk, amelyen lehetett használni a Rhatt fénykora kiegészítő lapjait, amit a játékosok meg is tettek, úgy tűnik, jópár használható versenylapot sikerült kiadnunk. A paklik igazán sokszínűek voltak, csak a profik között az alábbi összeállításokat figyeltem meg: *Specializáció Mana-familiárisal, Morq Fan Gor Teljes fronttal*, blokkoló, *Zarknod börtöne, Lassan jár!*, *Kragoru familiárisa*, teknős (*Zarknod börtönével*), manafonális kontroll, *Kyorg ősmágus*, mentor.

A profik mezőnyében pontvesztés nélkül Báder Mátvás diadalmaskodott, a második Jámbor András lett, a harmadik Tuska Gábor, a negyedik Csernus Dávid, az ötödik pedig Györki Dávid. Az első négy profi és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek, *-gal jelöltem meg az új lapokat.

Az amatőrök küzdelmében Horváth Zoltán győzedelmeskedett, a második helyen Bodnár Attila végzett, *Ősi rúnával* játszó mentorpaklival; a harmadikon Révész András, szintén *Ősi rúnával* felálló mágikus védelmű paklival; a negyedik pedig Medve Kinga Sára, egy újabb *Ősi rúnával* védekező *Kragoru familiárisa* paklival. Nagy örömünkre egyre több nő versenyző tűnik fel a rendezvényeinken, és remekül helytállnak.

Sajnos ismét egy család-kísérlet miatt kellett intézkednünk: Gál Attila a profi kategória helyett más néven próbált az amatőr kategóri-

ÉRDEKESSÉGEK A VERSENYRŐL:

- Nemcsók Tamás 10 laphúzást (ez 3 *Bölcs látomásból* jött össze) akadályozott meg egyetlen *Chara-din óhajával*.

ában indulni, ezért őt 1 évre eltöltöttük a HKK versenyeiken való részvételtől (2006 júliusáig tehát). Kérjük, ezt minden versenyszervező vegye figyelembe! A következő hasonló esetben a büntetés még nagyobb lesz, mindenkit kérünk, hogy maradjon meg a tisztességes játéknál! Amint ennek a versenynek az eredményeiből is látszik, a profi kategóriában is lehet megle-

petést okozni, nem is szólva arról, mennyivel többet lehet a profiktól tanulni.

Mindenkit sok szeretettel és hatalmas nyereségekkel várunk versenyeinke-

Makó Balázs

röküT

Arcának finom éleit végre magam előtt láthattam. Olyan közel volt hozzám, hogy minden egyes lehelete felizzította testem összes porcikáját. Bársonyos bőré kezeiben még mindig rángatózva szorongatta a vértől vöröslő pengét. A kés élén foltokban már szinte megfeketedett a vér, de legnagyobb részén mégis az élénk piros szín járta eszeveszett táncát az oldal-falakon tartott fátylák fényében. Volt valami érdekes emberfeletti szikra, ami megcsillant a fiatal teremtés szemeiben. Földöntúli szépségét horzsolások, és megszámlálhatatlan vágás nyoma leplezte a kíváncsi szemek elől. Valaha gyönyörű ruhája már csak cefatokban csimpszakodik testébe, alig takarva nőies vonalait, mogyoróbarna hajzuhataga csapzottan fedte hófehér vállait. Amikor rám pillantott arca furcsa, torz fintoiba rándult, szemei egészen összeszűkültek. Mint nemes urak tekintenek a nyomorban élő leprásokra; arckifejezése undort és megvetést egyszerre fejezett ki. Gyűlöltem ezt a látványt, pedig már oly sokszor kellett elviselnem. Szinte minden egyes nap láttam ezt a lehangoló ábrázatot, és minden egyes nap szótlanul tűrtem. Mostanra azonban belefáradtam az állandó megaláztatásokba, meguntam, hogy mindig minden az én hibám. Ő persze ártatlanul megbűjt, én kaptam helyette is. Undorodok ettől a nőtől, és vele együtt minden mozdulatától. A legjobban talán azt utálom, ahogy lélegzik, hogy még mindig lélegzik. Ugyanazt a levegőt szívja tüdejébe mint én, csakhogy ő nem érdemli meg az életet. Ahogy tekintetemmel újra rátévedtem a kezében tartott késre, láttam, hogy egyre feszesebben szorongatja, ujjai lecsúsztak az érdes famarkolatról a sima acélpengére. Szorításától apró, vörös cseppek buggyantak elő ujjbegyei mélyéről, újra élénkre festve az acéllapot. Tekintete egyre ködösebbé vált, mintha már nem is azt látnám, akit már tizenkilenc éve ismerek. Szem-

héjai egészen elfedték mélykék szemeit, majd vonaglani kezdtek. Lélegzete szabálytalanul felgyorsult, szinte csak kapkodott az éltető levegő után.

A némaságot végül kaparászó hangok törték meg. Csak néhány méterre volt az ajtó a nő mögött, ahonnan egy vérben ázott férfialak küszört elő. Egyik kezéről négy ujj hiányzott, de olyan vastagon fedte el saját vére, hogy ezt alig lehetett kivenni. Csak egyre közelebb és közelebb küszört felénk, minden egyes méterért percekben keresztül küzdött, mi azonban mindvégig mozdulatlanok maradtunk. Tüdejéből percekben keresztül hörgő sikolyok törtek elő, de próbálkozásai hiábavalónak bizonyultak: nem tudott elérni hozzánk. És már soha nem is fog.

A leány arcára csendes mosoly telepedett. Utáltam az állandó magabiztosságát, és még inkább felfordult a gyomrom, ha csak arra gondoltam, hogy végül mindig neki volt igaza. Mindig csak ő, és velem senki sem foglalkozott. Egy bűzölgő csatornában élő patkányként kellett leélnem eddigi életemet. A nő arca ekkora már teljesen elvesztette emberi mivoltát. Bőre egészen megfeketedett, szemei helyén csak tüzös gömbök ragyogtak. Néhány másodperccel ezelőtt még mogyoróbarna haja most éjfeketén csillogott a fátylák fényében. Karjai és lábai mintha csupán csápok lennének, úgy lógtak élettelenül a testéből. Az egyetlen dolog ami nem változott az a kés volt. Még mindig görcsösen szorongatta, a pengéről már cseppekben csorgott saját vére, lába mellett egész kis tócsát képezve. Mindenkiel végzett, akit valaha is kedveltem. És most itt állunk szemtől szemben. Ez volt az a pillanat, amikor végleg eldöntöttem: el kell pusztulnia a szentségtelen teremtsnek. Zsibbadó karommal megrendítettem a vérző ujjaim közt szorongatott kést, egyenesen a nyakam felé...

KLÁNOK CSARNOKA

A MÁGUSOK KLÁNJÁNAK KÜLDETÉSEI

IRÁNY A 80-AS KLÁNRAŊG! – 2. RÉSZ

Még hatalmasabb varázslatok... még több varázspont... még jobban áttörhető mágikus korlátok... még jobban látott aurák... Alábbi leleplező írásunkban minden segítséget megkapsz hozzá, hogy te is a legmagasabb rangú mágusok közé emelkedjél! Vigyázat, az alábbi információk az Alanori Krónika olvasói számára TELJESEN INGYENESEK!

Cikkünkben bemutatjuk a mágusok klánjának szintje összes eddig ismert küldetését, megoldási tippekkel ellátva. Eme érdekes információhalmaz azonban jelentősen ronthatja a felfedezéssel járó örömöket, ezért amennyiben te is a mágusok klánjának tagja vagy, csak saját felelősségedre olvasd el az alábbi információkat!

Folytassuk tehát a klánküldetések leírását ott, ahol abahagytuk:

41. feladat: Őlj meg 7 pusztító szőjert! Szerencsére sok kalandban, és a torzszülött arénában is találunk szőjert, így akár vadászat nélkül is megúszhatjuk a dolgot. Persze valószínűleg mostanra már magas a nyomkeresésünk, úgyhogy a vadászat sem olyan nagy gond. Csak a szőjer tárgyirtására figyeljünk oda!

pusztító szőjer (#154) adatai:

méret: 108-116	
erő: 20	IQ: 6
ügyesség: 12	egészség: 20
mágia: 1	gyorsaság: 17
regeneráció: 6	vastag bőr: 8
hidegimmunitás: 20	bűz: 255
csáprágó (méret: 12, szakértelem: 15, tárgyirtás: 12)	
csáprágó (méret: 10, szakértelem: 14, tárgyirtás: 12)	
Nála található tárgyak	
- 1 szőjer csáprágó (#231)	
Étkezés:	
- rovarvő	
- kővő	

42. feladat: Költözz tovább két szinttel! Volt már hasonló, de akkor elég volt egyet költözni. Most sajnos kettőt kell, így jó ideig elveszünk ezzel a feladattal, viszont boldogítson minket a tudat, hogy nem kell rá nagyon odafigyelni, hanem egyszerűen, amikor másodszer költözünk, letudtuk a feladatot.

43. feladat: Érd el 30-as mágiát! Nem is nevezhető mágusnak az, akinek nincs már amúgy is legalább 30-as mágiája, hiszen a sok jó varázslat mind varázspontba kerül, ami meg annál több van, minél magasabb a mágiánk. Szóval jó esetben csak le kell adni a küldetést, különben viszont össze kell szedni pár mágiát adó varázstárgyat, és magunkra aggatni előtte.



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

44. feladat: Hozz két őskövet! A rövid verzió az, hogy találni kell két őskövet, majd le kell adni. A hosszabb értekezés az eddigi krónikák klánfeladat leírásai közt található, mivel ez a feladat minden klánnál megtalálható.

45. feladat: Érj el legalább 14 éves kort! Sajnos a módosított életkor nem számít, úgyhogy ne is próbálkozzunk mindenféle öregítő torzszülöttel üttetni magunkat. Egyszerűen csak ki kell várni a 105. fordulónkat, és már adhatjuk is le a küldetést.

46. feladat: Sajátíts el legalább 30 különböző varázslatot! Mivel a kalandok során annyi különböző varázslatot kérnek az embertől, illetve van sok hasznos kis varázslat, eddigre valószínűleg már ismerünk is több mint harmincat. Ha mégsem, akkor viszont ideje tanulni. Azért ne össze-vissza, hanem ép ésszel tanuljunk, olyan varázslatokat, amelyekre később is szükségünk lesz még!

47. feladat: Hajtsd végre a 68. klánküldetést (30 TVP-t igényel)! Itt bizony egy új varázslat, a xenócsapás kifejlesztésében kell segédkeznünk. Először is védőpajzsot kell formálni (legalább 10-es kisebb erőpajzs varázslat kell), majd 12-es idézés próba és egy xenópete segítségével megidézni a pusztító energiákat. Ezek után már nincs más hátra, mint az energiákat igazítani kicsit (30-as mágia próba), végül 12-es auraészlelés próba megdobásával pontos helyre irányítani az energiakiacsapódást. Sajnos az iszonyatos robbanás még így is mindenkit szétvet, mi is sebzdünk vagy 100-at. Hát sajnos nem sikerült a kísérlet, viszont tényleg sokat segítettünk a kutatásban, ezért jutalmunk nem marad el. Kapunk 3 hősiesség pontot, és adhatjuk le a feladatot.

