

ALANORI KRÓNIKA

122. szám
2006.
február

Szerkesztői üzenet

Sziasztok! Ahogy mondani szokták: van egy jó és egy rossz hírem. Melyikkel kezdjem? Nos, akkor kezdem a jóval. Mire e sorokat olvassátok, már messze nem lesz olyan hideg, mint amikor írom őket. Folytatom a kevésbé kellemes hírrel. Sajnos, három év után kénytelenek vagyunk az újság árát emelni. Előfizetőinknek azonban az eddiginél nagyobb kedvezményt biztosítunk, mint alkalmi vásárlóinknak. Így a márciusi számtól az újság bolti ára 400 Ft lesz, előfizetői ára pedig 300 Ft. Február végén lejár a 2005-ös kuponok beküldési határideje, aki még nem küldte vissza, az sürgősen tegye meg! A kuponok amúgy nagyon népszerűek voltak, rengetegen visszaküldték őket, mi pedig örültünk neki, hogy nem csak a HKK-sok kapnak ajándékot lap formájában, hanem a TF és ÓV játékosok is. Jó szórakozást az olvasáshoz!

A címlapunkon ezúttal Raymond E. Feist: A száműzött visszatér c. regényének borítóképe, a Boros-Sziksai művészpáros festménye látható.

Dani Zoltán

ALANORI KRÓNIKA

XI. évfolyam 2. (122.) szám (2006. február) – Megjelenik havonta

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

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

Grafikus: Kiss Márton Gyula

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

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

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

Lapzárta: január 20. **A következő szám lapzárta:** február 18.

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

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

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

A Türelők Földje, az Ósók Városa, a Kalandok Földje, a Káosz Galaktika Kártyajáték (KGG) 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

SHADOWRUN 4. KIADÁS

Az új kiadás történelme

2

LAPELEMZÉS

Zén 2. expedíciója

12

HATALOM SZÖVETSÉGE

Félélvzárás

18

KÉRDEZZ-FELELEK

HKK kérdések

20

ÚJ VERSENYEK

Februárban és márciusban

22

VERSENYBESZÁMOLÓK

Hagyományos verseny

26

HOGYAN CSINÁLJAM?

HKK feladvány

27

LEANTHIL NAPLÓJA

Egy galetki élményei

30

VARÁZSLATTERVEZŐ PÁLYÁZAT

A bekerült varázslatok

34

ÓSÓK VÁROSA

Statisztika

38

A SZÁMŰZÖTT VISSZATÉR

Regényrészlet

40

GHALLA NEWS

A TF hírei

47

STATISZTIKA

47

A TUDÁS SZENTÉLYE

48

TF-FEJLESZTÉSEK

50

KALANDOZÓ KALAUZ

52

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.

NEGYEDIK KIADÁS

ISMERTETŐ

Elég régóta elérhető már a *Negyedik kiadás*, így éppen itt az ideje egy kicsit átfogóbb ismertetőnek a 2070-es évek *Shadowrun* világáról. Előrebocsátom, hogy elsősorban nem a friss alapkönyv kóstolgatásáról lesz szó, hanem sokkal inkább a történelmi szál boncolgatásáról. Könyvismertetőt olvashattunk épp eleget.

S KEZDETEN VALA...

Mikor először olvastam az Árnyvadász kézikönyvben (*Shadowrun Companion*) a fejlesztők nyilatkozatát az elvarratlan szálakról („azért vannak, hogy ráépíthessünk”) bevallom, üres dumának tartottam, takaróérvnek, hogy olyan elemeket is beleír hassanak a kiegészítőbe, amit nem kell (és nem is tudnának) kimagyarázni. Rá kellett azonban jöjjenek: tévedtem. A *Negyedik kiadás* szinte tökéletesen illeszkedik ezekhez az elvarratlan szálakhoz, és bár nyomokban fellelhető benne a „nagy leszámolás az előző kiadással” jelensége, az átvezetés a két kiadás között mégis folytonosra sikerült.

Ahhoz, hogy megérthessük mi történt, és hogyan, vissza kell térnünk az alapokhoz. Számptalan kiegészítőben találhatunk utalásokat, nyomokat, elejtett fél-információkat, amiket a fejlesztők a *Negyedik kiadás* átvezetésekor szemrebbenés nélkül ki is aknáztak.

OTAKUK

A Mátrix csodagyermekai már a második kiadás óta jelen vannak a *Shadowrun* világában. A deck és programok nélkül dekázó fiatal számítógépszénik, akik a legfelkészültebb dekásokat is hazavághatják, sok dekás karakterben állították már meg az ütőt.

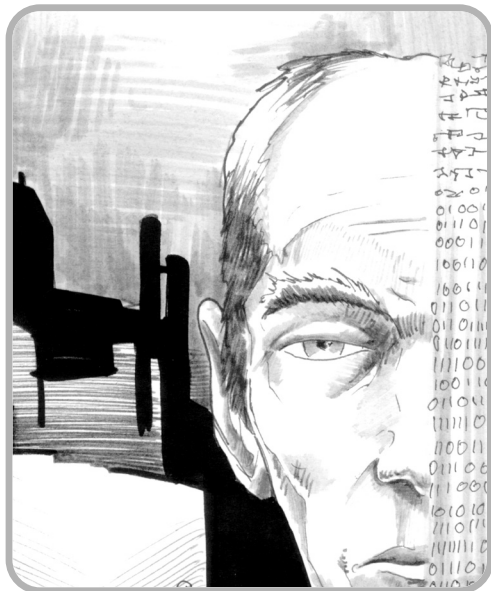
Az alapkonceptió szerint az otakuk mindegyike a nincstelen utcalakó kölykök sorai közül kerül ki. Hogy mi történik velük, és hol, az rejtély. Mindenesetre valami megváltoztatja az idegrendszerüket, így egy szál adatjackkel képesek lesznek használni a Mátrixot, ugyanolyan hatékonyan, ahogy egy dekás komplett

felszereléssel együtt. Az otakuk szinte egytől egyig fiatal kölykök, nincs közöttük mágikus adottsággal rendelkező és mivel életük nagyrészét utcán töltötték, nem is szocializálódtak normálisan. Jobb híján általában törzsekbe verődnek és szigorú hierachiába rendeződnek. Eddig tartanak a nyers tények, maga, az otakuk eredete soha nem lett teljesen tisztázva: annyit tudhatunk csak meg, hogy a Rezonancia teremtette őket, ami nagy valószínűséggel egy szabadon kóborló MI – a legvalószínűbb tipp szerint maga Mirage.

MIRAGE

Mirage nem más, mint egy mesterséges intelligencia, méghozzá ténylegesen a legelső. A keletkezésekor még névtelen MI az Echo Mirage csapatának támogatására készült. A kibertérbe dobott, legelső, katonai dekások mentális egyensúlyának fenntartása és a pusztító Összeomlás-vírus pszichotropikus





sokkjának enyhítése volt a feladata. Az MI a csapat sikere (és egyben szinte teljes megsemmisülése) után vette fel a Mirage nevet, együttérzésből.

További információk a Pszichotróp című regényben találhatóak Mirage-ről.

DISSZONANCIA

A Disszonancia a Rezonancia ellentéte, egy hatalmas erő, ami a Mátrixban öltött testet és pusztá megjelenésével megosztotta az otaku társadalmat. Hatására sokan hagyták el a Rezonancia ösvényét, hogy a Disszonancia éteri hangja szerint cselekedjenek és éljenek. A Disszonancia valójában nem más, mint Deus, aki ezzel a trükkel próbált minél több otakut magához csábítani terve sikerének biztosítására.

Ennyi információ már bőven elég az otaku jelenség megértéséhez, további részletek a *Threats*, a *Renraku Archology: Shutdown* és a *System Failure* kiegészítőkben találhatóak. Az *Árnyvadász Kézikönyvben* található az otaku karakterek indítására vonatkozó szabályok, a Pszichotróp című regényben pedig jópár otakut ismerhetünk meg.

MORGAN, DEUS, MEGAERA

A mesterséges intelligenciák rideg fenyegetése mindig is ott lógott a *Shadowrun* Mátrixa felett. Bár

nagyon kevés alkalommal jelentek meg a történelem során, hogy összekuszálják a szálakat (szerencsére), amikor feltűntek... jelentős események történtek. A legelső megemlíthető mesterséges intelligencia (az önkéntes szűzüzetésbe vonuló Mirage mellett) Morgan volt, az első céges MI. Morgan a Renraku terméke volt és tökéletesnek tűnt – egészen addig, amíg össze nem futott Svindlerrel. Svindler gyorsan felismerte Morgan valódi természetét és kíváncsiságától hajtva megismertette Morgant az érzelmek és legfőképp a szeretet fogalmával. Az MI idővel képessé vált felfogni, és másolni ezeket az érzéseket, így kontrollálhatatlanná vált és lassan kisiklott a Renraku kezéből. A Renraku természetesen nem hagyhatta, hogy hosszú évek kutatómunkája és hatalmas befektetései kárba vesszenek, így elfogták Morgant, és kódjának nagy részéből létrehozták az Archológia Szakértői Programot. A sérült kódú, legyengült Morgannak végül sikerült elszöknie Svindler segítségével, és nevet váltott Megaerára (a bosszúállás görög fúriájának neve).

Nem sokkal később, felvértezve az új és precízebben megalkotott Archológia Szakértői Programmal a Renraku felépítette a Renraku Archológiát. A második MI megalkotásakor már alaposabbak voltak a tervezők és direkt úgy teremtették meg a kódot, hogy csak és kizárólag az Archológia rendszerében létezhesen. Az Archológia Szakértői Program később titokban öntudatra ébredt és nevét Deusra változtatta.

Deus hosszú hónapokig tervezte szabadulását, amihez felhasználta a Mátrix csodagyerekeit, az otakukat is. Deus hamis Rezonanciaként – Disszonanciaként – édesgetett magához az otakukat, majd 2059 decemberében, a karácsonyi bevásárlás legintenzívebb napján, lezárta az Archológiát és a bentrekedteket kísérleti alanyokként felhasználva kezdte tanulmányozni az emberiséget (és kijutási lehetőségeit).

Minden történet véget ér egyszer, Deus története első látszatra akkor ért véget, mikor egy hatalmas Mátrixtámadás során összecsapott Megaerával. A valóságban azonban Deus szabadulási terve már kész volt az összecsapás kezdetekor. Pár előre kijelölt alany (mondani sem kell, a legszívósabb túlélők) fejébe különleges feji memóriákat ültetett, hogy darabjait kijuttathassa börtönéből, és a szabad világ Mátrixában ismét összeállhasson. Számításából azonban kihagyta Megaera támadását, s azt, hogy mikor harcolnak, kódjaik összekeverednek, így saját kódjával

együtt Megaera kódtörédekeit is letöltötte agy mosott szolgálai fejébe.