48. feladat: Végezz 8 orgling varázslóval! Sokat nem lehet hozzátenni ehhez a küldetéshez, nem lesz túl nehéz dolgunk, ráadásul orgling varázslóra vadászni különben is kifizetődő cselekedet annak orgling fétisei (különösen az arany) miatt. Ja igen, ne le-

pődjünk meg, hogy a varázsló soha nem jár egyedül... mindig követi egy orgling fattyú is.

orgling varázsló (#197) adatai:

méret: 86-94	IQ: 28
erő: 7	egészség: 8
ügyesség: 11	gyorsaság: 12
mágia: 24	vastag bőr: 8
regeneráció: 6	savimmunitás: 12
hidegimmunitás: 6	rezisztencia: 10
imm.mérg.gázra: 6	
bűz: 3	
savhurrikán: 14	villámsújtás: 14
gigaököl: 14	idézés: 1

Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - szelűpajzs (20. szint)
 Nála található tárgyak
 - 1 orgling fétis (#269): 33% eséllyel
 - 1 arany orgling fétis (#296): 11% eséllyel
 Étkezés:
 - micinista
 - puhány

orgling fattyú (#198) adatai:

méret: 90-100	IQ: 6
erő: 15	egészség: 12
ügyesség: 9	gyorsaság: 10
mágia: 0	tűzimmunitás: 8
vastag bőr: 5	bűz: 14
hidegimmunitás: 8	
imm. méregre: 20	
fog (méret: 13, szakértelem: 19, manaszívás: 30)	

Étkezés:
 - micinista

49. feladat: Tanuld meg a forrás érintése varázslatot legalább 15-ös szinten! A forrás érintése varázslat elengedhetetlenül fontos minden varázslónak, hiszen később, sőt már talán most is nagyon sok a rezisztenciával szaladgáló torzszülött. Így aztán ez a feladat kapóra jön, ez a varázslat megéri a beleölt képességpontokat! Persze azért ne felejtjük el, hogy klánbónuszunk és egyéb varázslatszint növelő hatások is beleszámítanak a küldetésbe, így a varázslat alapértékét elegendő alacsonyabb szintűre növelni.

50. feladat: Használd 50 alkalommal a forrás érintését! Mivel hátrányunk nem nagyon származik

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

belőle, ha elmondjuk, célszerű minden olyan torzszülött ellen alkalmazni most, akik ellen nem gond az egy harci kör hátrány. Állítsuk hát be harci programba, és használjuk szépen! Figyelem, olyan torzszülöttek ellen, akik egyáltalán nem rendelkeznek rezisztenciával, nem tudjuk elmondani a forrás érintését!

51. feladat: Hozz egy quwarg amulettet! Ezt a tárgyat egyetlen módon tudjuk megszerezni, ha legyőzzük egy quwarg élősködőt, és olyan szerencsénk van, hogy megtaláljuk nála az amulettet. Vadászni sajnos nem tudunk az élősködőre, de semmi gond, mert a quwarg behemótra vadászva minden alkalommal lóg rajta egy élősködő is!

quwarg bebemót (#200) adatai:

méret: 144-153
 erő: 16 IQ: 1
 ügyesség: 8 egészség: 16
 mágia: 0 gyorsaság: 12
 vastag bőr: 18 hidegimmunitás: 6
 savimmunitás: 6 elkt.immunitás: 6
 imm.mérg.gázra: 6 bűz: 6
 csáprágó (méret: 14, szakértelem: 24, paraliz.méreg: 13)
 jobb karom (méret: 11, szakértelem: 22, roncsolás: 8)
 bal karom (méret: 9, szakértelem: 18)
 Étkezés:
 - rovarévó
 - micinista

quwarg élősködő (#201) adatai:

méret: 30-34
 erő: 1 IQ: 15
 ügyesség: 3 egészség: 1
 mágia: 12 gyorsaság: 15
 nyelv (méret: 3, szakértelem: 3)
 tudatrombolás: 18 átok: 16
 gigaököl: 14
 Nála található tárgyak
 - 1 quwarg amulett (#275) - 10% eséllyel
 Étkezés:
 - rovarévó

52. feladat: Készítsd el a mágia italát! Semmi gond, mivel már mindenki tudja, hogyan készül ez az ital. Egy mézfű, egy elonotichlan és egy parafű jól

összekeverve, és már készen is vagyunk. A szükséges parancs, segítség gyanánt: H 14 29 31 41.

53. feladat: Győzz le 8 piromancert! Normális, tömegével tenyésző lényről van szó, tehát sem rábukanni, sem legyőzni nem lesz túl nehéz.

piromancer (#214) adatai:

méret: 165-175
 erő: 12 IQ: 20
 ügyesség: 20 egészség: 20
 mágia: 22 gyorsaság: 25
 tűzlehelet: 26 tuskés bőr: 9
 tűzimmunitás: 58 imm.ktk.méreg: 3
 rezisztencia: 10 bűz: 254
 tűzgolyó: 34
 Csata előtt rajta levő varázslatok:
 - szélpajzs (20. szint)
 Étkezés:
 - piromád

54. feladat: Érj el 20-as idézés szakértelmet! Na az idézés pont az a szakértelem, amit nem érdemes növelni, mert sokkal jobban járunk, ha manaitalokat használunk azon ritka esetekben, amikor nem elég a varázspontunk. Idézést használni elég nagy TVP kidobás, ezért nyilván megpróbáljuk mindig máshogy megoldani a varázspont utánpótlást. Ha már viszont kéri a klán, igyekezzünk minél több idézés szintet varázstárgyából összeszedni. Van itt például a rubin mágusbot, a manapoid amulett, laillia talizmánja, az ósmágus köpenye... Ha ezeket mind felvesszük, az máris +8 idézés, és elegendő az alapértéket 12-ig feltornászni.

55. feladat: Hajtsd végre a 69. klánküldetést (40 TVP-t igényel)! A mágustornyot kell megtisztítanunk a manapókoktól. Kezdjünk is bele. Csak fel kell kutatni a fészüket (12-es felderítés próba), majd ki kell csalni egyet egy karmazsin tűzgyűrűvel, amit egy tűztáncos legyőzésével szerezhetünk a kalandon kívül. Puff, a gyűrű meg is semmisül a manapók szörtyögő antennáinak következtében, majd támad. Gyorsan rá kell lehelni egy nagyot (15-ös legnagyobb lehelet próba), majd sebződünk 20-at, és indulhat a harc! A mana-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

pók immúnis a mágiára, szóval érdemes ellene lehetlettel és szolgálkával küzdeni. Ha legyőztük, jön a meglepi: összesen 10 ilyen teremtményt kell eltennünk láb alól. Ez 10 karmazsin tűzgyűrű felhasználását emészti fel, és persze tízszer kell nekirugaszkodni a kalandra, és legyőzni a manapókot. A 10. alkalommal viszont végeztünk, 2 méret, 3 hősiességpont, no meg a klánrang növekedés a jutalmunk.

manapók (#275) adatai:

méret: 140-160
erő: 10
ügyesség: 16
mágia: 16
tűzimmunitás: 3
savimmunitás: 3
imm.mérg.gázra: 3
bűz: 3
csáprágó (méret: 15, szakértelem: 23, manaszívás: 20)
jobb csáp (méret: 13, szakértelem: 20, manaszívás: 18)
bal csáp (méret: 13, szakértelem: 19, manaszívás: 18)
annihiláció: 36
Speciális képességek:
- meglepetésből támad
Étkezés:
- rovarévő
- mágiafaló

IQ: 1
egészség: 16
gyorsaság: 21
hidegimmunitás: 3
elkt.immunitás: 3
rezisztencia: 90

56. feladat: Őlj meg 12 xorex fattyacskát! Az ismert xorex óriásfattyra kell vadásznunk, aki mint az köztudott, megidézi a xorex fattyat. Ez a fatty az, aki utána megidézi a xorex fattyacskát. A teendő tehát az,



hogy ne öljük meg őket, mielőtt megidéznek kicsi barátukat, csak utána, lehetőleg vele együtt. Vagyis fordítva, előbb öljük meg a fattyacskát, hiszen ez a feladat, de legjobb mindet elintézni, hogy jöjjön a lélekenergia!

xorex fattyacská (#260) adatai:

méret: 55-63
erő: 8
ügyesség: 12
mágia: 12
savlehellet: 12
rezisztencia: 25
animáció: 15
Nála található tárgyak
- 1 xorex fűszer (#329)
Étkezés:
- puhány
- zöldvérű

IQ: 6
egészség: 12
gyorsaság: 36
regeneráció: 6
bűz: 5

xorex fatty (#261) adatai:

méret: 110-125
erő: 15
ügyesség: 15
mágia: 15
savlehellet: 20
rezisztencia: 10
idézés: 1
Étkezés:
- puhány
- zöldvérű

IQ: 12
egészség: 15
gyorsaság: 36
regeneráció: 10
bűz: 10
sötét halál: 20

xorex óriásfatty (#262) adatai:

méret: 194-219
erő: 23
ügyesség: 18
mágia: 20
savlehellet: 30
vastag bőr: 12
bűz: 15
idézés: 1
Csata előtt rajta levő varázslatok:
- szélpajzs (20. szint)
- gránitbőr (1. szint)
Étkezés:
- puhány
- zöldvérű

IQ: 20
egészség: 18
gyorsaság: 37
regeneráció: 14
rezisztencia: 10

57. feladat: Hozz 15 fókuszrubint! Könnyedén összecserélhetjük másokkal, vásárolhatunk a bolt-

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

ban, ha kapható, meg persze legyőzve az elemi mágust (aki mindig egy kötroll társaságában járkal) is találhatunk nála.

elemi mágus (#255) adatai:

méret: 120-132	IQ: 36
erő: 6	egészség: 8
ügyesség: 10	gyorsaság: 30
mágia: 38	áttörés: 15
tűzimmunitás: 99	villámsújtás: 20
auraészlelés: 10	
savcsapás: 15	
tűzgolyó: 22	

Csata előtt rajta levő varázslatok:

- gránitbőr (24. szint)
- elemek uralma (25. szint)

Nála található tárgyak

- 1 fókuszrubin (#337): 50% eséllyel

Étkezés:

- mágiafaló
- puhány

kötroll (#196) adatai:

méret: 140-160	IQ: 4
erő: 24	egészség: 16
ügyesség: 4	gyorsaság: 6
mágia: 2	vastag bőr: 18
regeneráció: 14	
rezisztencia: 15	
jobb mancs (méret: 22, szakértelem: 26, roncsolás: 20)	

Nála található tárgyak

- 1 kötroll szem (#274)

Étkezés:

- kőevő

58. feladat: Hozz egy pszi követ! Ezen a feladaton nincs mit ragozni, pszi követ sok épületes kaland végén lehet kapni jutalmul, ajánlott egyet már régebb óta tartogatni, hogy amikor megkapjuk klánunktól ezt a feladatot, már legyen nálunk, és le tudjuk adni.

59. feladat: Hajts végre 10 olyan véletlen kalandot, amelyben varázslatpróba van! Hát ez megint csak egy olyan feladat, amire nem érdemes elpazarolni egy csomó TVP-t. Továbbra is portyázzunk minden fordulóban egyet, az még ingyen van, vadászgassunk, ahogy szoktunk, és amikor kapunk véletlenszerű ka-



landot, amiben kiírja, hogy a kaland során varázslatpróbával kell szembenézni, akkor csináljuk meg!

60. feladat: Teljesíts 7 küldetést amit a templomban kaptál! Ilyesmí kalandunk is volt már, tudjátok, amikor közeledik, álljatok le a templomos kalandokkal, aztán ha megkaptátok ezt a klánfeladatot, csak akkor essetek nekik!

61. feladat: Hozz 3 őskövet! Továbbra is azt az elvet vallom, hogy a császári dekrétum a megcsinálhatatlan feladatokra való. Ez viszont megcsinálható, úgyhogy inkább adjuk le azt a 3 őskövet! Na jó, persze aki úgy látja, hogy nem lesz megcsinálhatatlan feladata, és van 2 dekrétuma is, az ellőheti az egyiket, 3 őskő az már tényleg elég durva!

62. feladat: Vegyél részt szövetségeddel egy legendás ellenfél legyőzésében! Ehhez bizony LCS parancsra lesz szükség. Legendás Csatázni amúgy is jó móka, meg érdekes kincsek találhatóak, úgyhogy hajrá, egy ellenfelet biztos le tudunk majd győzni!

63. feladat: Ölj meg 20 apró gömbvillámot! Az apró gömbvillám ismert torzszülött, az albinó quwarggal jár karöltve, ráadásul a quwarg még újabb villámot is megidéz a harcban. Az albinót kell hát keresnünk, elég belőle tizet találni, és megvan a 20 gömbvillám is!

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

albinó quwarg (#311) adatai:

méret: 300-314
 erő: 14
 ügyesség: 8
 mágia: 26
 vastag bőr: 30
 imm.mérg.gázra: 99
 rezisztencia: 15
 csáprágó (méret: 18, szakértelem: 24, öregítés: 12)
 idézés: apró gömbvillám
 Étkezés:
 - rovarévő
 - micinista

apró gömbvillám (#312) adatai:

méret: 100
 erő: 1
 ügyesség: 1
 mágia: 1
 elektr.lehelet: 24
 rezisztencia: 100
 Speciális képességek:
 - robban
 Étkezés:
 - mágiafalo

64. feladat: 15 fordulón keresztül egyáltalán ne használj VD parancsot! Na ilyen könnyű feladatról is régen hallott az ember, az a feladat, hogy nem kell semmit csinálni. Jó mi? Nos, nem annyira, hiszen vadászni jó dolog, szóval vár ránk 15 fordulónyi hatalmas barlangban pihenés. Aki nagyon nem bírja, persze mehet régészkedni, ott is találhatunk szörnyeket. Egy dologra kell nagyon odafigyelni, ha elkezdjük csinálni a feladatot, akkor ne hagyjuk abba, ne vesszen kárba a sok jó vadászat nélkül töltött forduló!

65. feladat: Legyen 25-ös az alap mágiád! Itt nincs mese, mivel a mágia tulajdonság alapértékére kíváncsiak a klánnál ezt bizony kénytelenek vagyunk felnövelni azt 25-re, vagy magasabbra. Kár, mert a 8(75)-ös mágia is pont ugyanolyan jó, mint a 25(75)-ös, csak kevesebb KNO-ba kerül...

66. feladat: Kapjál 5 alkalommal is max. VP-t az Ősök Csarnokában! Ugye mindenkinek ismerős az a

dolog, amikor egy csillagos mezőre lép a Csarnokban, és azt mondják az Ősök neki, hogy gratula, kap-tal +1 max. VP-t. Na, ilyen érzést kell ötször is átélni!

FIGYELEM! BELSŐS INFÓ KÖVETKEZIK! Amikor valakinek már nagyon magas a max. VP módosítója, az nem kaphat a csarnokban max. VP-t! Ha egy ilyen karakter akarja teljesíteni ezt a klánfeladatot, akkor a csarnokjárások előtt le kell vennie minden olyan tárgyát, ami max. VP-t ad! Ilyen tárgyak például az Örökévalóság drágakövei is.

67. feladat: Hozz egy császári dekrétumot! Na erre nincs mit mondani, ugye-ugye, akinek csak egy volt, és elhasználta a 3 ősköre, az most nem tud tovább haladni. Szóval erre a feladatra mindenképpen tartalékoljunk egy dekrétumot!

68. feladat: Ismerj legalább 55 féle varázslatot! Aki eddig eljutott, és még nem ismer ennyit, annak nincs mese, tanulnia kell! Mostanra már nagyon sok hasznos varázslat közül válogathatunk, úgyhogy nincs gond, válasszuk ki a nekünk leginkább megfelelőeket, és tanuljuk meg őket!

69. feladat: Gyere el hozzánk, ha kevesebb mint 10 hősiesség pontod van! Na szép kis feladat, el kell költenünk a hősiesség pontjainkat! Ezt sokféleképpen megtehetjük, de a legjobbak a többszemélyes kalandok, ahol nagyon magas küszöbű próbák vannak (itt jól át lehet menni egy 80-as lopakodáspróbán 30-as



ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

lopakodással és 50 hősiességpont felhasználásával), vagy a kudarc-próbák. Ez utóbbiaknál a 80-as gyorsasággal megcsinált 15-ös kudarc próba például elég jó hősiességpont szívat eredményezhet. Egy a gond, hogy ha leadtuk a küldetést, jó lenne feltölteni hősiességpont készletünket. Erre viszont ott a jó kis hősiesség itala, igyátok csak bátran!

70. feladat: 15 fordulón keresztül ne használj fel hősiesség pontot! Az előző feladat után direkt kapóra jön! Állítsunk be HO 0-át, és lám, 15 forduló múlva adhatjuk is le a küldetést, ráadásul addig gyűjtögethettünk hősiességpontokat, hogy most már jóval több legyen, mint tíz.

71. feladat: Végezz egy ősoreg repkedő pöfeteggel! Ez egy elfajzott torzszülött, mellyel akkor találkozhatunk, ha egy repkedő pöfeteggel találkozánk, és mázlink van. Ha tehát sokat vadászunk repkedő pöfetegre, előbb utóbb belebotlunk annak elfajzott példányába. Mivel ez a szörny csak a gázleheléshez ért, egy jó magas gázpajzs, némi mérges gáz immunitással remek védekezést nyújt ellene! Leleményes galetkik a 11. szint 51-es többszemélyes kalandjában simán összetalálkozhatnak vele, és mivel többen vannak, egyszerűbben is ölhetik meg.

ősoreg repkedő pöfeteg (#354) adatai:

méret: 500	IQ: 6
erő: 15	egészség: 6
ügyesség: 80	gyorsaság: 80
mágia: 18	tűzimmunitás: 30
mérg. lehelet: 100	savimmunitás: 30
hidegimmunitás: 30	imm.mérg.gázra: 30
elkt.immunitás: 30	
bűz: 255	
Speciális képességek:	
- végtaggal nem eltalálható	
Nála található tárgyak	
- 1 pöfetegszív (#418): 14% eséllyel	
Étkezés:	
- piromád	

72. feladat: Hajtsd végre a 70. klánküldetést (35 TVP-t igényel)! Meg kell találnunk Gromeket, a mágu-

sok klánjának egyik vezéregyéniségét, aki tisztázatlan körülmények között eltűnt. Kezdetnek egy kis auraészleléssel próbálkozunk, de a 90-es küszöbű próbát nehéz megdobni, és nem is érdemes. Persze nem találjuk, de a fejünk jól belefájdul (50-60 sebződés). Hát ez van, marad a normális keresés. Sokat bandukoltok, és már az is megfordul a fejedben, hogy feladd (20-as szívósság próba), de aztán tovább hajszolod magad. Idővel eljutsz egy olyan helyre, ahol lehet, hogy megtalálod Gromeket. Sajnos az utat egy ásatáslidérc állja el, akit le kell győződn. Érdekes lény, mivel csakis végtagokkal lehet megsebezni, viszont nagyon nagy a védelme, és gránitbőr is van rajta. Egy igazi mágushoz való, és biztos megoldás az, ha az első körben mágiatöréssel leszeded róla a gránitbőrt, aztán elkezdjed végtagokkal ütlegelni, bízva benne, hogy legalább egyszer bejön a minimális találati százalék, és eltalálsz a lidércet. Mivel nagyon kevés életpontja van, könnyen megölhető egy mágus csökevényes végtagaival is! Három alkalommal kell nekifutni a kalandnak, és megölni a lidércet, és amikor ezt harmadszor is megtettük, ezúttal fura hangokra leszünk figyelmesek. Berobbantjuk a falat, és ha szerencsénk van (14-es szerencse próba), megtaláljuk Gromeket! A baj csak az, hogy egy nagyon erős varázskör tartja fogva, amit csak kívülről lehet megszüntetni, és legalább 12-es mágiatörés szükséges hozzá. Ha ez megvan, örülünk, Gromek még jobban örül, és a klánunk is boldog. Extra jutalom a nyereségünk, 21 képességpont, 16 hősiességpont és persze a klánrang növekedés.

ásatáslidérc (#364) adatai:

méret: 10	IQ: 3
erő: 3	egészség: 3
ügyesség: 3	gyorsaság: 3
mágia: 3	tűzimmunitás: 230
mérg. lehelet: 20	savimmunitás: 230
hidegimmunitás: 230	imm.mérg.gázra: 230
elkt.immunitás: 230	rezisztencia: 230
imm.ktkl.méreg: 230	imm. méregre: 230
bűz: 255	
méregelnyelés: 230	
Csata előtt rajta levő varázslatok:	
- gránitbőr (13. szint)	

ŐSÖK VÁROSA

JÁTÉK LEVÉLBEN

73. feladat: Add le három, 1000 alatti sorszámú, egyéb szakértelmet növelő varázstárgyadat! Remélem, még nem dobáltad el a használhatatlanabbakat közülük, mert most jól fognak jönni. Hogy mire is gondol a klán? Suhanó csizma, fűvész köpenye, ilyesmik... Nem lesz nehéz kiválasztani a legkevésbé használható három ilyen tárgyat ugye?

74. feladat: Vásárolj háromszor a dukátkereskedőtől! Ehhez nem kell más, mint némi fekete dukát, meg a szerencse, hogy jöjjön a dukátáros. Ha jött, válasszunk tárgyat tőle belátásunk szerint, és vegyük meg jól. Ennyi!

75. feladat: Észlelj képességet 300-szor auraézeléssel! Újabb passzív feladat, ezzel sincs semmi teendőnk. Játsszunk úgy, ahogy eddig, és várjuk, hogy kis karakterünk minél több szörnyvel való találkozás alkalmával lessen ki valami aura-adatot.

76. feladat: Győzd le harcban az ellenséges klán 3 különböző képviselőjét! A mi ellenségünk a pszionisták, tehát találnunk kell belőlük hármat, és le kell győznünk harcban. Egyébiránt ez a feladat ugyanaz, mint a 22. feladatunk, csak ott egy pszionistát kellett győznünk, itt meg hármat.

77. feladat: Idézz manát legalább 20 alkalommal! Mi sem egyszerűbb ennél, vegyük le a sok mágiát adó varázstárgyunkat, hogy kevés varázspontunk legyen, aztán varázsoljunk ugyanúgy, ahogy szoktunk. Mivel elfogy a varázspontunk, kénytelenek leszünk idézni, és amikor ezt huszadszor is eljátszottuk, meg is van a feladat!

78. feladat: Használj felejtést három alkalommal, legalább 30. szintű varázslatra! Na igen, ez elég szennyő feladat, mivel mint tudjuk, a felejtést 19-nél magasabb szintű varázslatokra csak úgy lehet alkalmazni, ha egyből 19 alá csökkentjük vele annak szintjét. Ha van olyan 30 feletti szintű varázslatunk, amitől úgyis meg akartunk szabadulni, az most kapóra jön,



ha viszont nincs, akkor kénytelenek leszünk valamit felnövelni 30-ra, majd felejtetni róla.

79. feladat: Legyen minden elemi pajzs védővarázslatod legalább 20-as szintű! Nem sok logikát igényel ezen feladat teljesítése, meg kell tanulni mind az öt varázslatot (savpajzs, gázpajzs, elektromos pajzs, tűzpajzs és jégpajzs), majd felnövelni őket 20-as szintre. Persze a klánbónusz és minden egyéb más bónusz is számít, úgyhogy lehet izzítani az yssuf tőret, dorka amulettjét, ósmágus szárvízét stb...

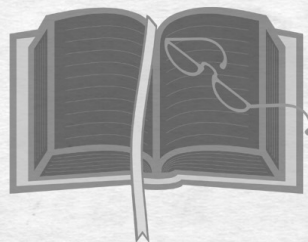
80. feladat: Igyál meg három ősmána italt! Hát így a végére egy elég könnyű kis feladat került, mert megint csak főzni kell három italt, meginni a H parancsral és készen is vagyunk. Az ital összetevői: parafű, féregtűske és nekrofun bimbó.

Juhé, elértek a 80-as rangot, így megkaptuk új képességünket, ami +1 áttörés minden 30 rang után. Hát, nem egy nagy szám, de azért nem is olyan rossz... kiegészítve az ekkor már +7 varázslatszintünkkel, igazán impozáns. Jó nagy mágusmester lett belőlünk!

Szeitz Gábor

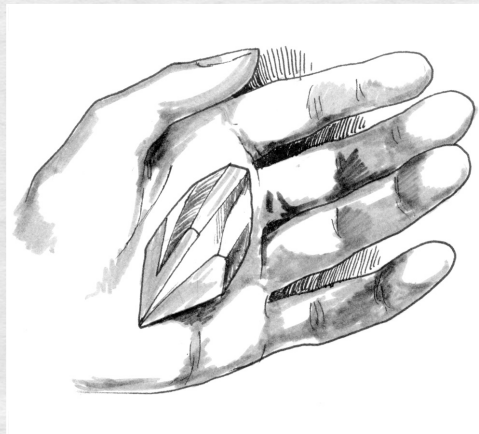
Leanthil naplója

21.