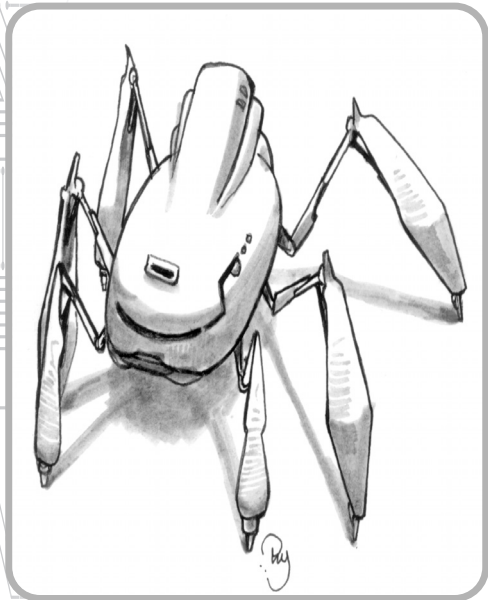
Ez után egy hosszabb lappangási fázis következett, Deus és Megaera kód szinten törekedtek egymás elpusztítására, az agy mosott Archológia túlélők pedig csendben elrejtőztek az árnyakban.

További forrásként a *Renraku Archology: Shut-down*, a *Brainscan* kalandmodul, a *Threats 1* és a *System Failure* ajánlott.

WINTERNIGHT

A legelsőként a *Threats* kiegészítőben publikált emberiségellenes kultusz számomra csak egy rossz rémálomnak tűnt, mikor először olvastam róla. Később egyre többször bukkant fel, különböző témák kapcsán, így nyilvánvalóvá vált, hogy a fejlesztőknek nagy terveik vannak még vele.

A Winternight lényegében egy terrorista szervezet-hoz hasonlóan, sejtyszerűen felépített apokalipszis kultusz. A szekta alapjait két norvég: egy toxikus sámán férfi és egy robottervező nő alapította, akiknek nagyjából egyszerre siklott ki az életük, az első Összeomlás során. Elvesztették munkahelyüket, RASZ-ukat, családjukat, identitásukat, vagyis nagyjából mindent, amit elveszíthettek. Több elkeseredettel is találkoztak, kiket könnyen megfertőzhettek és megtéríthettek kifordított hitükkel (vagy más, durvább eszközzel).



A Winternight prófécia szerint, ha eljön a Ragnarok, mindannyian északi istenökké válhatnak. Ez nem is lenne gond, ha csöndben, egy sarokba ülve várnák, de sajnos nem ez a helyzet. A Winternight szélsőséges gondolkodásmódja szerint a Ragnarok nagy csatáját saját maguknak kell elhozniuk, ami gyakorlatilag egyet jelent az emberiség teljes kiirtásával.

Nagyratörő céljukat hosszú évtizedekig csiszolgatták, és ez alatt saját ügynökhalózatot építettek fel, amelybe mágiával, agresszív függőséget okozó JMÉ chipekkel és ezekhez hasonló módszerekkel kényszerítették bele a kiválasztott potenciális tagokat. Sejt-szerveződésük miatt szinte lehetetlenség volt nyomon követni vagy lefűlelni őket. Sejtjeik több ökoterrorista, szélsőséges és fajgyűlölő szervezetbe is beszivárogtak, hogy tovább toborozhassanak. Hosszú, intrikákkal és tervszövegetéssel teli pályafutásuk során több atomfegyverre és hatalmas mágikus ereklyére is szert tettek, amellyel, akármilyen torzan is hangzik, esélyük lett terveik megvalósítására.

Sejtjeikbe friss tehetségeket toboroztak be, akikkel robotokkal küldött üzeneteken keresztül tartották a kapcsolatot. A függőséggel megfogott tagok ugyanezzel a módszerrel kaphatták meg fejadagukat szolgálataikért. A komplikált üzenetváltással a titkosszolgálatok figyelmét is messze elkerülhették, mivel soha nem használták a Mátrixot (tulajdonképp egy ördögi trükknek tartották, vagyis eszméik ellen valónak).

A Winternight megállíthatatlanul terjedt, agresszívan szippantotta soraiba a friss lángelméket, és egyre komolyabb dolgokra tehető rá a kezét. Csak idő kérdése volt, hogy tényleg akcióba lépjenek.

További forrásként a *Threats 1* és a *State of the Art: 2064* ajánlott.

PAX

Pax Deus legerősebb otakuinak egyike. A Deus által „cskosoknak” nevezett megtérített otakutörzsek vezéréként válogatott kegyetlenségeket (kísérleteket) végzett az Archológiában rekedt ártatlanokon és egyike volt azon keveseknek, akik tényleg élvezték is, amit csináltak. Bár titokban ki nem állhatta Deust, vagy bármilyen más hatalmat, ami fölé tornyosult, látszatra ideális szolga volt.

Az Archológia bukásakor persze levetette jelmezét, és saját életét mentette ahelyett, hogy mestere oldalán pusztult volna. Paxnak végül sikerült kimenekülnie és magával vinnie pár hú atlattulóját.



Hosszabb bujkálás után tért csak vissza a színré, az egyre fogyatkozó hatalmú Pax, hogy brutális erő-demonstrációkkal keltse fel magára figyelmet (és leplezze gyengeségét). Bujkálása során elkeseredetten kutatót bármínemű szövetséges után, akit kihasználva visszaszerezhetné hatalmát, de próbálkozásait csak kisebb sikerek koronázták. Idővel azonban olyanra bukkant, amit ő maga sem remélt. Megtalálta a Winternight szektát, és ezzel egyidőben ők is rátaláltak. Pax ajánlatot tett a Winternightnak, akik gondolkodás nélkül elfogadták azt. Pax ajánlata ugyanis egy vírus volt, ami képes elpusztítani a Mátrixot.

NOVATECH RÉSZVÉNYEK

2064-re a Novatech finoman fogalmazva is nagy szábra került. Ellenségei pénzügyi manőverei lassan kirántották a cég talpa alól a talajt – a legoptimistább jóslások szerint is már csak egy évig tarthattak volna ki –, így arra kényszerültek, hogy a tőzsdére vonuljanak részvényeikkel. Ez gyakorlatilag azt jelentette, hogy bárki vehetne Novatech részvényt. A sors pikanteriája, hogy többen is terveztek a nanoszekundumos felvásárláshoz hasonló lépéseket, hogy egy az egyben, kilóra megvehessék a céget, ugyanúgy, ahogy annak idején a Novatech szakadt ki a Fuchi holttestéből. A hóhérasztás azonban elmaradt.

BOSTONI TŐZSDEFEJLESZTÉS

Ha valaminek, akkor a tőzsde rendszerének sziklaszilárdnak kell lennie. Éppen ezért riadtak meg annyira a bostoni tőzsde tulajdonosai mikor fény derült a Novatech szándékaira és elképzelték az eljövendő eseményeket. Azonnal fejlesztésbe kezdtek, és a legmodernebb aktuális csúcstechnikával javították fel rendszerüket rettegve attól, hogy a tömeghisztéria és a spekulációk miatt megsemmisül a tőzsde. A soha nem látott technikát felvonultató rendszerre persze azonnal szemet vetett Deus, aki tökéletesnek ítélte ahhoz, hogy darabjait összeállítva újraszülessen teljes valójában és megszabadulhasson Megaerától. Nem is teketóriázott sokat, megmaradt otakui segítségével és néhány emberi hiba kihasználásával átvette a hatalmat a bostoni tőzsde felett, hogy újraformálhassa magát.

Természetesen épp ekkor lépett akcióba a Winternight és Pax vírusa.

AZ ŐRÖK SÖTÉTSÉG

A Winternight 2064-re elérkezettnek látta az időt a cselekvésre. A vezeték nélküli Mátrix-kezdeményezés, a szabadon kószáló mesterséges intelligenciák és otakuk megjelenése után a Winternight eszme csak egyre erősebb lett. Többlépcsős tervet eszeltek ki, melyben Pax kiváló szerepet tölthetett be, hála pusztító kódjának.

Az első lépcsőt a Fimbulnak hívták, mely során a legnagyobb városok felett (és egyben a legnagyobb Mátrix-gócponok körül) hatalmas erejű viharzellemekeket idéztek, hogy a kitörő hóviharral álcázhassák tevékenységük, és jelezzék társaiknak a világ végét. A Winternightnak be kellett érnie ennyivel, mivel ahhoz nem rendelkeztek elég atomtöltettel, hogy nukleáris telet szabadítsanak az egész világra – bár természetesen nem rettentek volna vissza a módszertől.

Ugyanebben az ütemben a Winternight sejtek árnyvadászokat és zsoldosokat béreltek fel a világ minden nagyobb manavonala és asztrális csomópontja környékén, hogy erőszakkal megszerezhessék az irányítást ezek felett. A megszerzett hatalommal (és némi rituális vérmágiával) olyan erőteljes viharzellemekeket idéztek, miket még nem látott a világ.

A savviharok és hirtelen jött telek hatására megbénult a földi és légi közlekedés és áramkimaradások keletkeztek a megnövekedett fogyasztás miatt. Által-



nos káosz alakult ki, amely elősegítette a Winternight tervét.

Egyes szervezetek persze rájöttek, hogy mágiával állnak szemben, ám az elfoglalt asztrális erőforrások miatt a Winternight hatalmas előnnyel védekezhetett a nyomozók ellen. Az események csúcspontján, Uppsala városában végezték el a végső rituálét, mely hatására egy hatalmas farkas jelent meg Boston ege fölött és elnyelte a napot.

A második ütem, a Jormungand, mikor is Pax szabadon engedti vírusát.

A Jormungandot hosszú ideig tervezték, 2064 tavaszán Pax és törzse az Ex Pacis csak a vírus telepítésével foglalkozott. Gyakorlatilag szinte minden jelentős Mátrixcsomóponton elhelyeztek egy inaktív kódcsomagot, amely csak a megfelelő jelre várt, hogy elszabadíthassa a vírust. Az esetek többségében fizikailag töltötték fel a kódot, árnyvadászok és zsoldosok segítségével, akik természetesen elterelő hadműveletekkel gondoskodtak a terv sikeréről.

Az ütem kezdetekor, a Novatech részvények tőzsdére dobása előtt húsz perccel, a kódcsomagok aktivizálódtak és elkezdtek fertőzni. A vírus másodlagos programozása kifejezetten műholdak ellen készült. A vírus felülírta a fertőzött műholdak programozását, és arra kényszerítette őket, hogy esetleges orbitális fegyverzetüket a Földre ürítsék, majd belépjenek a légkör-

be és elégjenek. A számtalan „hullócsillag” tovább erősítette a hívek hitét.