Ott folytatom, ahol legutóbb abbahagytam, vagyis, hogy bővíül a szövetségünk. Nemcsak újabb és újabb hasznos építményekkel, hanem tagokkal is. Most például egy régi Apostol gondolta azt, hogy mégsem éli az átlaggaletkik unalmas életét, hanem visszatér az életveszélyes kalandok mindennapjaihoz. Ő Mosolygó Rettenet, aki hajdan egymás után gyűjtötte az olimpiai helyezéseket, és kevés galetki akadt a lakószintjén, aki eséllyel vehette volna fel a harcot ellene. Sajnos az ő életében is eljött az a pillanata, amikor egy galetki kilátástalannak érzi ezt az örökös küzdelmet, az állandó nélkülözést, a hideg barlangi szelet, a koplalást és a gyakori sérüléseket, és inkább a letelepedés unalmas nyugalalmát választotta. Még az én atyai szavaim sem tudták visszarángatni őt az apátiából, pedig felvilágosítottam, hogy tanításaink szerint a passzivitással elárulja hitünket, és cserben hagy bennünket, renutársakat. Semmi sem hatott, de úgy látszik, az idő megoldotta a problémát, így most kitörő örömmel fogadhattuk vissza őt sorainkba.

Néha már kezdtem magam is úgy érezni, mintha ez a „kalandos” sors mostanában éppen olyan egyhangú volna, mint a letelepedettek élete, hiszen amíg a korrupt helytartónak nem vittem el egy harmadik őskövet is oktatási díj gyanánt (írhattam volna akár tanulópénzt is), addig a többi nem kevésbé korrupt hivatalban sem voltak hajlandóak feladatot adni nekem. Jól meg van ez szervezve. Kezdetben azt hittem, hogy csak engem tüntetnek ki ezzel a bánásmóddal, de Ka-Boom barátom és más galetkik is megnyugtattak, hogy mindenkivel ezt csinálják. Mindenki tudja, és senki sem tesz ellene semmit. Ez egy ilyen nép. Szó nélkül hagyják, hogy a korlátlan hatalommal rendelkező gazfickók kényük-kedvük szerint szórakozzanak velük vagy, hogy a szemüket is kilopják. Igaz, úgy, hogy minden az ő csápjáikban van, nehéz bármit is tenni, hiszen kihez lehetne bizalommal fordulni? Talán személyesen kellene a császárral beszélni (ami fejlességgel képtelenség), bár lehet, hogy ez szerinte is így van rendjén, vagy legalábbis nem lát benne elég kivetnivalót. Na majd én megmondom neki! Úgy húsz év múlva, ha addig még mindig élek, és még nem sikerült beteljesítenem az istenek által rám szabott feladatot... Persze összefogással sok mindent el lehetne érni, de hát ez megint csak képtelenség azok után, hogy évszázadok óta arra tanítanak bennünket (mondjuk engem személy szerint csak tizenhét éve), hogy ne törődjünk semmivel, ami nem konkrétan a magántügyünk, mert mindenre megvan az illetékes, majd az elintézi. Nem is beszélve arról, hogy örökös rivalizálásra vagyunk kényszerítve, mintha egymás eltaposása, kirablása, megelőzése célra vezetett volna, mint az egységben rejlő erő. A korrektség kedvéért teszem csak hozzá, hogy van néhány üdítő kivétel ezek alól, mint például a szövetségek léte, néhány feladat, amit az akadémián vagy a templomban adnak vagy maga a xenó-invázió, ahol azért megmutatkoztott fajunk összefogási hajlandósága. Ez utóbbira tökéletesen illik a régi nagy galetki költő 'Nekünk Vohara kell' című verse, amit most nem citálnék, hiszen más régészeti kutatások során nyilván az is előkerült már ott, a távoli jövőben. Addig is, amíg a császár színe elé jutok, alkalmazkodom a helyi adottsá-



gokhoz, egyrészt, mert kénytelen vagyok alkalmazkodni, másrészt, mert valami kis haszonnal minden korrupt ügylet kecsegtet. Az egyik helyi boltossal például kimondottan kifizetődő az üzletelés. Na persze nem holmi hétköznapi vásárlás, hanem például a másik boltos most nyíló boltjának szétverése, vagy az elkóválygott unokaöcs kiszabadítása az aréna torzszülőtt-tárolójának közepéből. Na ezek mókás dolgok voltak, főleg az előbbi. Itt közvetve egy kis elégtételt vehettem a helytartó által legombolt öskövekért, mert ha jól emlékszem, az a boltos a szint urának rokona, aki megsúgta nekem, hogy az új üzletben – pult alól – öskövet is lehet majd venni. Persze, a sajátjainkat. Szolid rombolásom után a nyitás egy kissé csúszni fog, de így legalább elkerülhető lesz, hogy a várható kedvezmények reményében a galetkik egymást tiporják le. Mindig mondtam, hogy egy hős vagyok. A mostani feladatom az lesz, hogy egy illegális (hogy is lehetne más) arénában illegális harcokat folytassak a boltos gladiátoraként. Természetesen erről a dologról is mindenki tud, csak éppen senki sem jelenti a megfelelő helyeken. Na de a nem létező ösök helyi papságát sem kell felténi. Ha nem gyógyítottatni vagy a szolgálmat életre lehelni mentem, nem nagyon jártam arra felé, viszont így is többet tudtam meg a belső viszonyairól, mint azt szerettem volna. Az biztos, hogy ott is sötét dolgok folytak (és fognak még mindig), a különbség az, hogy erről a főpap mit sem tudott. Na, de jött Leanthil, a gyengék és elesettek védelmezője, az igazság és a rend bajnoka, és leleplezte a gaszágokat. Ezzel pedig újabb ellenségeket szerzett magának... Ugyan, mit számít? Bazalitra gránit. Kár, hogy ezek egy fokkal veszélyesebbek, mint a szint normál lakói, és messzebbre ér a karmuk is. Mondjuk most, hogy ezeken elmélkedek, fölmerült bennem az eshetősége annak, hogy újra megpróbálnak majd elpusztítani. Eddig biztonságban érezhettem magam, mert tudtam, hogy ha velem valami történik, rögtön mindenkiben igazolódna az általam hangoztatott tanok, és különben is: a törvények kötik minden galetki végtagját. De itt nem lehet törvényekről beszélni! Ennyi erővel akár a csatornaszinten is lakhatnék, bár ha nem figyelek oda, hogy mikor, mit mondok, akkor lehet, hogy hamarosan ott kötök ki. Két lehetőségem van: vagy meglúszom magam, vagy megpróbálom a szint többi részén is magam felszámolni az igazságtalanságokat. Végül is vittem én már el helytartót a császár katonáival, sőt, egy másikat éppen én hagytam helyben. Vagyis, hogy megküzdöttem vele, és biztosan fájta neki a csapásaim. Majd egy régi galetki közmondással biztatom magam, miszerint: nem az a vesztes, akit legyőznek, hanem aki ebbe beleyugszik.



Ez a mondas vonatkozik a múltkori sirámaimra is. Ha visszalapozol egy-két oldalt (de hát nyilván éppen most olvastad), láthatod, mennyi problémával küszködtem nemrég. Az egyik ilyen volt az árnymanó triók (és négyesek) esete, akikkel azokban az időkben többször is meggyúlt a bajom. Bár újabb intézkedéseket nem nagyon tettem az ügyben, ezek a kis nyavalyások mégsem jelentenek már komoly problémát számomra, hiszen az tjasztudásom azóta sokat fejlődött, így a fokolompos jó árnymanó már azelőtt holtan hever, mielőtt bármit is tehetne ellenünk. Azóta teljesen ötletszerűen (tehát nem eltervezve), más torzszülötteket is megkínáltam halált hozó nyílvesszőimmel, és bevált a dolog. Rettegi, Pyramid, hamarosan jobb tjasz leszek, mint te! Ez körülbelül egy időben fog bekövetkezni a császárral való párbeszédemmel, de egészen jól haladok. Ahhoz képest, hogy néhány héttel ezelőtt még azt sem tudtam, milyen harc közben löfegvert használni... Ezen az elven persze a mágusok is rettegethetnek, hiszen mostanában a varázslataimra is jobban hagyatkozom, mint korábban. Például a múltkor már ecsetelt kifejelett elmanakfi-probléma kapcsán voltam kénytelen megzavarni a halál szava nevű nekromanta igét, hogy – más esélyem nem lévén – majd azzal pusztítom el az utamba kerülő nyavalyásokat. Ez bejött. Mondhatom, isteni érzés egy mozdulattal kiotlani egy lény életét, ami fordítva is igaz, már amennyire a zombiként történő animálásra ráfogható, hogy az élet teremtése. Igaz, hogy az azóta utamba kerülő egyetlen kifejelett elmanakfiot is csak ötödik próbál-

kozásra sikerült leterítenem, de valószínűleg ez egy nagyon kifejlett példány volt, vagy én voltam még gyakorlatlan ezen varázslat használatában. Rebesgetik egyébként, hogy a környéken él néhány túlfajlett példány is, de szerencsére én még egyetlen ílyet sem láttam. Maximum, ha összeakadunk, és győzők, azt is megéneklek a mostanság kötelező zenei előadásaim egyikében, nem mintha kifogyóban lennék a saját hőstetteimről szóló balladákából. Az az idő még nagyon messze van, mondjuk, talán éppen addigra fogynék ki belőlük (feltételezve, hogy mostantól semmi hősiességet nem hajtok végre), mire Pyramidot utóléletem újraszati tudásban. Hat előadás még igencsak soványka, de a zenei tudásom közben érezhetően fejlődött (most már csak minden második hangot rontom el), és a közönség ovációja és jutalmazásának szintje is emelkedett. Azt gondolhatná a galetki, hogy ebben van összefüggés, hiszen minél jobb az előadás, annál elégedettebbek a nézők. Olyan világban élünk azonban, amikor a totálisan tehetségtelen alakok nagyobb elismerésben részesülnek, mint a komoly tapasztalatokkal és adottságokkal rendelkezők (mint például én, aki a tapasztalatokat még csak most gyűjtöm, viszont az adottságaim kifogástalanok). Előbbieket néha busásan megjutalmazták – szerintem teljesen érdemtelenül –, míg utóbbiakat sokszor meg sem hallgatják. Hogy ez azért van, mert a tradicionális előadásokat unják már, vagy csak ezért, mert a többség ízlése eldeformalódott, igényei teljesen lenullázódtak, nem tudhatom, de ha lesz időm, utána járok. Itt van ez a Troy Archid, a császár volt főbárdja. Ez bezzeg ért ahhoz, amit csinál. Nem véletlenül volt az, aki. Meg ahhoz is nagyon jól ért, miként ugráltathatja a sok, jutalomra éhes galetkit, köztük engem is. Pedig megfogadtam, hogy miután teljesítettem azon kérését, hogy vadászsa le a húsz torzszülöttet, ha még valamit kér, otthagynom a fenebére. Erre nem megint újabb kívánságai vannak? Ezúttal három ehorapint kell neki vinnem (ez egy manapság még tenyésző növény), de mintha tudná, hogy ebből egyetlen darabbal sem rendelkezem. Minden másból van dögivel, némely füvemből negyven vagy akár hatvan adag is, de neki pont ez kell, ami nincs. De juszt is elviszem neki! Háhá! Majd veszek Ka-Boomtól, neki van belőle bőven. És akkor is megtudom, mi a volt főbárd meséjének vége, még ha az egész barlangomat is ki kell pakolnom hozzá. Na jó, bevallhatom, hogy igazából nem a vacak története érdekel, mert annál én is százszor különöbtrök, ráadásul mire magával ragadna az előadás hangulata, addigra fogja magát, és meglép. Nekem nem ez kell, hanem, hogy közben hátha megtudok valamit a felsőbb szintekkel kapcsolatban, amit később esetleg majd kamatoztathatok. Az információ sokszor nagyobb kincs, mint bármi más itt, a Hegyben. Én meg az áldott jó szívemmel még az azóta sem használt deflektoromról is megosztottam a tudnivalókat mindenkivel. Egy kész hős vagyok, na!



Szóval mostanában elég jól összerzedtem magam a mindennapok nyűgjeivel kapcsolatban. Egy nagy bánatom van csak, hogy szolgálak nélkül a tűzlángocskákat nem tudom legyőzni. Az arénában is éppen ez volna a következő ellenfelem, de így nem léphetek tovább. Attól, hogy szénné égetne, nem kell félnem, mert annál azért keményebb legény vagyok (hajjaj, sokkal keményebb), de emiatt sokszor nem tudok továbbhaladni az adott helyen. Sebaj, alkalmazkodó vagyok, mint ahogy az egész galetki fajta, úgyhogy mire legközelebb hozzálátok a naplóíráshoz, szerintem már ezen a téren is megnyugtató eredményekről számolhatok be. Mára elég legyen ennyi.

Leanthil

ŐSÖK VÁROSA - FEJLESZTÉSEK

- ❖ Bekerült egy új parancs, az **Ellenfél Lista (ELL)**. Ennek segítségével szörnyecsoportokat határozhatsz meg, és a HP parancscsal ezekre a csoportokra hivatkozhatasz. Így remélhetőleg rengeteg HP parancsot tud mindenki megspórolni, és sokkal rugalmasabban tudja őket beállítani. Bővebb enciklopédiát akkor kapsz, ha az 50-ből legalább 41 HP parancsod már foglalt.
- ❖ Azok a játékosok, akik magas fordulózámuk miatt már nem használhatták az EXT parancsot, most lehetőséget kapnak további **EXTra fordulók** igénybevételére. 4 fordulónként 1 hét visszadátumozást kérhetnek az EXT parancscsal, abban az esetben, ha legfeljebb 1 forduló lemaradással rendelkeznek.

A LEGENDÁK VÖLGYE

A legendák völgye egy új fejlesztés, melyet a 8. szinttől kezdve mindenki használhat. Csak be kell menni a remetéhez, és ő elmondja nekünk, hogy hol található a völgy (ekkor kapunk részletes encyclopédiát).

De mit is kell itt csinálni, miért jó ez nekünk?

Először is a remete ad nekünk egy feladványt, amit meg kell fejtenünk, ekkor indulha-

tunk csak neki a völgynek. A remete elmondja két, a völgy útját elálló torzszülött banda pontos összetételét is, így erre már előre felkészülhetünk. Ki kell választanunk a szimpatikusabb bandát, és az LV 1 vagy LV 2 parancscsal nekik rontani. Ha legyőztük őket, jöhetnek a völgy legendás torzszülöttjei. Egy LCS parancsra összesen négy darab jöhet egymás után, de persze ha már az elsónél elvérzünk, nem jön több. Ha viszont szerencsénk van, és jó erőben vagyunk, akkor legyőzhetjük mind a négyet. Minden legendás szörnynél van esélyünk új, értékes relikviákat találni, és ha mind a négytel végzünk, egy legendás tóként is kapunk. Aki elegendő tóként összegyűjt, az eljuthat akár a legendás városig is...

Összességében tehát a legendák völgye egy újabb üde színfolt a fordulónkban, ahol teljesen új szörnyetegekkel találkozhatunk, és új, érdekes és jól használható varázstárgyakkal gazdagíthatjuk kincseskamránkat.

A legendák völgyéhez kapcsolódik, hogy a 8. szinttől kezdve bekerült a boltba egy új tárgy, az elsősegély csomag, melyet a Legendák Völgyében használva, ha legalább egy szolgánk ajult, az összes szolgánkat magához téríthetjük, és teljesen meggyógyíthatjuk a csomag segítségével. Erre egyébként azért van szükség, mert a Völgy gyilkos torzszülöttjei előszeretettel gyilkolják meg kedvenc szolgálóinkat, és persze a völgyben nincs templom, ahol szolgálóinkat meggyógyítanák...

Szeitz Gábor



ŐSÖK VÁROSA

141 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2005. szeptember

A TUDÁS SZENTÉLYE

A szörnypiacos eladási árak sokszorosai a szörnyvételi áraknak. Nem lehetne ezeket közelebb hozni egymáshoz?

Ezt mostanában többen kérdezték tőlünk. A szörnypiac nem pénzkereseti vagy rabszolgázási lehetőségként került be a játékba, hanem egy alternatívaként a szörnyszerzésre azoknak, akik lusták maguknak befogni a kiszemelt bestiát, viszont sok pénzzel rendelkeznek. Ezenkívül az épület funkciói akkor is jól jönnek, ha megunt szörnyeit valaki lecserélni szándékozik, hiszen némi aprópénzhez azért hozzájuthat ezáltal.

Egyébként a szörnyek eladási ára a szörnyért járó tapasztalati pont hatodával egyenlő, pl. egy szőrös azuka a szörnypiacon megvásárolva 2449 aranyba kerül (14697 TP-t ér harcban legyűrve). A ryukuk szörnypiacain vásárolva ez az ár másfélszeres.

A karakterek szörnyeiért járó pénz maximum háromszorososa lehet a szörny szintjének, azaz a 39. szintű szőrös azukáért 117 aranyat adnak alator szörnypiacán. A ryukuk nem ennyire sóherek, ők háromszor ennyiért hajlandóak megvenni ugyanezeket a szörnyeket. (Egyébként, ha a szörny TP értékének nyolcada nem éri el ezt az összeget, akkor csak annyit ad a piac.)

Igaz-e, hogy ha kincstalálási esélyt növelő tárgyak, hatások vannak rajtam, akkor a neves szörnyek ritka kincseinek nő az esélye, a gyakoriaké csökken?

Ez így igaz. A neves szörnyek gyakori kincsei annyiban különböznek a többi kincstől, hogy csak akkor szerezhetők, ha nem esett ki ritka kincs az adott szörnyből. Ezáltal a ritka kincs esélyének növekedésével valóban csökken a gyakori kincs szerzésének esélye. Egyébként a ritka kincs kiesésének alapesélye 16% (ez néhány szörnynél persze eltérhet).

Egész pontosan mekkora teológiából/taumaturgiából tanulhatóak meg az egyes ősteológia/őstaumaturgia varázslatok?

Ősteológia/őstaumaturgia varázslatokat azok a karakterek tudnak vásárolni, akiknek teológiája/taumaturgiája elérte a 250. szintet. Ekkor a Sötét Földre kell vándorolniuk, az isteni totem-

oszlop (pl. 407, 33), illetve a rettenetes mágustorony (pl. 380, 43) épületeket keresve, amelyek varázstanító helyként működnek. Az új varázslatok elsajátításakor a karakter teológia, illetve taumaturgia szintje csökken valamennyivel.

A varázslatokról, a szükséges varázslatszintről és a feláldozandó teológia/taumaturgia szintről álljon itt egy táblázat:

ŐSTEOLÓGIA VARÁZSLATOK:

varázslat	szükséges teológia	teológia ár
isteni eledel (#326)	250	1
megifjodás (#309)	250	3
isteni gyógyítás (#324)	280	10
fizikai pajzs (#318)	300	12
isteni bölcsesség (#319)	330	20
isteni átok (#307)	350	12
örökkévalóság (#316)	380	10
manapajzs (#308)	400	15
isteni kontaktus (#315)	400	30
halhatatlanság (#317)	430	15
fizikai pajzs II (#327)	480	25
felsőbb relikvia (#328)	520	40



ŐSTAUMATURGIA VARÁZSLATOK:

varázslat	szükséges taumurgia	taumurgia ár
őskreáció (#320)	250	1
őstűz (#310)	250	5
szinguláris védelem (#322)	250	7
ősjég (#311)	280	12
rezisztencia (#313)	300	15
nekrofun teremtése (#321)	340	12
ősi hurrikán (#312)	370	20
őselemi védelem (#314)	400	15
káoszportál (#323)	430	18
fekete energia (#325)	480	30
relikvia kreálása (#329)	520	40

TVP-je van a karaktereknek, hogy 40 parancsból, 10-11 mozgásból sem tudják elkölteni azt. Kétségbe azonban nem kell esni! Ezzel arányosan a jövőben készülő csatamezők, másznilók, s egyéb tevékenységek TVP értékei sem fognak a végtelenségig nőni, így arányban marad a kettő.

A TVP megállításának szerepjátékos magyarázata is van. A tevékenységpont a játékban időt jelent, amit a karakter fejlődésével arányosan egyre jobban ki tud aknázni, használni. Van azonban egy pont, amit így már nem lehet átlépni – egy nap nem állhat 24 óránál többől, még ha a világ a feje tetejére áll, akkor sem. Léteznek persze az idő szövetét machináló tárgyak, s varázslatok, amelyekkel ez kitolható, s azt megígérjük, hogy a jövőben is kellő mennyiségben kerülnek majd be ilyenek.

Összefoglalva, hogy most honnan lehet TVP-hez jutni a fordulónként kapottn kívül:

eszköz/varázslat/képesség	hogyan
sáfránypor (211. tárgy)	H parancsra: +5 TVP/db
sáfránykő (979. tárgy)	H parancsra: +100 TVP/db
moa tértörzítő (1213. tárgy)	automatikus: +10 TVP/forduló
kaleidoszkóp (1269. tárgy)	H parancsra 28% eséllyel: +2D10 TVP (14% eséllyel 2D5 TVP vesztes)
reverziós prizma (1498. tárgy)	a szörnyek kronoérintését néhány alkalomra az ellenkezőjére fordítja
időcsere (285. varázslat)	automatikus 5 VP-ért: +10 TVP/forduló
ősvortexnél	0,25% eséllyel (vortex amulett viselése esetén 12,5% eséllyel): +50 TVP
időtörzítés (243. varázslat)	fordulónként egyszer elvarázsolva 50 aranyért, 10 TVP-ért, 35 VP-ért: +30 TVP
pszi meditáció (299. pszi képesség)	használva 100 pszi pontért: +20 TVP
TVP szaporítás (semleges speciális KT képesség)	
fekete bugyor (180. tudati képesség)	
mentális felfrissülés (255. tudati képesség)	5X TU átváltása X TVP-re, max. 10*MXTU/7 TVP (legfeljebb az adott fordulóra kapott TVP 20%-a)

Igaz, hogy az új neves szörnyek nem számítanak bele az „őj tíz neves szörnyet” isteni küldetés teljesítésébe? Ha igen, miért?

Ezt az isteni küldetést igen magas szinten kapják meg a karakterek, s megoldása egyértelműen az ősi birodalmak területeihez kötődött régen is, most is. Egyértelmű, hogy az istenek nem arra kíváncsiak, hogyan mérszálol le követőjük néhány alacsony szintű teremtményt, még ha egyediek is azok. A karakternek ezen a szinten az ősi birodalmak vezetőivel kell végeznie.

Igaz, hogy a fordulónként kapott TVP nem nő a végtelenségig?

Igaz. Ha a karakter elérte a 640. fordulóját, fixen, minden fordulójában ugyanannyi TVP-t fog kapni. Sokan tévesen korlátozásról beszélnek, pedig ez nem az: mivel minden karakter szembeesülni fog vele, senkit nem ér hátrány, csupán a játék egyik szabálya magas fordulószámnál megváltozott. A TVP ezáltal kicsit nagyobb szerepet kap az UL tervezés során. Célunk annak az állapotnak az elkerülése volt, mikor már fordulónként annyi

A ryuku szigeteken milyen handicappal „működnek” a szörnyek?

Az ellenfelek itt alapból 60. szintű karakterekre vannak méretezve. Ha ennél alacsonyabb szintű karakter téved e területre, a szörnyek szintenként 4%-kal gyengülnek, de maximum 24%-kal, azaz 55. szint alatt már mindenkinek a maximálisan legyengített ellenfél jön. Az ősi birodalmak területeihez hasonlóan kivételt képeznek a terület neves szörnyei, melyek a tapasztalati szintjükre való tekintet nélkül, változatlan erősséggel támadják a karaktereket.

Igaz-e, hogy a humanoid (emberszerű) testalkattal rendelkező szörnyek hatékonyabban fejlesztik a fegyveres szakértelmeket, mint közönséges társaik? Ha igaz, mennyivel hatékonyabban?