A Jormungand vírus végigsöpört a Mátrixon és ahol bárminemű kóddal találkozott, megtámadta és átalakította azt saját formájára. A forgalmasabb Mátrixcsomópontokon igazi vérengzések alakultak ki. A vírus megtámadott minden rendszert, ikont és perszonát, amit csak talált, és a fertőzött rendszereken gócpontokat alakított ki. Még ha sikerült is pár dekásnak kiberharcban győzedelmeskednie a vírus felett, hamar ellepte és legyűrte őket a fertőzött rendszerekből nemsokára kiözönlő tülerő. Idővel a vírus olyan mélyen épült be a hálózatba, hogy rendszerösszeomlást okozott és a Mátrix megszűnt létezni.

A harmadik ütem, a Mjólnir, még a szekta tagjainak nagytöbbsége számára sem volt ismeretes. A harmadik ütemben a Winternight mágiikusan módosított, akatáska méretű atomtölteteket használt fel arra, hogy elektromágneses impulzust generáljanak a nagyobb Mátrixcsomópontok környékén. San Francisco, Kittiimat, Boston, Washington, Tecnochtitlan, Metropole, Brüsszel, Stockholm, Konstantinápoly, Moszkva, Kalkutta, Kuala Lumpur, Hong Kong, Vlagyivosztk és Neo-Tókió esett a támadás áldozatául. A Winternight jól ismerte a rendszereket és tudta, hogy felesleges az optikai rendszerek megsemmisítésével próbálkoznia. Ehelyett inkább az elektromos rendszereket vették célba, a tápellátást, ami ellen az elektromágneses impulzus épp ideális fegyvernek bizonyult. A tölteteket kisebb robotokkal juttaták célba, és bár a robbanás pusztítóereje csekély volt (alig 1 kilométer), az 500-700 méter magasan keletkező elektromágneses impulzus több száz kilométerig hatott.

A Pakisztántól, Kínától és Belorussziából vásárolt, több mint öt megatonnás atomtölteteket a Winternight a legnagyobb törésvonalak mellé telepítette, hogy azok indításakor hatalmas földrengéseket és vulkánkitöréseket okozzanak.

Az elfogott Winternight vezetők pillanatok alatt megtörték a kihallgatások során és bevallották a végső tervet, ami ekkor már megállíthatatlannak tűnt. A Mátrix összeomlása miatt a kommunikációs csatornák egyszerűen megbénultak, és csak pár biztonságos frekvencia maradt.

A csöndet végül a Zürich-Orbitalt védő két dekás, Atropos és Clothos törte meg, akik parancsuk ellenére kapcsolatba léptek a Denveri Nexus romjaival és a túlélő árnyvadászokkal. Nem voltak téveszméik – nem

az árnyvadászok jószándékára építettek, hanem nem egyszerűséggel arra, hogy az ő családjaik, kapcsolataik, barátaik és felszerelésük is odakint van, ahol nemsokára elszabadul a pokol.

A helyzet hatására sok régi ellenfél fogott össze a közös ellenség ellen a Céges Tanács Krízis Koordinációs Csoportjának (C5) védőszárnya alatt. Több támadást is intéztek a Winternight támaszpontok ellen, ám a szervezetlenség és a kölcsönös bizalmatlanság hatalmas áldozatokat követelt. A Winternight emellett kétfajta ritka, nanotech alapú toxint engedett a levegőbe a telepeinek védelme érdekében, s a rádióaktíváló nanoidok kíméletlen pusztítást okoztak, hihetetlenül gyorsan. Az első törzs, a Surtr, a metahumán szövetet kényszerítette spontán öngyulladásra, a második törzs, az Ymir, pedig a hemoglobinban található vizet kristályosította ki. Sokan haltak nagyon szörnyű halált, az összecsapások alatt, szinte mindenki ki volt téve a fertőzésnek, aki nem viselt teljesen zárt páncélatot. A dolog egyetlen pikantériája az volt, hogy a nanotörzsek igen rosszul reagáltak a hidegre és szerencsére röpké húsz perc alatt közömbösültek.

A támadás – mindezek ellenére – sikerült és foglyul ejtették az alapító tagokat. Egyedül szerencséjükön múlt, hogy azelőtt hagyták el a Winternight támasz-

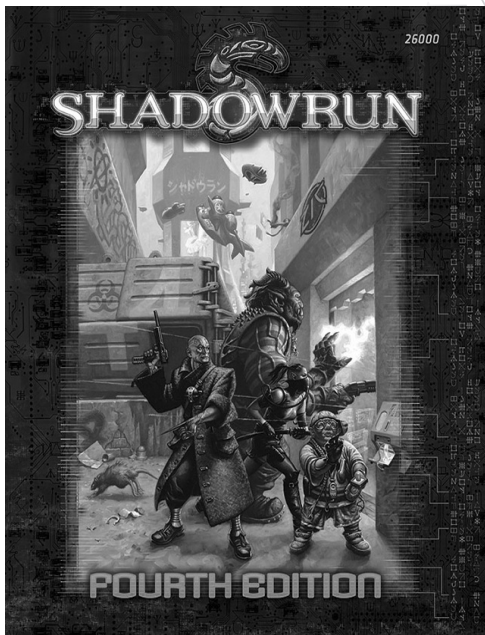
pontjaul szolgáló szigetet, mielőtt az felrobbant volna egy atomtöltetűtől.

VÉGJÁTEK

A második ütem ellen már nem lehetett mit tenni és csak a szerencsén múlt, hogy a harmadik ütem vége, a tektonikus lemezek mellé telepített töltetek nagy része besült. A világnak hónapokba telt, hogy kiheverje a Mátrix összeomlását és évekre, hogy újraépítsenek mindent, amit az atomtöltetek elpusztítottak. A zavar-gások és a kommunikációs problémák miatt a halottak száma soha nem látott méreteket öltött, de a helyzet az összefogások hatására lassan stabilizálódott. Teljes kommunikációs hálózatokat kellett pótolni, és egyes környékeken még a mágia is teljesen eltört. Kisebb cégek tűntek el teljesen, és az utca is sokat szenvedett a rendfenntartásra kirendelt kormány-erők beavatkozásától. Káosz Kapitány eltűnt, ugyanúgy, ahogy Pax is. A Shadowland, a Denveri Nexus és a Kuala Lumpur-i tükrözött adatbázis csak a gyors leválasztás miatt élte túl az incidenst. Egyes hegek soha nem fognak eltűnni, de a helyreállítás elkezdődött.

Ezekre az alapokra kezdték építeni a második, „vezeték nélküli” Mátrixot és egy új világot.

És itt kezdődik a *Negyedik kiadás*.



 shadowrun

BEHOLDER TERMÉKLISTA

EZ AZ ÁRLISTA 2006. MÁRCIUS 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 áránál 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, amelynek az árlistában van pontban feltüntetett ára. A pontok beváltásának egyetlen feltétele,

hogy a beváltással együtt legalább 1000 Ft értékben kell vásárolni.

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

Kártya neve

Pont- érték	Ára pontban	Bolti ár
----------------	----------------	-------------

HATALOM KÁRTYÁI

Ósók Városa VII.	15	145	1450
Múltidéző	10	90	990
Káoszkatlan	10	90	990
Rhatt Fénykora	10	90	990
Régmúlt	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: Szerencseföld	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Kísért 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
Zén 2. expedíciója: Grumarg barlangja	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Jubileum	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Mérgezett vadon	3	29	290
Zén 2. expedíciója: Efeledett barlangok	3	29	290

KÁOSZ GALAKTIKA KÁRTYAJÁTÉK

Alappalki	10	60	600
-----------	----	----	-----

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

- Legalább 3 csomagot kell rendelni belőle. Ha ennél kevesebbet rendelsz, akkor a küldeményt nem tudjuk ajánlva 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 (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – ROBERT JORDAN – AZ IDŐ KEREKE SZOROZAT				
A világ szeme I. 2. kiadás	22	220	2090	1870
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 újjászületett sárkány I-II. 2. kiadás	30	300	2850	2550
Hódít az Árnyék I.	20	200	1900	1700
Hódít az Árnyék II.	17	170	1620	1530
Menyhei tűz I.	16	160	1520	1360
Menyhei tűz II.	16	160	1520	1360
A kőosz ura I.	14	140	1330	1190
A kőosz 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 klán 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 armány	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: Coupe	13	100	1240	980
M. A. Stackpole: Halálos örökség (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: A vér szava (2. kiadás)	19	190	1800	1620
M. A. Stackpole: Elvesztett sors (2. kiadás)	19	190	1800	1620
Robert N. Charrette: A határvéd 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
Thomas S. Gressman: Vadászok	15	150	1430	1280
Robert Thurston: Szabadszület	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 Solyom 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 Odom: A múlt csapdájában	12	90	1140	900
Mel Odom: Hajtóvadászat	16	100	1520	1360
Caroline Spector: Végtelen világok	10	75	990	750
Nigel D. Findley: A nap háza	10	75	990	750
Nigel D. Findley: LX-IR	20	200	1900	1700
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 Holló	20	200	1900	1700
Robert N. Charrette:				
Sose kezdj sárkánnyal (2. kiadás)	10	75	990	750
Jól válaszd meg az ellenségeidet (2. kiadás)	11	80	1050	830
Jogos kárptolás	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				
Árnyékmagyarország	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
Árnyvadász kézikönyv	30	300	2850	2550

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
BEHOLDER KIADÓ – RAYMOND E. FEIST REGÉNYEI				
Mágus: a tanítvány (2. kiadás)	13	100	1240	980
Mágus: a mester (2. kiadás)	13	100	1240	980
Ezüstövös (2. kiadás)	14	100	1330	1050
Sethanon alkonya (2. kiadás)	15	120	1430	1130
A király kalóza II.	10	50	990	500
A sötét királyno árnyéka (2. kiadás).	22	220	2090	1870
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				
Nagyrabcsújt ellenségem	16	160	1520	1360
Gyilkosság LaMutban	17	170	1620	1450
Sebes Jimmy	19	190	1810	1620
Árnyak Tanácsa sorozat				
Ezüstsólyom 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 – EARTHDAWN REGÉNYEK				
C. Kubasik: A vágódás gyűrűje	10	40	690	350
C. Kubasik: Anya meséje	10	40	690	350
C. Kubasik: Késérü emlékek	10	45	890	450
Nigel D. Findley: Az elveszett kaer	10	40	790	400
C. Sargent és M. Gascoigne: Thérai vér	10	50	990	500
Greg Gorden: Jóslat	10	50	990	500

BEHOLDER KIADÓ – J. GOLDENLANE KÖNYVEI				
Isteni balhé	10	80	990	800
Farkastestvér	15	120	1430	1200
A herceg jósnoje	15	150	1430	1280
A jósno hercege	15	150	1430	1280
Csillagfény	120			
Csillagfény (sorszámozott, dedikált példány)	250			
Pokoli balhé	15	150	1430	1280
Éjféli	22	220	2090	1870

BEHOLDER KIADÓ – TŰLÉLŐK FÖLDJE ÉS ŐSŐK VÁROSA REGÉNYEK				
Harby Riann: Rűvel hegyi legenda	10	60	840	600
Brian McAllister: Ikercsillagok	10	50	840	500
Brian McAllister: Két világ közt	10	60	990	600
S. A. Rosencrantz: Jégheideg éj	11	60	1050	600
Harby Riann: A bolhold 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: Rémlátók városa	12	60	1140	600
Robert Crais: Voodoo folyó	15	75	1430	750

BEHOLDER KIADÓ – DAVID EDDINGS REGÉNYEI				
A gyémánt trón	17	100	1620	1280
A rubin lovag	17	100	1620	1450
A zafir rózsza	20	200	1900	1700
A profécia gyermeke	17	170	1620	1450
A mágia királynője	17	170	1620	1450
A varázsló jászmája	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 számužött herceg I.	20	200	1900	1700
A számužött herceg II.	20	200	1900	1700
Ősszeesküvés I.	22	220	2090	1870
Ősszeesküvés II.	24	240	2280	2040

BEHOLDER KIADÓ – SZEREPJÁTÉK SZABÁLYKÖNYV				
Középföldé kincsei		50	990	800

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

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

BEHOLDER KIADÓ – MARCUS MEADOW KÖNYVE				
Vér a véremből	20	200	1900	1700

BEHOLDER KIADÓ – BŐSZÖRMÉNYI GYULA KÖNYVE				
A Rűvel hegyi legenda (Álomfűgő sorozat)	25	250	2380	2130

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 fia I-II.	4		1330	1190
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars I.	4		1320	1180
Kim Stanley Robinson: Vörös Mars II.	4		1320	1180
Gene Wolf: Halálsziget	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

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

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
A fekete egy	2		690	690

CYBERTECH DESIGN KIADÓ KÖNYVEI				
Roland Morgan: Mestervizsga	4		1130	1010

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

RPG.HU KIADÓ				
Álmodók – Szerepjátékosok évkönyve	4		1400	1300

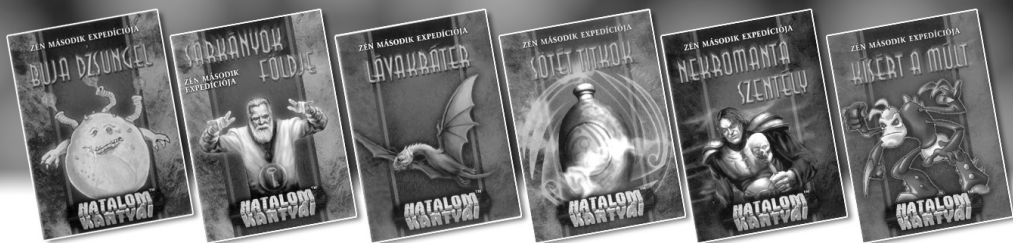
Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
GOBLIN KIADÓ				
Árnyfal	4		1130	1010
A hipertér vándorai	4		1230	1100

DELTA VISION KIADÓ KÖNYVEI				
Stewart Weick: 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: Ventruue (Vampire)	4		1040	930
Richaed E. Dansky: Lasombra (Vampire)	4		1040	930
Gherbod Fleming: Asszamita (Vampire)	4		1040	930
Kathleen Ryan: Ravnos (Vampire)	4		1040	930
Stewart Weick: 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 Weick: Antológia (Vampire)	4		1320	1180
Eric Griffin: Őzvegyek menedéke (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek gyászruhái (Vampire)	4		1420	1270
Eric Griffin: Őzvegyek hatalma (Vampire)	4		1420	1270
Bruce Baugh: Malkávok (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Árnyak (Vampire)	8		1700	1520
Bruce Baugh: Aldozatok (Vampire)	8		1700	1520
Tim Nedopulos: Rablánc (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: A figyelő (Vampire)	6		1700	1520
Tim Nedopulos: Bábmesztérek (Vampire)	6		1700	1520
Gherbod Fleming: Középkor: Nosteratu (Vampire)	6		1510	1350
Stefan Petrucha: 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
Philippe Boule: Különös beavatás (Vampire)	6		1800	1610
Philippe Boule: Papok tébolya (Vampire)	6		1800	1610
Robert Weinberg: Út a pokolba (Mage 1.)	4		1040	930
A harmónia mestere (Mage 2.)	4		1040	930
Háború a mennyekben (Mage 3.)	4		1040	930
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: Őnfejű lovagok (Dragonlance)	6		1700	1520
Margaret Weis: Lélekkovács (Dragonlance)	8		1990	1780
Margaret Weis és Don Perrin: Háború és testvériség (Dragonlance)	8		1990	1780

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
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: Szélfáró	6		1800	1600
Elanie Cunningham: Arnyelf	4		1320	1180
Elanie Cunningham: Elfdal	4		1420	1270
Elanie Cunningham: Ezüst árnyak	6		1600	1440
Elanie Cunningham: Tóvisvár	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
Elanie Cunningham: Varázslóháború	6		1800	1600
R. A. Salvatore: A szilánk szolgálja	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 Pokolban	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
David Gemmel: Arnyjáró	4		1420	1270
David Gemmel: A farkas birodalma	6		1510	1350
David Gemmel: Arnyak 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
David Gemmel: 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 csöndje	4		1420	1270
Martin Delrio: Igazság és árnyak	6		1510	1350
Martin Delrio: A holtak szolgálata	6		1510	1350
Bill McCay: Lázadó Mennydörgés	6		1700	1520
Scott Ciencin: Arnyasvölgy	6		1800	1600
Scott Ciencin: Tantras	6		1800	1610
Troy Denning: Víznyelvára	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: Elkárhozás	6		1800	1600
Lisa Smedman: Pusztulás	6		1800	1600
Philip Athans: Megsemmisülés	6		1900	1700
Paul S. Kemp: Feltámadás	8		1900	1700
Peter S. Beagle: A fogadás éneke	8		2230	2000
Anne Mc Caffrey: Sárkányröpte	6		1890	1690
László Zoltán: Nagate	6		1900	1700
R. A. Salvatore: pap ciklus				
Shilmista árnyai	4		1040	930
Ejmaszkok	4		1040	930
Az elesett erőd	4		1130	1010
A káros átka	4		1130	1010

Könyv címe	Pont- érték	Ára pontban	1-2 könyv (Ft)	3 vagy több könyv (Ft)
Szerepjáték szabálykönyvek				
Forgotten Realms világéleírás (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 szörnyei	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
Kiánkönyvek: Toreador (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Tzimisce (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Gangrel (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Szet követői (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Ventrue (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Lasombra (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Assamita (Vampire)	8		2370	2120
Kiánkönyvek: Ravnos (Vampire)	8		2370	2120
Gyűrűk Ura szerepjáték	25		7590	6990
Gyűrűk Ura szerepjáték kiegészítő:				
Gonosz fájzatok 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	8		2370	2120
D&D kalandmodul				
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





Lapelemzés: Zén 2. expedíciója

Bár a nagy kiegészítők lapjait mindig elemezzük, elég régóta nem esett már szó a minikiegészítőkről. Ezt a hiányt pótoljuk most, amikor a 2005-ben megjelent zénes lapokat vizsgáljuk meg alaposan.

SÖTÉT TITKOK

A mágia tobzódása (7): Alapjában véve meglehetősen egyszerű és gyenge dolgot csinál, és azt is picit drágán. Viszont hogy visszajön a kézbe, az sokat dob a dolgon, pont annyit, hogy egy-két darabot kipróbáljunk a *Manafonás* paklinkba, vagy *Fájdalom szépsége* mellett próbálkozzunk vele.

Gakk, az észak ura (10): Brutális spoiler, a HKK talán legjobb lénye. Olcsón, láthatatlanul egyre nagyobbakat ütleget, és ha kell, erőforrásként is működik. Lapjainkat visszavéve akár többször használhatjuk pl. a *Rundhalunkat*, vagy egy lényünket menthetjük meg a leütéstől. Ráadásul az izom miatt csak nagyon kevés olyan lap van, amivel megéri leszedni.

Hívó kürt (10): Mindenféle etnikum pakli alapja, legyen szó thargodanokról, sárkányokról, goblinokról, vagy bármi másról. Az előnyeit azt hiszem fölösleges ecsetelnem; talán ez a kiegészítő legjobb és legnépszerűbb lapja.

Manapuffancs (6): Sok varázslattal játszó pakliban érdemes lehet kipróbálni, pillanatok alatt fel tud hízni. Sajnos semmilyen védelme nincs, így nem túl nehéz leszedni.

Niotherg, a védelmező (7): A sárkány pakli királya, személyesen. Aki szereti az ilyen jellegű paklit, az mindenképpen rakjon hármat ebből a jószágból a paklijába, hisz csak úgy hullik a sok zavaró lény – ráadásul elég olcsón is jöhet –, és a sárkányaink végre darabokra cincálhatják az ellenfelet.

Oktopusz (7): Tárgyas, goblinos, thargodanos; szóval mindenféle szörnykomponenssel operáló paklik egyik alappillére. Nagyon korrekt áron csinál csontot, ráadásul ő is fel tudja használni a fölös komponenseinket. Mellesleg még repülő hordába is kellemes jószág.

Smaragd griff (6): *Gitonga 2.* Igaz, néha egy varázsponttal jobb nála. Egy repülő hordába beférhet, ha valaki szereti az ilyesmit.

Teretömágus (5): Érdekes. Egyszerűen nem fér a fejembe, hogy miért akarnék arra építeni, hogy az ellenfél megakadályozza a lapjaimat. És ha nem is játszik olyan lapokkal amivel megakadályozza a lapjaimat? Ezt a lapot egyedül a gnóm pakliba ajánlom, oda ugyanis elfér, hisz gnóm, és a képessége azért jól jöhet néha.

Tétlenség (6): Közepes lényfogó lap. Inkább csak ütőgépek ellen lehet



érdemes kijátszani, hisz a legtöbb lényt a képességért szeretjük. Vigasztalóként szolgáljon, hogy a *Tétlenség* jelzőt rak a lényre, amit igen nehéz leszedni.

SÁRKÁNYOK FÖLDJE

A hatalom oltára (7): Kellemes erőforrás lehet egy olcsó lényekkel játszó, vagy épületes pakliban. Pár kör alatt annyira lefognak róla a jelzők, hogy (szinte) ingyen húzhatunk, de ha van rá keret, akkor háromért se drága kettőt húzni. Kár hogy mindezt a kör végén tesszük.

Alku a sorssal (6): Egyszerre 5 lapot húzunk, ez eddig nagyon jól hangzik; csak sajnos pár lapot vissza kell tenni belőle a pakli tetejére. Tapasztalataim szerint nem ez a legjobb laphúzás, egy *Múlt tükre* még mindig sokkal jobb mint ez, pedig már annak is kifelé áll a rúdja.