Csupán pletyka, nincs valóságtartalma.

Farkas Zsolt



JAVÍTÁSOK, MÓDOSÍTÁSOK

- ❖ A pszi fejlesztést nem használja a karakter akkor, ha a pszi-je már becsillagozódott, vagyis amúgy sem lenne semmi hatása.
- ❖ A rablópaprikás lefőzése után a karakter lopni tud a boltostól. A lopás szakértelem növekedésének mértéke kicsit eltűnt volt, magasabb szinten már nem nő majd annyira. Az EE parancsra mostantól csak egyszer próbálkozik a karakter (az utolsó eladásakor). Ezenkívül ha a karakter a bolt agresszorlistájára került (vagy mert kimagyarázhatatlan lebukott korábban, vagy betámadta korábban az épületet), akkor nem tud majd lopni.
- ❖ A kiérthoz képest egy héttel később, de véget ért a Beholder találkozó a TF csapat által megnyert kéthónapnyi +10% TP a szörnyekért.
- ❖ A tolvajszem varázslat, amennyiben az elmondója láthatatlan volt, nem szolgált információval más kalandozókról. Kijavítottuk a hibát.
- ❖ A familiáris idézése varázslatot az enciklopédiájának ellentmondóan mindig 40 VP-be került elmondani, ahelyett, hogy a megidézendő szörny szintje*40 -be került volna. Kijavítottuk. A használat szövege is elég furcsa volt, azt is helyeráztuk.
- ❖ Újabb isteni küldetések kerültek játékba a magasszintű papok számára.
- ❖ A könnyebb követhetőség kedvéért mostantól folyamatosan írjuk a karakterlapon, mennyi szabad hely van az adott karakter hátizsákjában.
- ❖ A bo'adhun gyógyítás és a kyorg tudás a ryuku szigeteken is hatnak. Ezzel az információval kiegészítettük enciklopédiájukat.
- ❖ A 100-as labirintusban egyszerűen át lehetett sétálni a teleportokon, ha teleport utáni mezőt adott meg végcélnak a karakter, vagyis kiírva ugyan ki volt, de nem repített a teleport sehova. (Ez másik régebbi labirintusban is előfordulhatott.) A hibát javítottuk, a teleport megtörténtekeor megszakad az aktuális lépés.
- ❖ Immunitáskövet mostantól csak akkor használ el a karakter, ha más effekt miatt nem lett immúnis az őt támadó varázslatra.
- ❖ A káoszpulzánson módosítottunk, 7 MXTU-t ad.
- ❖ A fekete lótszról kettő virágot is le lehetett egy körben szedni, de csak két parancsból – ez volt az eredeti elgondolás. A mai nappal eltöröltük ezt a bonyolítást, KT 446 2 hatására rögtön kettőt szed a karakter.
- ❖ Mostantól, ha folyadékot gyárt a karakter KT paranccsal, és paraméternek nagyobb számot ad meg, mint amennyi tartója lenne a tárolására, csak annyit gyárt le, amennyi elfér. (Korábban a felesleg azonnal szétfoly.)

- ❖ A méregsemlegesítés akkor kerül 20 VP-be, ha egyszerre kétfajta méreg kínozza a karaktert (mondjuk a dögliárcsél való találkozás után). Ez talán nem volt elég egyértelműen megfogalmazva a varázslat enciklopédiájában, így azt kiegészítettük.
- ❖ A kör eleji automatikus TU/TVP átváltás nem számított bele az egy körben átváltható TU korlátba. Kijavítottuk.
- ❖ A bozontfonat enciklopédiájában sajnos hibásan szerepelt, hogy +2 IQ-t adna, valójában az eróbónusz mellett -2 IQ hátránnyal sújtja viselőjét.
- ❖ A térképező programok, és a könnyebb követhetőség kedvéért a szekérkaravánokról mostantól a térképadatok között is írjuk, merre tartanak.
- ❖ Ha a karakter nem ad enni a befogott szörnyeinek, első körben „éhes”, második-harmadik körben „nagyon éhezik”, negyedik körben „éhhálal küszöbön van” jelzést láthat mellettük a karakterlapon. (Eddig az „éhes” jelzés volt kétszer.) Ha egy szörny nagyon éhezik, tulajdonosa (és a többi befogott szörny) már kezdhét aggódni.
- ❖ Bizonyos kalandozó-kalandozó elleni csatákban előfordulhatott, hogy miután valamelyiküknek bekattant a halhatatlanság varázslata, az utána történet nem egyeztek meg mindkét szemszögből. A hibát javítottuk. Mostantól a halhatatlanság varázslat hatása az ütésváltások után (mivel azok a kiírás sorrendjétől függetlenül úgyis egyszerre történnek meg) lép életbe.
- ❖ A karakterlapon mostantól látszik az is, hogy a karakternek a beállítottakon kívül hány feltételes parancsa lehet még. A korlátba a DX, a gyógyító totem beállítás és az, hogy a maradék TVP-időből melyik tulajdonságotat TFeled, nem tartozik bele – ezeket a maximális 16 beállításon felül is ki lehet adni.
- ❖ Az őrzők éberségével, illetve tudati fétissel történő imádkozás során előfordulhatott, hogy amikor a karakter elDEMEzett az adott mezőről, a következő IMre már varázslatot próbált megtanulni a VP regeből megvehetőek közül (általában a varázsfestéket). A hibát javítottuk. A DEMezés után az imádkozás folytatódik, ha van az adott helyszínen is oltár.
- ❖ Amennyiben a Tricornis Futárszolgálatnál egy tartót adsz fel, amiben még van folyadék (ami elfolyta, ha a tartót elküldted), automatikusan feladod a folyadékot is a postával. A folyadék feladásának költsége külön számolódik, a szabályoknak megfelelően (csupán a 10 arany felárat nem kell kifizetni, hiszen a Futárszolgálat a saját tartódban szállítja az árut). Amennyiben nincs pénz az ilyen folyadék átküldését finanszírozni, az el fog veszni.
- ❖ Az első verzióban gonosz jellemű karakterek nem használhatták volna a tricornis nyergét, de aztán meggondoltuk magunkat, az enciklopédiát kijavítottuk, a változás azonban eddig nem működött. Mostantól a nyergét bárki használhatja (ha van hátasa).

Az alábbi táblázat a júniusi szörnytervező pályázat során já-tékba került szörnyek listáját tartalmazza. Az első oszlopban azt a szörnyet találhatjátok, amelynek lett neves változata. A második oszlop a neves szörny nevét tartalmazza. A harmadik oszlopban pedig a szörnyből kinyerhető tárgyak listáját találhatjátok.

Ha karaktered szívesen találkozna velük, érdemes biznod a vakszerencsében, illetve az első oszlop szörnyeit SZK-znod az arra megfelelő mezőn a táborozás alatt – hátha épp neves változatuk kerül majd az utadba.



színes dözmög (#78)	Szivárvány (#956)	mindig: szivárványszív (#1529)
fekete griff (#107)	Zuramagor (#993)	ritka: griff toll kesztyű (#1578), gyakori: griff nyakék (#1579)
ragyász burástya (#111)	Métely (#981)	mindig: 8 db ugh méreg (#166), ritka: saválló fülbevaló (#1552), gyakori: Métely páncélja (#1562)
homokféreg (#121)	Shandul (#960)	mindig: 3 db safránypor (#211), ritka: féregnyereg (#1532)
orgyilkos (#131)	Quirov (#976)	mindig: 70 db arany (#50), ritka: méregfog (#1553)
sötét gnóm (#132)	Mallon (#961)	mindig: 3 db spiritusz (#170), ritka: Mallon botja (#1526), gyakori: nodonrod kütűző (#1533)
sötét főgnóm (#136)	Droma Shelagoru (#974)	mindig: 8 db spiritusz (#170), ritka: Fekete Kehely (#283), gyakori: denevér szimbólum (#140)
kardfogú fülemüle (#146)	Pikoló (#991)	mindig: fülemüle sip (#1576)
ongóliant (#159)	Krogan, a pusztító (#982)	ritka: bozontfonat (#1563), gyakori: Krogan buzogánya (#1561)
kétféjű troll (#163)	Földrengető (#992)	ritka: bozontfonat (#1563), gyakori: monstrem vállvédő (#1577)
jégtroll (#164)	Whurphöl (#988)	mindig: jégpasztilla (#1566), ritka: jégcsákány (#1574)
élőholt ősmágus (#179)	Korrum Nert (#970)	mindig: 2 db varázskő (#305), ritka: Korrum pálcája (#1545)
szeppent rákfatty (#186)	Jerome (#957)	mindig: 8 db rákfatty váladék (#333), ritka: Jerome köpenye (#1527)
részeg kalandozó (#187)	Barnega (#972)	ritka: varázskorsó (#1546), gyakori: Huddens alkarvédője (#1550)
varkaudar bajnok (#190)	Poomr Ko (#958)	mindig: varkaudar szimbólum (#1528)
kisebb quwarg isten (#213)	Quwaxotix (#962)	ritka: quwarg katalizátor (#1535), gyakori: őskristály-szilánk (#1525)
pszi elementál (#221)	Pszinapszis (#975)	ritka: pszi kő (#248), gyakori: mentát karkötő (#1551)
szubreális vámpír (#223)	Lady Amélia (#967)	ritka: Amélia nyaklánc (#1538), gyakori: Amélia köpenye (#1542)
ekharion (#232)	Ek'Hor (#978)	ritka: Ek'Hor pájsza (#1556), gyakori: ekharion dárda (#1557)
Raia szent lovagja (#239)	Kitaszitott (#963)	ritka: Raia csataszoknyája (#1537), gyakori: trikornis nyereg (#1536)
noth szellem (#250)	Leoneydeas (#977)	ritka: aenouth ködkürt (#1554), gyakori: holdezüst fejpánt (#1555)
őrült varázsló (#255)	Blounther apó (#973)	ritka: Blounther gyűrűje (#1548), gyakori: balkezes gyűrű (#1549)
pszi őselementál (#258)	Hoxurton (#980)	mindig: 2 db pszi kő (#248), ritka: mentát korona (#1559)
trikornis herceg (#261)	Napsörény (#985)	ritka: napmedál (#1567), gyakori: Napsörény szarva (#1569)
őrijárat (#274)	királyi őrgárda (#987)	mindig: tanulmánytekercs (#1571)
quwarg ősmágus (#302)	Quwargamanga (#964)	ritka: quwarg telepörtgömb (#1534), gyakori: térhajlító kavics (#1539)
ében sárkány (#327)	Shengoroth (#968)	mindig: Shengoroth karma (#1520)
márvány sárkány (#328)	Friedurgonoma (#990)	mindig: jégrúna-tekercs (#1575)
Raia angyala (#333)	Tyriel (#778)	mindig: 2 db angyalok gyűrűje (#529), ritka: angyali medál (#1523), gyakori: angyali fétis (#1524)
troll ritualista (#365)	Öregsámán Krough (#989)	mindig: 2 db varázskő (#305), nagyon ritka: ritualista amulett (#708), ritualista öv (#709), ritka: Krough fejdísz (#1570)
vízbeölt ryuku (#409)	Teijiyoshi (#971)	ritka: ryuku tütető (#1521), gyakori: precíziós vetőtű (#1522)
tollaskigyó (#635)	Tiestichlaq (#969)	ritka: éjfékete kigyótoll (#1544), gyakori: kigyótoll (#1543)
kentaurusz (#762)	Cenarius (#984)	mindig: 2 db ijázkence (#1225), ritka: kentaurusz ij (#1568)
ryuku futárbérenc (#765)	Ayagira Tanaka (#966)	ritka: ryuku futárcsizma (#1530), gyakori: megsemmisítő (#1540)
ryuku csapásvezető (#778)	Ciang Csi (#979)	ritka: légiós hátizsák (#1560), gyakori: hősiesítő medál (#1558)
ork bérgyilász (#781)	Yurk, a profi (#959)	mindig: 3 db ork csodaszor (#1228), ritka: méregtagadó (#1531)
méregféreg (#784)	Arsa (#965)	mindig: 6 db toxyl (#591), ritka: manakristály (#500), gyakori: Arsa potrohgyűrűje (#1541)
skarlátdémon (#790)	Shear'niz'il (#986)	ritka: démoni palást (#1573), gyakori: életköves gyűrű (#1572)
fattylord (#791)	Dühöngő (#983)	ritka: Dühöngő nadrágja (#1565), gyakori: fattylord deréköv (#1564)



Trollkien: A Kalózherceg legendája V.