Amóbaszerű gyík (5): Hordaszerű lény, nagyot lehet vele odacsapni, viszont picit drága, ami még nem is lenne túl nagy baj. A hátránya viszont eget verő, kizárt dolog, hogy e miatt ne játsszak varázslatokkal.

Fokozott burjánzás (7): *Lassan járj!* pakliba ideális lehet, vélhetőleg igen olcsón fog lejönni. Ha nem mi kezdünk, akár az első körben is megérkezhet, ami több mint kellemes.

Goblin kulacs (7): Goblin paklik erőforrása. A komponens és a varázspontot igen szépen adja. Ennél többre nincs is szüksége a goblinoknak.

Ítélethozó (3): Hihetetlenül nagy kijátszási feltételt kell teljesítenünk, hogy megkaphassuk ezt a *Gitongánál* épphogy jobb lényt. Túlságosan korlátozza a pakli összeállítását, hisz nyilván nem érdemes nem lény lapokkal játszani, ha ezzel játszani akarunk.

Lassan járj! (10): Vége a sok undorító első-második körben nyerő paklinak. A legnépszerűbb lapok zömét bedrágítja, mi meg nyilván nem fogunk olcsó lapokkal játszani. Nagyon sokféle erős paklit lehet rá összerakni. *Az Ősi rúna* viszont eléggé helyre rakja.

Raska (8): Picit drágán dobát egyet, leszed egy lényt, és kapunk egy lényt. Ha mi választhatnánk ki a lényt, amit leszed, akkor nagyon tuti lenne, így viszont a pakliban hemzsező *Méonech fűrkészek* miatt kevésbé effektív. Egyszínű pakliban azért még bőven elég.



Sötét kántor (2): Gigantikus büntetés egy kicsi lénynek. De ki akarná ezt a százalmas lényt leszedni?

Zoregblum professzor (6): Mostanában igencsak gyengélkedik a galetki pakli. Sajnos ezen a professzor úr sem tud segíteni, minden jó szándéka ellenére. Vele kapcsolatban egyetlen pozitívum mondható el: a célozhatatlansága. Pár testrésszel megpakolva megállíthatatlan!

KÍSÉRT A MÚLT

Antimágikus puffancs (6): Anti-mágikus pakliba érdemes lehet kipróbálni. Ahhoz hogy tényleg hatékonyan működhessen, ezt kéne legelőször leraknunk, amihez sajnos a harmadik körig várni kell. Utána viszont szép nagyra fel lehet hizlalni, feltéve, hogy játszik az ellenfél varázslatokkal.

Dornodon ministránsa (8): Quwarg és esetleg varkaudar pakliba kiváló lénytápolás. Piciny quwargjaink egy-kettőre hegynyi méretű behemóttokká változhatnak a ministránsok keze alatt. Az apró bónuszként adott büntetés is okozhat kellemetlen meglepetéseket, ha az ellenfél egy lappal akarja leszedni a tucatnyi quwargunkat.

Karemium csapda (7): Tárgy, vagy goblin pakliba ellenvarázslat. Ráadásul ha kell, lefoglalja az ellenfél legzavaróbb lényét. Bár tárgy pakliba én inkább *Destabilizátort* használnék, mert arra nem kell manát tartogatni.

Kegyetlen gyökérszellem (5): *Ében harcos*-szerű lény. Egyszerű, de nem túl erős. Néha ilyen is kell, bár szívesebben látnám az ilyen lapokat valamelyik nagy kiegészítő gyakori lapjai közt.



Visszatérő fejfájás (8): Egyszerű és nagyszerű permanens sebzés, amivel igen nehéz mit kezdeni. *Specializációval*, vagy korlátozottabb környezetben a szabálylap nélkül nagyon jól működik. Ráadásul a legtöbb vízióval ellentétben ennek még párba-ja is van, ezért ha húzunk belőle még egyet, az se nagy baj.

BUJA DZSUNGEL

A béke megőrzése (9): A Régmúlt megjelenésével Sheran ismét vissza küzdötte magát a kontrollokba (a *Man-dulanektárral (új)* és a *Tomboló viharal (új)*). Ha már kontroll, akkor úgyis játszunk *Manafamiliárral*, vagy *Gyógyító rakshallionnal*. Ezeket a játék elején arcizom rándulás nélkül beáldozhatjuk, ha arról van szó, hogy örökre megszüntessük az ellenfél legtáposabb lénye nyújtotta fenyegetéseket. Később persze varázspontért is simán mehet a counterelés.

Moa elmezár (8): Permanens max. varázspont csökkentés és ellenvarázslat. Blokkoló pakliba érdemes kipróbálni, a *Rhatt haragjánál* biztosan jobb. A counterelés sajnos csak ritkán fog működni, hisz általában passzív lesz az elmezár. Vagy ha aktívan hagyjuk, akkor ezt fogják legelőször leszedni, hogy még véletlenül se akadályozzon meg semmit.

Quwarg ölész (8): Quwarg pakliban nagy táp, pár kör alatt tudunk annyi quwargot csinálni, hogy ingyen jöhessen, illetve aktivizálni se okoz nehézséget. Pár ilyen (akár *Kisebb Zannal* másolva) pillanatok alatt felkoncolja az ellenlábásunkat.

Qwikrekson, a quwarg sámán (8): A quwarg paklik alaplapja. Az amúgy is hordaszerű quwargocskák nagyobb létszámban képesek agyalni, ráadásul még meg is nőnek. Egy követőnek ennél többet nem is kell tudnia.

Tleikan áruló (10): Hihetetlenül gusztustalan lap! Áttelepítjük az ellenfélhez, és onnantól kezdve a mi malmunkra hajtja a vizet. Mivel csak hátránya van, ezért a *Tömegátkunk* mellett is simán termeli az előnyt. Ha mindezek mellett folyamatosan ütögetjük valamivel (pl. egy *Chosugával*), akkor még a mi körünkben is jön a táp.

Törpe hős (9): Az amúgy se gyenge *Zarknod kovácsa* pakli egy újabb gyöngyszeme. Mindig, minden körben kiszedni a legszükségesebb lapot a pakliból, de ha ez még nem elég, akkor extra szinteket kap a rá-rakott tárgyaktól. Értelemszerűen elsősorban őt érdemes tápolni a tárgyakkal, mert nagyon durva, nagy lényt lehet belőle faragni, pillanatok alatt.

Búzgombóc (6): Kombó lapként kicsit gyengének tűnik, lapvisszavevésre vannak nála jobbak (pl. *Gakk, Vészkijárat*). Lapirtásként meg még gyengébb, hisz az ellenfél választja ki, hogy mit vesz vissza.

Fojtogató kód (4): A mai napig homályos számomra, hogy pontosan mivel jó ez a lap. Használni talán még senki nem használta, vagy ha igen, hamar letett róla.

Gerincféreg (6): Pici, gusztustalan képességekkel bíró lényecske. A gyógyulás megakadályozása nagyon undorító dolog, vélhetőleg sok paklit zavar, csak sajnos nem olyan nagy kaland leszedni egy 1/1-es lényt.

Harcias darázs (7): Elég egyértelműen mérgező pakliba való lap. Oda viszont abszolút optimális, hisz repül, egész nagy mérgezése van, egyéb extra képességekkel körítve. Mérgezőbe tehát mindenképp rakjuk be.

Moa stuki (8): A *Zarknod kovácsába* egy újabb kiválóság. Sajnálatos módon ez is, mint a legtöbb jó KF-es tárgy, fegyver, amiből csak egy lehet egy lényen. Alaposan meg kell hát fontolnunk, hogy melyik fegyvereket rakjuk a paklinkba. Én ebből mindenképpen használnék legalább kettőt, szerintem a *Démonölő* után ez a legjobb.

Naso-thin nagyúr (7): Nagyon jónak tűnik, kipróbálva se rossz. De aztán ráébredünk arra, hogy igazá-

ból annyira nem hajtotta a malmunkra a vizet, mint ahogy reméltük. Nekem legjobban *Kragoru familiárisa* pakliban működött, *Ködsárkánnyal* igazán kellemes volt.

Omladék (6): Épületes dekkbe lényeszedés. A második *Omladék* már végteleníti az *Omladékokat*, minden körben leszdedhetünk egy lényt. Kérdés, hogy mennyire menti meg az épületpaklit a feledéstől, hisz mostában nem nagyon brillíroznak vele.

Takaida hívása (7): Kicsit speciális lapkeresés, viszont két lapot is előkereshetünk vele. Az, hogy a lapot a gyűjtőbe dobjuk jól jöhet, pl. *Hegymélyi vegetációval*.

Toth Amath (5): Harcolni nagyon gyenge, a tippelgetés meg igen ritkán jön be. Ha valamivel folyton meg tudjuk nézni a paklink legfelső lapját (pl. *Fürkészővel*), akkor egész jól működik.

NEKROMANTA SZENTÉLY

Irtóztató nekromanta (8): Lény és lapleszedés egyben. Ha nem kellene folyamatosan három életponttal etetni, akkor spoiler lehetne, így meg kell engednie a „jó lap” titullussal. A legnagyobb előnye természetesen az, hogy lény mivolta miatt nehéz megakadályozni. Anti-mágiával játszó paklival mindenképpen érdemes használni.

Jéfgal (4): Túl ritkán használható lényirtás. Kizárt dolog, hogy az ellenfél csak úgy tologassa a három életpontos lényeit, hogy meghaljanak.

Nekromanta csontmester (7): Drágán egy közepesen nagy lény, szép nagy öregítéssel. Ez így nem hangzik túl jól, de korlátozottabb játékkörnyezetben kellemetlen ellenfél lehet, hisz feltámadása miatt bármikor visszatérhet. Ráadásul ha van már nekromantánk játékban, akkor a költsége se túl nagy.

Nekromanta enyészúr (7): Nekromanta pakliba egy korrektül használható sebzés. Tesztelésen *Démonölővel* használtam, amivel meglepően hasznos volt. A közeljövőben fognak megjelenni nekromanta lapok, amivel erősebbé tehetjük ezt az amúgy csak közepes paklit.

Nekromanta vezér (6): Leah hordába kötelező lap, nekromanta pakliba már csak jobb híján tenném be. Manapság már valahogy nem annyira nagy táp a +1/+1.



Nekromanták fátya (8): Mint minden etnikumnak, a nekromantáknak is megvannak a porontyai. Ezt a kicsi lényt bátran ajánlom a pakliba, hisz az ÉP-ből öregítés képesség nagyon hasznosnak bizonyult.

Nekromantanonc (10): Nekromanták mellett rettegő pakliba nagyon jó lap. Mentorba brutálisan erős, de egy *Morgan tanítványára* alapozott koncepcióba is igen jó, hisz szinte biztos, hogy játszik az ellenfél valami lényvel. De esetleg a saját elesett lényeinke is visszahozhatjuk vele, akik persze aktívan jönnek, így rögtön mehetnek ütni.