A hosszan elhúzódó összecsapás mindkettejüket alaposan kimerítette, bár ezt igyekeztek palástolni. Energiikus, ellenállhatatlan támadásaik lassanként kurta vágásokká, alattomos szúrásokká szelídültek, a kihívó és sértő szölamok pedig, amiket legalább annyira szántak a nagyhangú közönségnek, mint egymásnak, szépen elmaradtak végül, s helyüket immár csupán bősz fújtatás, és lihegés foglalta el.

Khai bal combja erősen vérzett, és a hasára is kapott egy sekély, de igen kellemetlen vágást, míg Halálbáró éneket, és sértetlennek tűnt. A körülöttük üvöltöző legények nem látták, nem is láthatták, amit csak ők ketten tudtak: azon a néhány apró, inhasító vágáson át, amit a herceg szabályai ejtettek a fekete férfi karján, nem vér szökött el, hanem egyenest a győzelmet vagy a bukást jelentő erő...

– Vége van Báró! – kiáltotta Khai, miután ügyesen hátrította ellenfele vágását, s ugyanazon mozdulattal, máris ríposztzott. – Rajtad áll, hogy legényeid miképp... – újabb vágás, s a Báró csak az utolsó pillanatban érkezett kitérni.

– látnak távozni, s hogyan... – a kopasz kalózvezér felordított, és minden erejét összeszedve lendült előre,

– emlékeznek meg rólad majdan a krónikák – fejezte be Khai, s mintha csak pontot tenne a mondat végére, ismét eltalált egy inat a kalózvezér könyökhajlatán.

Halálbáró lihegve állt meg Khai előtt, tekintete elsötétült. Jobbja remegett az erőfeszítéstől, ahogy megpróbálta megemelni kardját, izmai azonban nem engedelmesskedtek.

– Soha nem alázkodok meg egy ilyen előtt, mint te! – fröcsögte, és a kalózái felé fordult. Xhe-po-khai elérte a szándékát, elrugaszkodott, s ugrásával csupán egyetlen lépést kellett áthidalnia. A következő pillanatban már ellenfele elé huppant, s a boszorkányos ügyességgel megpörgetett, és lefelé fordított szabályak keresztülzaladtak Halálbáró bordáin.

A herceg nem bíbelődött a csontok közé ékelődött fegyverekkel, hátat fordított halálra sebzett riválisának, aki hörögve rogyott térdre, s mire a dermedt kalózok fel-foghatták volna mi történt, már kitért karral lépett eléjük.

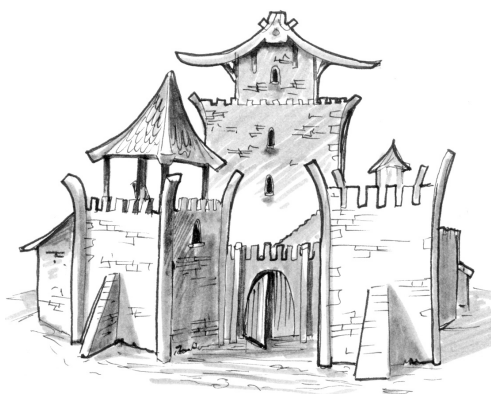
– A párharcnak vége! – kiáltotta. – Láttátok, becsületes csata volt, trükkök, mágia, és mérgek nélkül való. Győztem, s kapitányotok adott szava kötelez titeket!

A legényei menten felsorakoztak a herceg mögött, úgyet se vetve a zsákként eldőló, haldokló kapitányra. A Veszteglő fedélzete arénából egy pillanat alatt változott át küzdőtérre, ahol csak egy rossz mozdulat, vagy egy elhibázott szó kellett, hogy a szemben álló kalózok egymásnak essenek.

Khai színpadiasan lehúzta ujjáról a családi címerrel ékesített, hatalmas pecsétgyűrűjét.

– Kapitányotokat legyőztem, s ezzel elnyertem a jogot, hogy vezessélek titeket. De... nem kívánom mégsem, hogy hűségesköt tegyetek nekem! A Fájdalom Tengerén portyázó kalózok színe-java itt van most, ezen a hajón. Am ma már nem csak a Császári Flotta vadászik ránk, de Tűzhaj Diamond, és a többi feltörekvő kapitány is mind nagyobb hatalomra vágyik. Csak összefogva van esélyünk megőrizni tekintélyünket. Látjátok e gyűrűt? – mutatta meg nekik széles mozdulattal az ékszert. – Ne rám, hanem eme gyűrűre esküdjetek fel! Hogy a hordozóját





követitek bárhová, akár a halálba is, az ő parancsait teljesítitek, és őt szőlítjátok kapitányotoknak ezután, bárki is viselje. Így legyen az idők végezetéig! Mikor majd elhagy a jó szerencsém, és megterek végre Hgoomlh kebelére, e gyűrű, és a kötelék megmarad. Így mindig lesz egy kapitány, aki egygyé kovácsolja a kalózok nemzetét! Nos, mi a választok?

Ekkor előlépett egy fickó a Báro legényei közül. Halálfejes köpenyt, és kalózkendőt viselt.

– Előbb esküdj te, Khai kapitány! Esküdj a gyűrűdre, hogy bárki viselje is azt, te is aláveted magad parancsainak! És esküdj meg, hogy soha nem szeged meg adott szavad!

A tömegeből helyeslő kiáltások hallatszottak, és a herceg fejét hajtott a kalózok előtt.

– Esküszöm a Voltak Urának nevére, hogy igaz vezérek leszek, úgy éljék! – mondta, és lassan visszaillesztette ujjára a gyűrűjét.

13.

Kanxoya-mito egykoron valóban a szigetvilág ajtaja volt. Ide érkeztek a kereskedők a távoli kontinensről, hogy átrakodjanak, és innen indultak reményekkel és bizakodással teli expedícióra a nagy felfedezők. A Küszöb-sziget kikötője még kétszáz évvel ezelőtt is élettől pezsgő, gazdag város volt. Hatalmas helyőrséggel bírt, s tornyai büszke sárkányokként lobogtak a császári zászlócsíkok, hirdelve a bőség, és erő állandóságát. A tengerparton lármás halásztelep terpeszkedett, a környéken megbúvó kis jobbágyfalvak pedig nem csak eleget, de még felesleget is termeltek.

A jólét, és gazdagság azonban véget ért a következő Császár hatalomra lépésekor. Az uralkodó a hódítások és a Birodalom terjeszkedésének új irányát dél-keleti irányban látta, s ezzel gyors halálra ítélte a Küszöb-szigetet. A

kereskedők egyre-másra telepítették át a raktáraikat, elmaradtak a Birodalom nagy halfelvásárlói, és a Flotta dukáttal tömött zsebű kátrózi, és légiósi is. A kikötő röpké ötven év alatt kisértetiesen elnéptelenedett, a helyi lakosság megfogyatkozott, és elvándorolt, a néhány száz itt maradt család pedig reménytelen nyomorba sülyedt.

Aztán a várost, úgy tizenöt évvel ezelőtt, maroknyi csapatával birtokba vette egy névtelen kalóz, s rövid idő alatt valóságos sárkánybarlanggá változtatta azt. Halálbáró biztos menedéket ígért a szigetvilág hontalan csibészeinek, és kalandorainak, a hatás pedig nem maradt el. Rövid idő alatt bicskásokkal telt meg a kikötő, akik számolatlan vonultak a Báró védősármái alá. Mikor elegendően lettek, a kalózzvezér kihajózott egyetlen, ütött-kopott karavelljével, és szigetről-szigetre haladva, leigázta a Fájdalom Tengerét...

Khai végigsétált a kikötő mocskos főutcáján. Bármerre fordította tekintetét, lebujsokat, füstös kocsmákat, naplopókat és örömlányokat látott. Mindazt, amit gyűlölt, és megvetett. Bár kalóz volt, izig-vérig törvényen kívüli, s a bűn mélyen a lelkébe ivódott, ezt a söpredéket, és szennyet sosem lett volna képes saját életének tekinteni.

Csak négy legénye, és az idomított méregzsák kísérete el, mert nem tartott támadástól. Mire leszállt az éj, diadalának híre mindenhová eljutott, és mostanra a város apraja-nagyja tudta, hogy Khai kapitány lett a sziget új, teljhatalmú ura. Az itteni csavargók egyszerű törvények szerint éltek. Mindegy volt, ki uralkodik, ők engedelmességgel tartoztak neki. A szosz függönyök mögül szűk szemek figyelték, amerre a kis csapat elvonult, és a sötét kapualjakban gyanús árnyakat oszlattott szét a fáklafény.

– Csapdába sétalunk, uram – vélte Jobbkéz Zhex.

– Nem maradunk soká, barátom. Hidd el, mit sem kívánok kevésbé, mint ennek a koszfészeknek urává lenni. Csak megkeressük, amiért jöttem, és máris elhajozunk.

A város középpontjában egy kőből emelt vár állt. Az idő még nem tudta kikezdeni vasos falait, így megőrzött valamicskét egykori arisztokratikus fensőségéből. Am az egykor pompás, és fényűző helytartói hivatal helyébe lármás aljanép költözött. A kitárt, faragott kapu a sarkából kifordulva lógott pántjain, és csupas� fenekű utcakölykök rohantak a gazzal felvert udvaron.

– Uram, gazdag zsákmányt ígértél a legénységnek. Azt mondtad, a Báró kincseskamráját együtt foszthatjuk ki, és minden a miénk lesz. A fiúk elégedetlenek lesznek... – mondta az egyik jól megtermett testőr, aki csak nemrég vált közönséges zsoldosból kalózzá. Még nem ismerte olyan jól a kapitányt, mint Zhex, és társai.

Ahogy bevonultak a városvarra, átható bűz, és szemét fogadta őket. Az ablakokban kíváncsiskodó kobakok buk-

kantak fel, és a szutykos kölkök rikoltozva menekültek előlük.

– És így is lesz, ahogy megmondtam – vigyorgott rá legényére Khai. – A Báró kincseskamrája odalenn van a kikötőben.

– De akkor meg minek... – tamáskodott a zsoldos.

– Ej, te! Elhallgass, mert kivágom a nyelved! – förmedt rá Zhex. – Hogy merészeled urunkat faggatni!?

Néhány lépcsővel, és átjáróval bentebb, egy folyosóra jutottak. Khai előszedte a kincses térképet, és segítségével hamarosan rábukkantak a rejtekhelyre. Használói nem sokat törődtek az álcázással. A padlón jól látszott a nyíló kőajtó által hátrahagyott kopás, így már csak a működtetéséhez szükséges kapcsolót kellett felkutatni. Ahogy a kapitány végigtapogatta a szinte felismerhetetlenné kiszolódott falfestményt, egy stílizált rajzolatban azt is gyorsan meglelte. Ekkor egy tenyérnyi aranymedált varázsolt elő az övtársolyából, megforgatta az ujjai közt, és az alvezérére kacsintott. A halálfej szimbólum pontosan illeszkedett a mélyedésbe! Khai lassan körbefordította a medált, és az ajtó engedelmeskedve a bonyolult mechanikának, dübörögve nyílni kezdett.

– Olyan kiszámítható! – sóhajtott a kapitány, és fátylájával a sötétségbe szűrt.

– Vigyázz! Jobbról is egy! – üvöltött Zhex, és ellépett a zombi lendületes karomshintása elől. A folyosó sajnos túl szűk volt a csapatharchoz, pedig a kalózok egymás hátát fedezve, négy-ötös csoportokban verhetetlenek. – Uram, újra feltámadt az a dög!

Egy sarok mögött, az élőholtak közönyös nyugalmával várta őket a négy zombi. Ki tudja, mennyi ideje vesztgeltek türelemmel a sötétségben, reménykedve, hogy valami élő közeledjék feléjük? Erősek voltak, és szívósak. Khai ikerszabályai úgy peregetek, mint a szélmalom lapátjai a viharban, a zomik azonban fel sem vették a vágásokat.