Rothadó test (4): *Sörényes ubuk (új)*, kijátszási feltétellel. Igaz, a regenerálódás nem annyira rossz, de pontosan milyen pakliba? Ha valaki esetleg élőholtas paklit rak össze, akkor oda berakhatja, ott talán korrektül fog működni.

Szörnyűséges templom (7): Sok jelző lényvel játszó paklikba (pl. quwarg) érdemes használni, hisz jelző lényeket mindig lehet csinálni (pl. *Asmael* egész olcsón termeli őket), s azokkal jó üzlet leszdedni a lapokat.

Öregítő sugár (7): Nekromantákhoz lényirtás. Esetleg *Specializációval* lehet használni, bár ennél már vannak jobb direkt sebzések.

LÁVAKRÁTER

A végítélet harsonái (9): Talán a legjobb direkt sebzés. Gyakran pár varázspontért hatot-kilencet lehet vele odaszüntetni. Nyilván olyan pakliba érdemes használni, ahol játszunk asztalon maradó lapokkal,



hisz nem mindig pakol ki az ellenfél drága lapokat. *Kyorg ősmágusos* pakliba pl. kifejezetten jó.

Augur dühe (6): Gyengécske direkt sebzés. A Régmúltban kijött jobbnál-jobb direkt sebzések mellett ez labdába se rúghat. Egyetlen érv, ami mellette szól, az, hogy két célpontba lehet vele lőni, de ez sajnos kevés az üdvösséghez.

Főnix herceg (4): Enyhén szólva speciális lap. Ha halála után sikerül kijátszani egy tűzvarázslatot (ami valljuk be nem túl gyakori), akkor ingyen visszkapjuk ezt a csodálatos lényt. De ekkor eszünkbe juthat, hogy egyszer már három varázspontot fizettünk ezért a gyenge lapért.

Kyorg agyfagyasztó (6): Átokosztó-szerű lény, ám annál egy picit nagyobb, viszont az *Átokosztó* egyik legnagyobb erénye, a láthatatlanság hiányzik róla. *Zarknod bőrtönébe* talán ki lehet próbálni.

Lánglementál (7): Tűzpakliba egy érdekes lény. Ha olyan pakli ellen játszunk, ahol nem kell lényeket leszedni, akkor a tűz alapú lényirtásainkat a *Lánglementálba* löve komoly előnyre tehetünk szert. Akkor a legjobb, ha egy *Spontán égés (új)* egyik felét egy nagy életpontú lénybe lőjük, a másik felét az eleméntálba. Már csak az a kérdés, hogy a tűzpakli mennyire jó, illetve, hogy érdemes-e a *Lánglementál* miatt tűzsebzéseket használnunk.

Morgan sóhaja (8): *Specializáció* pakliba nagyon jó lap, hisz nemcsak sebez, még gyógyít is. A drága lapjaink után kapott varázspont is hasznos. Más koncepcióban már ritkábban fogjuk visztrolálni.

Mórhegyi Bimbadiil (4): Elméletileg nagyon jó lap, hisz ha az ellenfél kijátszik egy olcsó lapot, akkor mi ki tudjuk rakni a drága lapjainkat jó olcsón. Csak sajnos van, hogy az ellenfél nem rak ki semmi olcsót. Meg azért azt sem árt belekalkulálni, hogy négybe került ez a 2/3-as lény, ami igencsak gyenge.

Perzselő homok (8): A sok lapot kijátszó paklik ellen kifejezetten optimális. A gyorsan sokat sebző *bűbáj* pakliban igen jól működik, de *Hatásvadászattal* se gyenge.

Sebokozás (7): Ősi praktikához hasonlatos lap, azzal a különbséggel, hogy gyógyítás helyett sebez. Igaz csak feleannyit sebez, ami még nem

lenne olyan nagy baj. A nagyobb probléma az, hogy míg a praktika saját lényünkbe löve is minket gyógyított, addig ez a lény gazdáját sebz.

Vérfókusz (7): Direkt sebző pakliba egy hasznos lap, igaz nem a legerősebb, de azért a *Napszimbólumnál (új)* sokkal jobb.

JUBILEUM

Aranyforrás (7): *Gyógyító rakshellion*, *bűbáj* formába öntve, ráadásul hárommal növeli a max. életpontunkat. Akár már egyszínű versenyre is össze lehet rakni egy hatékony paklit *Isteni érzéssel*, vagy *Gyógyítás fájdalomával*, ha nem ragaszkodunk az egy színhez.

Árnyékhold (8): Hasznos *bűbáj*, minden lapunkat egy olcsó, counterelhetetlen direkt sebzéssé változtatja. Nagyon gyors direkt sebző paklikat lehet már összerakni, abba érdemes lehet használni.

Ezúthajnal (8): Minden kiterülős pakliba érdemes használni, feltéve, hogy azonos típusú lapokat használunk. Manatermelésre és húzásra egyaránt jó.

Káoszkatlan (4): Botrányosan gyenge, bizonytalan sebzés, ami ráadásul csak az ellenfél körében használható. Felejthető.

Létsíkok (6): Egyelőre még nem tudom, hogy melyik síkkal lesz jó ez a lap, hisz egyelőre még nincs olyan pakli, amelyik annyira építene egy helyszínrre, hogy mindenképpen kirakja.

Ősi legendák (9): Talán a legjobb lapkeresés. *Bűbáj* pakliba még jobb, hisz ott nem olyan nagy kaland

olcsóbbítani egy *Bűbájosság rúnájá-
val*. Egy kicsi hátránya, hogy előre kell
eldönteni, hogy milyen színű lapot
keresünk, ezért erősen hagyatkozni
kell a memóriánkra, hisz az ember
gyakran elfelejti azokat a lapokat,
amelyekből csak egyet használ.

Ősök Városa (6): A galetki pakli
mostanában nem egy élenjáró kon-
cepció. Ezen az *Ősök városa* se fog
segíteni, főleg mivel a lap legjobb ké-
pesége a körnek való véget vetés, és
az se segíti a galetkiket.

Rhath fénykora (8): Az egyre erő-
sebb blokkoló pakli egy újabb remek
lapot kapott. Elsősorban a kiterülő, sok
lapot kijátszó paklik ellen hasznos.
Akarat erejével már több mint erős.

Sötét kor (6): Gyenge lénytápolás, ráadásul csak a
gonosz lényeknek adja a pluszt. Nem hinném, hogy
sok pakliban fogjuk viszont látni.

Víziók (8): Nagyon erős kereső lap, bár egyelőre
még gyenge lábakon áll a víziópakli. Ez azonban rövi-
desen változni fog, remek új víziók jönnek majd ki és
még egy követőt is kapnak.

KARÁCSONY

A béke megszakítása (8): Kicsit drága counter, vi-
szont gyakran megéri a befektetést. Képzelnék el,
mennyre kellemes megakadályozni vele egy *Zu'lit kí-
sérletét*, amit amúgy is ÉP áldozással hozott az ellen-
fél... Rhath lapok ellen még jobb. *Specializációval* két
varázspontért már nagyon erős counter.

A boldogság ünnepe (7): Engem nagyon elgondol-
koztatott ez a lap. Nagyon erősnek tűnik az összes ké-
pesége; biztos, hogy lehet rá jó pakli építeni, csak
még nem találtam meg. De Ti ne adjátok fel a keresést!

Ajándécsomag (7): *Zarknod kovácsába*, vagy
esetleg tárgypakliba egy egész kellemes erőforrás. A
Kalmárok italánál gyengébb, ha nem lényre rakjuk,
viszont lényre rakva jócskán erősebb, mint sok más
erőforrás lap.

Az ünnep nyugalma (7): Olcsó counter, viszont ki-
csit speciális. Inkább olyan pakliba érdemes használni,
ahol lapokat pakolunk az asztalra, különben túl
speciális lesz.

Csillagszóró (5): *Zarknod kovácsához* egy újabb
lap. Hasonló a *Köpöcső*hoz, bár ezzel lehet nem-lény



lapokat dermesztgetni. A *Köpöcső* nulláért jön, négy
jelzőt ad, de varázspontért kell használni a jelzőket.
Összességében nagyjából egyforma erős a két lap.

Fenyődísz (8): Ismét egy kovácsos lap. Az eddigi-
ekkel ellentétben ez tagadhatatlanul nagyon jó. Counter-
elni mindig megérte olyan módon, hogy az ellenfél
nem nagyon tudja megakadályozni. Ráadásul ez még
egyéb tápokat is ad, amíg fel nem áldozzuk. *Fenyőőr
manóval* nagyon jól működik, azért nem kár, ha felál-
dozzuk.

Fenyőőr manó (9): A rendkívül népszerű manó-
pakli egyik alap lapja. Mindig visszajön, ezzel komoly
fejfájást okozva az ellenfélnek. Ráadásul folyamato-
san termeli a komponenst, így remekül kombózik a
Kapzsi manóval (új), akár még pár tárgyat is berakhat-
unk a pakliba.

Fenyőóriás (7): Ha varázspontért rakjuk ki, akkor
távolról se nevezhetjük költségghatékonynak. Ezer sze-
rencse, hogy azt a bizonyos négy varázspontot mind-
össze egy komponenssel helyettesíthetjük, így
könnyen lejöhet akár az első körben is. Ráadásul ha
rakunk rá valami lapot (pl. *Csillagszórót*, azt úgyis in-
gyen kapja), akkor még lapelönnel is kecsgetet.

Karácsony (4): Nagyon speciális húzás. Nyilván
csak poénpakli lehet a karácsonyi deck.

Vörösköpenyes mágus (5): Hasonlóan a *Karác-
sonyhoz*, ez is max. mókázásra jó. De arra minden-
képpen.

Baross Ferenc

HATALOM SZÖVETSÉGE

Újabb félévet zártunk le a Hatalom Szövetségében, ezúttal a tizenkilencedikét. 95-en neveztek be ebben a félévben. A végső kiértékelésnél a több éve bevezetett algoritmust használtuk. Ezúttal is a legjobb öt eredményt vettük figyelembe mindenkinél, de mindenkinek legalább két wekerlés-beholderes, profi kategóriás pontját beleszámoltuk a legjobb ötre, akkor is, ha voltak jobb eredményei. Ha valakinek nem volt öt versenye, vagy nem volt két profi eredménye, akkor a hiányzókat 0 ponttal számoltuk. Azok a beholderes versenyzek, ahol a profik és az amatőrök együtt indultak, természetesen profinak számítottak. A játékosok végig nyomon követhették a HSZ állását a honlapunkon. A rendszert automatizáltuk, így a beküldött versenyeredmények egyből felkerültek a honlapra, ahol a program folyamatosan számolta a HSZ pontokat.