– Vissza! – kiáltotta a kapitány, mikor ő is felfigyelt. A lefejezett hulla, mit sem törődve sebeivel, lassan feltápaszkodott a földről, és máris a kalózok felé kapkodott méreates karmaival. – Gyerünk! Itt nem jutunk át!

A zombik nem követték őket. Amint néhány lépésnél távolabb kerültek tőlük, azok visszahúzódtak a sarkokba, ahonnan az imént előtppantak.

– Kerülnünk kell, Zhex, nincs más választásunk. Ezek elpusztíthatatlanok. Még sosem láttam ilyen förtelmes teremtményeket...

– És mit mond a térkép, uram? – kérdezte az első tiszt.

– Lássuk csak... Ha itt, ennél a kereszteződésnél balra tartunk, bizvást eljuthatunk a kapcsolóig. Csak azt nem tudom, mit jelöl itt, ez a vörös kör. Nyilván nem véletlen, hogy a megrajzolt útvonal a zombikon át vezet.



Egy egész napnak tűnő, óvatossá tapogatózással, és felderítéssel töltött fertályóra múltán sikerült egy saroknyira megközelíteniük a titokzatos jelet. Doappy izgatott volt, és feszült, Khai pedig nem hagyta figyelmen kívül madara viselkedését, mert a jószág megérzései párszor kiegészítették már a bajból. Némán csendre, és nyugalomra intette társait, és innen már egyedül haladt tovább. A nyughatatlan méregzsák azonban sehogy sem akart tági-tani mellőle.

A sarok mögött két iszonyatos alak várta őket. A herceg – mi tagadás –, úgy meglepődött, hogy elejtette fátyláját, és az alulról érkező, lobogó fényben az esszencia-vámpirok csak még félelmetesebbé váltak.

Betolakodó! Végre... – lehetne az egyik.

Élelem! Erős lélek! Finom! – súgta a másik, de testtartásuk mit sem változott. Sötét köpönyegük az egész testüket eltakarta, csak halottfehér, ráncos arcukat hagyta szabadon. Olyanok voltak, mint egymás tükörképei, ahogyan egyszerre mozdultak Xhe-po-khai felé. Amint szétáruultak a fekete köpönyek, láthatóvá vált egykor díszes és drága, nemesi öltözékük, és megcsillantak félelmetes karpengéik. A kapitány önkéntelenül hátrébb lépett, és védekezésre emelte a Dhouga szabályát, míg Doappy felrikoltott, és egy szempillantás alatt eltűnt, hogy aztán a vámpirok háta mögött jelenjen meg ismét. Rikácsolásával igyekezett magára vonni a szörnyek figyelmét, de azok ügyet se vetettek rá. Helyette inkább összehangolt támadást indítottak, és a négy karpenge cikázva kereste a rést a herceg védelmén.

Erős! – sísteregte az egyik vámpír, mikor a pengék egymásnak feszültek.

Igen! Bőséges táplálék... – búgta a másik, és társa segítségére sietett. Félreütötte Khai fegyverét, és előresuhintott a kalóz védtelenné vált torka felé. Talán csak Hgo-omlh kezgyéből történt, de elvettette a célt.

A testőrök váratlanul kapcsolódtak a küzdelembe. Zhex néhány pillanat alatt teletűzdelte az egyik esszenciavámpírt vetőtűkkel, míg a többiek a másik élőholtat célozták mindennel, amijük csak volt. Az egyik vetőtű, csodával határos módon, utat talált a díszes tunika alatt rejlő láncing rései között, és a vámpír hangtalanul összecsukszott. Egyetlen parányi tűszúrás érte csak a fekete szívét, de ez is elegendő volt, hogy a lelke visszatérjen az árnyak közé.

Árrrrhh! Ezért kínhalál jár, pondrók! – hörögte az élőholt, és társa bukását látva örült vagdalkozásba kezdett. Vastag köpenyéről lepatogtak a dobópálcák, ám pont, mikor egy energikus támadással sikerült kicsapnia a folyamatos védekezésre kényszerített herceg kezéből az egyik szablyát, kísérteties huhogással célba ért az elhajított dzsumbujharcos bóla is. A kobakok hangosan összekoccantak, mikor a szíj a vámpír torkára tekeredtek. Az élőholt persze nem fulladhatott meg ettől, ám figyelmét lekötötte a váratlan támadás, és ez a pillanatnyi kihagyás megpecsételte a sorsát. Khai két kézre kapta rövidebb pengéje markolatát, felordított, és teljes súlyát beleadta a döfésbe! A dhouga-szablyát persze nem szúrásra tervezte az egykori, legendás fegyverkovács, de ekkora erő hatására még az ívelt penge is átszaladt a vámpír mellkasán.

- Mi lehet ez, uram? Még sosem láttam ilyesmit.
- Fogalmam sincs Zhex – tűnődött Xhe-po-khai. – Mondtam neked, hogy Vohan rúnakristályát kell fellelnem mielőbb. A térkép szerint végig kell mennünk ezen a folyosón, és nincs más út, csak ez, meg amit zombik vigyáznak. Át kell lépnem a rajzolon!
- Gondold meg, uram! Minden szígerem tiltakozik. Ez valami nagyon-nagyon gonosz dolog.
- Muszáj megtennem. Csak odáig kell eljutnom, a folyosó végéig. Ne aggódj, nem lesz semmi bajom – reménykedett Khai.
- Akkor legalább engedd meg, hogy én menjek előre! Ha halál vár rád, inkább én haljak meg helyetted! – mondta az alvezér, és mélyen a kapitány szemébe nézett.
- Nem, Zhex. Ez az én sorsom, nem a tiéd. Rád szükség van odalenn a Hajóvadászon! Itt van, fogd a gyűrűm, és ha odavesznék, használd bátran! – mondta a herceg, és mielőtt legénye tiltakozhatott volna, belépett a varázskörbe.

Gyomorforgató érzés volt! A tér és az idő elveszítette jelentőségét, sőt, mintha az élet, és az emberi test határvonalai is elmosódtak volna... Fények, szagok és hangok

kavarogtak a semmiben, és Khai zuhant, csak zuhant. Feneketlen kúttá változott a valóság, és a földet érés csontrepesztően fájdalmas volt! Ráadásul a valóság bizonyatos teherként roskadt a kemény kőpadlón fekvő kalózkapitányra. Megrohanták a külvilág felől érkező érzetek, szinte szétrobbantották a fejét zsongással, fényekkel, illatukkal.

Hosszú percekig feküdt így, képtelenül arra, hogy akárcsak a kisujját is mozdítsa. Aztán visszatért izmaiba az erő, látása, hallása tisztult, és elült a fejében a káosz. Minden porcikája fájt, de erőt vett magán és felült. Egy üres, ovális alaprajzú szoba falait látta. A por mindent vastagon belepert, még a földre rajzolt pentagrammát is. A négy égtáj felé négy függőleges, keskeny ablak nézett, lórések gyanánt.

Khai nagy nehezen talpra kecmergett, és valamelyest megnyugodva konstataálta, hogy felszerelése hiánytalan, és csontjai is épek. Az elfalazott ajtóhoz vánszorgott, és megkopogtatta a nyers, hideg követ. Úgy vélte, talán áttörhető, de most nem volt ereje hozzá. Inkább a legközelebbi ablakhoz tántorgott, és kinézett rajta. Meghökken. Nem akart hinni a szemének. Odalenn, a fekete mágustorony körül egy várost látott nyüzsögni. Egy várost, ami furcsán idegennek tűnt, és nem csak a házak stílusa, hanem a lakói is... Ha értette volna a ghallai közöst, előbbutóbb biztosan rájött volna a felszűremlő beszédfoszlányokból, hogy Alanorban van. Alanorban, ahol a legfrissebb hír épp a minap röppent szárnyra: egy kalandozó sikeresen áthajózott a ryuku szigetekre...

folytatása következik



Roxati pletykák

Roxat szűk sikátoraiban nem szokás kérdezősködni. Azt a sunyi alakot sem állította meg senki, aki a hivatalnok-negyed korán elcsendesedő ablakai alatt osont el hangtalan. Seszínű köpenyét szorosan összemarkolta maga előtt, és csuklyáját is mélyen az arcába húzta. Nem látszott ki alóla más, csak egy néha-néha, hidegen megvillanó, vizsla tekintet.

Mikor a pöttöm kis kunyhó végre feltűnt a látóterében, lelassította lépteit, és iparkodósról inkább kényelmes tempóra váltott. Észrevétlen körbefürkészett a kis téren, de óvatossága feleslegesnek bizonyult, mert e kései órán az utcákon már senki sem járt.

A jósdá csendesen meglapul az árnyékban, ahogyan a pöfeteg szundikál a fák tövében. Semmi sem mozdult, semmi sem neszegett. Az ajtókeret ráásított az éjszakára, még feketébb éjt sejtetve odabent, mint amilyen sötét, fülledt éjszaka lebzsel az utcán, idekinn. Az orgyilkos nem tétovázott. Kurta, halk villanással elővonta törét, és berontott a szűk szobácskába. Ekkor bántó, éles fény lobbant az asztallap közepén, ahogy a varázsgömb – látszólag önmagától – életre kelt, ám a bérgyilkos nem torpant meg. Ehelyett némán, s ellenállhatatlanul, mint maga a halál, két megnyújtott lépéssel átszelte a helyiséget, közben pedig egyetlen energikus mozdulattal borított fel asztalt, gömböt, s annak fényét egyaránt.

Az asszony nem mozdult. Tekintetében nem ült félelem, sem indulat, csupán bizonyosság. Kárfás hintaszékén hátradőlt, és ellazította megfeszült testét. Nyugalmat diktált pánikba esett zsigereibe, s elnyomta magában a menekülni vágyó ösztönényt.

– Tudtam – közölte egyszerűen a följe magasodó férfival.

– Ahogyan az illik is, egy jóshoz – rötyögte a borízú, öblös hang a csuklya alól. – Én is ezt mondtam volna... – tette hozzá, és a mozdulata könnyörtelenül határozott volt. Visszavonhatatlan. A tör átjárta a vénasszony szívét.

– Én sem haragszom – mondta aztán a bérgyilkos a felje tátogó asszonynak, mintha amaz néma szavaira felelne –, ez csupán üzlet – s a meleg vért töréről a jósnő ruhájába törölte.

Az elgurult varázsgömb félhomályba burkolta a szobát, felnagyítva, és eltorzítva a tárgyak körvonalát. A férfi céltudatosan, és gyorsan tette a dolgát. Először az árnymanó asszonyság ruháit vizsgálta át, aztán a fiókos szekrényt, végül az ágyat, a párnákat, és a takarót. A szegényes kalyibában nem is nagyon volt más berendezés. „Nyomorúságos kis viskó. Vajon miért ért meg 3000 arany dukátot ennek a senkinek a halála...” – morfondírozott a bérgyilkos, és még egyszer visszapillantva az alaposan felforgatott szobácskára, üres kézzel szívódott fel a roxati éjszakában.

Szörnyű gaztett híre zaklatta fel Roxat, és ezzel együtt az egész Királyság közvéleményét! A száznyra kapott szóbeszéd szerint ugyanis saját jósdájában, kegyetlenül végezte ki egy eddig ismeretlen támadó Bleanc-ét, a köztiszteltben álló, helybéli javasasszonyt. A hír annál is megrázóbb, mivel a majd' két évtizede itt dolgozó jósnő tevékenységét még sosem érte semmilyen bírálat, vagy akárcsak a legcsekélyebb kritika sem. Rossznyelvek tudni vélik, hogy Bleanc kapcsolatban állt egy rejtélyes, és igencsak titkos szervezettel, az alanori kémhálózattal is, míg mások becsapott kalandozókról, megint mások a Csodaművesek bosszújáról, és egyszerű alvilági leszámolásról beszélnek. Vajon mi lehet az igazság? Egyelőre nem tudni, mindenesetre, amíg Bleanc méltó utódja elő nem kerül, a roxati jósdá ideiglenesen szünetelteti működését...