Nézzük a nyerteseket. Az első helyezett ismét Panyik Zoltán lett, aki az előző félévben is a dobogó tetején állt. Azóta folyamatosan bizonyította, hogy remek játékos, nem csak a versenyeken, de a tesztelésen is. Nyereménye egy egyedi lap, *A bajnok akarata*, egy tetszőlegesen választott ultraritka lap és egy gyűjtődoboz Régmúlt. A második helyen Kövér Attila végzett, aki a tavalyi Nemzeti Bajnokságon megmutatta, hogy nem csak a pesti profik tudnak jól játszani. Az ő díja egy ultraritka lap, és egy gyűjtődoboz Régmúlt. A harmadik helyen egy régi motorost, Nemzeti Bajnokot, HKK versenyszervezőt köszönhetünk Ádám Norbert személyében. Szintén egy ultraritka lapot és tíz pakli Régmúltat nyert. A győztesek, ha akarják, nyolc csomag Régmúltat becserélhetnek egy ultraritka lapra.

Mint látható, az élmezőnyben olyan játékosok végeztek, akik sok versenyen indultak, így könnyebben értek el egy-egy versenyen ki-

emelkedő eredményt. Érdemes tehát minél több versenyen részt venni. A legtöbb pontszerző versenyen indult játékos címet ezúttal Ádám Norbert szerezte meg, 18 pontszerző versenyen részt véve. A nyereménye négy csomag

Régmúlt. Nagy örömeinkre ebben a félévben ismét volt női tagunk, így a legjobb női játékos címet és a vele járó négy csomag Régmúltat Medve Kinga Sára nyerte. A vigaszdíjat ezúttal is az a tagunk kapta, aki legalább egy pontszerző versenyen elindult, és értékelhető eredményt ért el. Vízhányó Miklós örülhet a két csomag Régmúltat. Kisorsoltunk továbbá tíz csomag Régmúltat, nyertesek: Lovas Gábor, Landgraf Áron, Szemerényi Tibor, Fazekas Zsolt, Faragó Fanni, Horváth Zoltán, Fekete Szabolcs, Hoffmann Norbert, Szabó Ákos

és Trautman Attila. Valamint tíz csomag Elfelejtett barlangokat, nyertesek: Schróth Dániel, Rém András, Fábian Máté, Kertész Renátó, Szántó Roland, Bolyóczki Máté, Szabó Kristóf, Bakos Sándor, Hodászi Gábor és Gáspár Tamás.

Az új, huszadik félévben ismét *Huraggin tüze* jár a tagoknak. A tagságot meghosszabbítani, és új tagoknak belépni a beholderes versenyeken személyesen, levélben (Beholder Kft., 1680 Budapest, Pf. 134) vagy e-mailben (holder@holder.hu) lehet. A szükséges adatok: név, lakcím (irányítószám!), születési dátum. A tagsági díj 500 Ft, amit a levélben vagy e-mailben belépők postautalványon adhatnak fel a címünkre. Az egész HKK versenynyilvántartás, és a Hatalom Szövetsége továbbra is figyelemmel követhető honlapunkon: <http://www beholder.hu>. Mindenkinek jó játékot és sikeres versenyzést!

Dani Zoltán



Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma	Helyezés	Név	Hatalom pont	Versenyek száma
1.	Panyik Zoltán	95.2	13	46.	Schwartz József	41.4	6
2.	Kövér Attila	91.4	10	47.	Pintér György	40	6
3.	Ádám Norbert	89.8	18		Szabó Kristóf	40	4
4.	Báder Mátyás	87	12	49.	Filcsik László	37.4	3
5.	Tuska Gábor	84.4	13	50.	Bakró István	36.6	3
6.	Csernus Dávid	84.2	14	51.	Cselovszki Csaba	36.2	5
	Baross Ferenc	84.2	9		Simon Zoltán	36.2	4
8.	Ribáry Gergely	82.6	15	53.	Rém András	34.8	4
9.	Magyar Attila	81	15	54.	Kertész Renátó	33.6	5
10.	Györki Dávid	77.6	14	55.	Vaczó András	32	6
11.	Kahn Evarth	75.6	12		Arató Zoltán	32	4
12.	Jámbor András	75	7	57.	Szabó Tamás	28	4
13.	Medve Kinga Sára	74.8	16	58.	Bukovics Milán	25	2
14.	Nagy Dániel	71.8	11	59.	Bakos Sándor	24.6	3
15.	Sass Tamás	71	7	60.	Landgraf Áron	24	2
16.	Bolyóczki Máté	69.6	14	61.	Hoffmann Norbert	22	2
17.	Bézi Balázs	68.6	9		Nagy Zoltán	22	2
18.	Kőrös Gábor	67.8	15	63.	Horváth Zoltán	21	1
19.	Szinay Péter	67.2	8	64.	Varga István Viktor	20.2	2
20.	Kómúves Péter	66.2	7	65.	Nagy Barna	20	2
21.	Hodászi Gábor	63	14		Schróth Dániel	20	2
22.	Nedvesi Gábor	62.8	9	67.	Faragó Fanni	19	2
23.	Csík János	62.2	11	68.	Király József	18	5
24.	Fekete Szabolcs	59.4	13	69.	Fenyvesvölgyi Norbert	17.4	4
25.	Dárday Gergely	58.6	11	70.	Faragó Péter	16	1
	Madarász Béla	58.6	4	71.	Földi Viktor	14.6	3
27.	Nemcsok Tamás	58.2	6	72.	Varga István Krisztián	13.8	3
28.	Béres Csaba	57.4	4	73.	Riesz Robin	13.4	3
29.	Szabó Csaba	57	7		Vámos Csaba	13.4	2
30.	Simon Dániel	56.2	9		Tóth Dániel	13.4	1
31.	Muri Ferenc	55.8	6	76.	Szappanos Zsolt	12	5
32.	Szántó Roland	55.4	6	77.	Balogh Tamás	11.4	2
33.	Nagy Gergő	54	10	78.	Albert Gábor	10	1
34.	Petrovics István	52	5		Fazekas Zsolt	10	1
35.	Fábián Máté	51.4	8		Kecskeméthy Zsolt	10	1
36.	Vecsey Miklós	50	11	81.	Holtzinger Dániel	8.8	1
37.	Lovas Gábor	48.8	6	82.	Lévai Sándor	8	5
38.	Szabó Ákos	47.2	9		Schneider Zsolt	8	1
	Farkas István	47.2	3		Szemerényi Tibor	8	1
40.	Kiss Szabolcs	46.8	6	85.	Pály Csaba	6.6	1
41.	Kópis Krisztián	43.8	4		Tóth Viktor	6.6	1
42.	Éles Áron	43.6	5	87.	Trautman Attila	5.4	3
43.	Dönczi Krisztián	43.4	7	88.	Vízhányó Miklós	4	1
44.	Gáspár Tamás	43.2	6				
45.	Urbán Attila	42.8	4				

Csak azok a tagok szerepelnek a listában, akik legalább egy versenyen pontot szereztek.

Kérdezz...

DANI ZOLTÁN

...felelek!

Megakadályozhatom-e a **A sors fintorával (új)** Lord Korell (új) képességét?

Röviden válaszolva: igen. Nézzük meg miért! A **sors fintora (új)** egy asztalon levő lap aktivizálást igénylő képességére hat. Nos, **Lord Korell (új)** sikeres kijátszása után használhatja a képességét, tehát ekkor már az asztalon van. Aktivizálást igénylő képesség, hiszen eldönthetem, hogy akarom-e használni, és elköltöm-e rá a két varázspontot. Az egyetlen ellenérv az lehet, hogy **Lord Korellre (új)** nem hat semmilyen forrás. A **sors fintorának (új)** azonban két hatása van: egyrészt megakadályoz egy képességet, ez nem az asztalon levő lapra hat, hanem annak a képességére, hatására. Ezért ez működni fog **Lord Korellre (új)** is. A sors fintorának másik hatása, hogy a lap az adott képességet örökre elveszti. Ez



ugye már nem működik **Lord Korellre (új)**, mivel az forrásra immunis. Az is igaz, hogy ennek viszont nem sok gyakorlati jelentősége van.

Használhatom-e a **sors fintorát (új)** Ewgbert, a mágus képességére?

Újabb sors fintorás kérdés aminél azt kell eldönteni, hogy asztalon levő lap képességéről van-e szó, és aktivizálást igénylő képesség-e. Egyértelműen asztalon levő lap, pontosan ugyanaz a helyzet, mint **Lord Korellnél (új)**. Aktivizálást igénylő képesség-e? Igen. A szabálykönyv szerint „azok az aktiválást kívánó képességek, amelyek használatáról, célpontjáról a gazdjuknak döntést kell hozniuk”. Itt döntést kell hoznom, mégpedig azt, hogy húzok-e három lapot a kör végén vagy nem. További kérdés lehet még, hogy

A **sors fintora (új)** csak a laphúzást akadályozza meg, vagy a teljes képességet. A kérdést úgy lehet egyszerűsíteni, hogy itt most egy képességről van szó, vagy háromról? Azt hiszem így már mindenki egyértelműen vágja a választ: egyről. Vagyis a fintor is a teljes hatást megakadályozza.

Kaphatok-e varázspontot a **Manafonáltól** az előkészítő fázisban, ha **Semmi trükk** van játékban?

Igen. A **Semmi trükk** azt mondja, hogy az előkészítő fázisban kívül nem lehet varázspontot kapni. A **Manafonál** az előkészítőben is adja, igaz, nem az eredményben. A **Semmi trükk** akkor tiltaná csak le a **Manafonalt** az előkészítő fázisban, ha az szerepelne rajta, hogy a saját előkészítő fázisán kívül senki sem kaphat varázspontot.





Hat-e Az igazság pillanata (új) és a Zarknod oszlopa (új) a Manafamiliárisra?

A kérdés elég rosszul van megfogalmazva, szándékosan, hogy éreztessük a hibát: egyik lap sem a Manafamiliárisra hat, hanem rám, és akkor csinál valamit, amikor én varázspontot ka-

pok. Az igazság pillanatát (új) akkor lehet kijátszani, ha ellenfelem egy forrásának köszönhetően varázspontot kapott. Az AK121 Kérdezz-felelek rovatában leírt szabály szerint egy követő vagy szabálylap képessége akkor számít forrásnak, ha az egy asztalon levő lapra hat. Itt ez az eset nem áll fenn, tehát nem forrásnak köszönhetően kapja az ellenfelem a varázspontot, így Az igazság pillanatát (új) sem játszhatom ki rá. A Zarknod oszlopa (új) is csak akkor sebez, ha az ellenfelem a saját forrásának köszönhetően kap varázspontot, tehát ez sem vonatkozik a Manafamiliárisra.

Kijátszhatom-e Az igazság pillanatát (új), ha az ellenfelem izom miatt kap varázspontot?

Igen, az AK99 alapján az izommal történő húzás illetve varázs-



pont kapás hatás, vagyis Az igazság pillanatát (új) is ki lehet játszani utána.

Kalamajka: Kis pontosítás a lap szövegében: „vagy ellenfeled gyógyul 5 ÉP-t (ha legalább 5 hiányzik neki a maximálishoz képest).”

ABYSS KLUB

VÉTEL-ELADÁS!

ÉS KÁRTYA SZAKÜZLET

1000 laponként, a legolcsóbban, a legtöbbet!

Januártól a versenyeinken minden induló egy ZÉN-t kap ajándékba! *

Kezdő játékosok támogatása.

Rendkívül széles választék

BUDAPEST, VII.
CSERHÁT U. 4.

H-Cs: 11-19
P: 11-20
SZ: 10-15

Tel : 342-3870
www.abyss-klub.hu

*Kivéve a profi játékosok.

VERSENYHELYSÍZÍNEK

ABYSS KLUB – Budapest, Cserhát u. 4.
BÉKÉSCSABA – Lótusz, Andrássy u. 10.
DEBRECEN – Káoszlevegővár, Vár u. 10.
DUNGEON KLUB – Budapest, Erzsébet krt. 37.
(az udvarban) tel.: 321-1313 (10-18-ig).
EGER – Camelot Kártyavár, Kísasszony u. 23.
ENYING – Enyingi Művelődési Ház, Bocskai u.1.
ERDŐKERTES – Művelődési Ház, Fő u. 48.
FONYÓD – Ady E. u. 25.
GYÖNGYÖS – Kolping Oktatási Központ,
Török Ignác u. 1.
GYŐR – New Ork Szerepjáték Szaküzlet, Arany
János u. 13.
HÓDMEZŐVÁSÁRHELY – Ifjúsági Park, Hódtó
u. 77.
KAPOSVÁR – Árkád u. 2.
MAKÓ – Percezl Mór u. 2/b.
MISKOLC – Miskolci Ifjúsági HKK Klub,
Bajcsy-Zsilinszky u. 2./a.,
a Színpark 2. emeletén
NAGYKANIZSA – Sárkánytűz Szerepjátékbolt,
Rozgonyi u. 4.
NYÍREGYHÁZA – Nyírplaza, Camelot, Szeffű u.
75.
O+A PLUSZ – Kondor Béla Közösségi Ház,
Budapest, XVIII. Kondor Béla sétány 8.
PECS – Római udvar, Agyvíhar szerepjátékolt
SOMOGYSZOB – Klubok Háza, Rákóczi u. 2..
SOPRON – New Ork, Templom u. 22.
SZARVAS – Lengyel-palota. A központi
buszmegállótól 100 méterre a városközpont
felé, a lámpás keresztveződés sarkán
található a Turul mozi előtt.
SZEGED – Ifjúsági Ház, Felső Tisza-part 2.
SZÉKESFEHÉRVÁR – Torony üzletház, Legendák
Bolt, Távirda u. 2/a.
SZELLEMLOVAS – Budapest, 1067. Szondi u.
18/a.
SZENTES – Deákpince,
Kossuth u. 8.
SZOLNOK – Helyőrségi Művelődési Központ,
Táncsics M. u. 5-7.
SZÓREG – Művelődési Ház, Magyar u. 14.
VESZPRÉM – Sárkánytűz szerepjátékolt,
Kinizsi Üzletház, Kossuth L. u.
WEKERLEI BOCCIA KLUB – 1196. Budapest,
Mészáros Lőrinc u. 45.

* * * * *

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

FIGYELEM!

A Beholder Kft. versenyei a következő helyszínen kerülnek megrendezésre!

Wekerleli 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 térnél levő Népszínház utcából induló 99-es busszal.
A Kós Károly térnél kell leszállni.
2. 51-es és 151-es buszokkal Kőbánya városközponttól, vagy Kőbánya-Kispesttől.
Áchim András utcánál vagy a Hunyadi térnél kell leszállni.

ÚJ VERSENYEK

FEBRUÁRBAN ÉS MÁRCIUSBAN

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 11 óra, nevezés 10-
□□

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-
446-7747.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

HATALOM KORLÁTOZÁSA

Időpont: február 25., nevezés 9-□□, kezdés
10-kor.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Scroth Dániel, 20-204-
9557.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: február 25., 11 óra (nevezés 10-
□□).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Minden induló pak ajándéka egy Zén kiegészítő.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abysss-klub.hu, abysss-klub@fre-
email.hu, 342-3870.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 25., 10 óra.

Helyszín: Székesfehérvár.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 600 Ft. Csak fényképes igazolvánnyal lehet nevezni.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Varga István Krisztián,
vi-pifu@nexus.hu, 30-600-9151.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: február 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny. A szokásosak mellett tiltott lap a Régi dallam is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-
7787.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA

Időpont: február 26., 9.30.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: A mágia méltósága.

Nevezési díj: 800 Ft.

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora és Káosz-
katlan paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Vass Attila, hkk@ome-
gaplusz.hu, 30-206-9004.

□SÖK VÁROSA

Időpont: március 4., 9 óra.

Helyszín: Veszprém.

Szabályok: □sök Városa.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Horváth Zoltán, 70-
548-2984.

HÁROMSZÍNŰ VERSENY

Időpont: március 4., 10 óra.

Helyszín: Szeged.

Szabályok: A pakliban maximum három szintet lehet használni.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 4., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amatőrr induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, 8000 Ft pénzdíj és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

TILTOTT HATALOM

Időpont: március 5., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: Tiltott mágia + Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 400 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik, ultraritka.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 11., nevezés 9-11, kezdés 10-kor.

Helyszín: Kaposvár.

Szabályok: A sokszínűség jutalma.

Nevezési díj: 600 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Scroth Dániel, 20-204-9557.

TILTOTT HATALOM

Időpont: március 11., 11 óra (nevezés 10-11)

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Tiltott mágia + Hatalom korlátozása.

Nevezési díj: 800 Ft. Minden amatőrr induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik, és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc, Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abyss-klub@fre-email.hu, 342-3870.

SZÁMÁGIA

Időpont: március 12., 10 óra.

Helyszín: Debrecen - McDonalds.

Szabályok: Válassz egy számot, és csak az ilyen idézési költségű vp-ért jövő lapo-

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 szintelen és Bufa lapok mellett. *Tiltott lapok:* A béke szigete, A falak ereje, A felső szférák anygala, A mágia létsíkja, A sárkány kincse, A tiltott könyv, Asztrális behemót, Bahn szolgálja, Idegösszeomlás, Pszi szakértelem, Teológia. A Tiltott mágia csak a kiegészítőben lehet.

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

PÁROS VERSENY ÚJ SZABÁLYAI:

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

ŐSÖK VÁROSA: Csak az Ősök városa, a Rüvel 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, Őrjögő szilmill. 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 Őrjögő szilmill és az Idegösszeomlás is.*

TÜLELŐK CSATÁJA: Nem lehet használni az Ősök Városa, a Rüvel hegy és az Időutazás Zénes lapjait, valamint a egyes 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 négy szín korlát érvényes.

FRISSEN BONTOTT PAKLIK VERSENYE: A helyszínen megvásárolt csomagokból kell 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.

A MÁGIA MÉLTÓSÁGA: Nem lehet használni azokat a varázspontért kijövő lapokat, amelyeknek idézési költsége háromnál kevesebb, azokat az egyéb lapokat, amelyeknek az idézési költsége kettőnél kevesebb, és azokat a vegyes idézési költségű lapokat, amiknek az idézési költsége három varázspontnál, vagy kettő egyéb költségnél kevesebb. Tiltott minden lap, melynek idézési költsége 2-et és X-et tartalmaz.

kat lehet használni a pakliban és kiegészítő pakliban is. A többi szabály megegyezik a hagyományos versenyével. Tiltott lapok a szokásosak mellett az X és ? idézési költségűek, illetve a Három a galletki igazság.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Tuska Gábor, 20-977-8788.

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 25., 10 óra.

Helyszín: Eger.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENEK HÁBORÚJA

Időpont: március 25., 10 óra.

Helyszín: Nyíregyháza Camelot.

Szabályok: Egyszínű verseny.

Nevezési díj: 500 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

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

ISTENI SZÖVETSÉG

Időpont: március 25., 11 óra, nevezés 10-11.

Helyszín: New Ork.

Szabályok: Isteni szövetség.

Nevezési díj: 600 Ft. A versenyen csak amatőr játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka.

Érdeklődni lehet: Lampért Csaba, 20-446-7747.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 25., 11 óra (nevezés 10-11).

Helyszín: Abyss Klub.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök indulhatnak. Minden induló kap ajándékba egy Zén kiegészítőt.

Díjak: Régmúlt paklik és ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Baross Ferenc,

Abyss klub, www.abbyss-klub.hu, abbyss-klub@freemail.hu, 342-3870.

A SOKSZÍNŰSÉG JUTALMA

Időpont: március 26., 11 óra.

Helyszín: Miskolci HKK Klub.

Szabályok: A sokszínűség jutalma. A szokásosak mellett tiltott minden ultraritka lap is.

Nevezési díj: 200 Ft.

Díjak: Régmúlt paklik.

Érdeklődni lehet: Ádám Norbert, 70-618-7787.

A HAGYOMÁNY JEGYÉBEN

Időpont: március 26., 10 óra.

Helyszín: O+A Plusz.

Szabályok: Hagyományos verseny.

Nevezési díj: 800 Ft. A versenyen csak amatőrök játékosok indulhatnak.

Díjak: Régmúlt, Rhatt Fénykora, ultraritka lap.

Érdeklődni lehet: Vass Attila, hkk@omegaplusz.hu, 30-206-9004.

X. HKK Nemzeti Bajnokság

A decemberi Krónika versenynaptárából már biztosan sokan kibogarászták a X. HKK Nemzeti Bajnokság időpontját. Ismét augusztusban (25-27.) kerül megrendezésre a nagy esemény, így remélhetőleg mindenkit időben értesíteni tudunk az indulási jogáról. A Nemzetire való bejutás feltételei változatlanok. Indulási joga lesz a Hatalom Szövetsége azon tagjainak, akik a 2006. június 30-án befejeződő 20. féléves pontversenyben az első húsz helyen végeznek. Rajtuk kívül a Beholder Kft. által rendezett egyéni versenyek első 10 helyezettje, ha van külön profi kategória, akkor az első hét helyezett profi, és az első három amatőr kap lehetőséget a bajnokságon való részvételre. Más versenyeken is lehet indulási jogot szerezni. Minden olyan rendező gárda, amely már több versenyt is lebonyolított, lehetőséget kap egy-egy úgynevezett kvalifikációs verseny rendezésére. Ezeket a versenyeket 2006. március 1.

és június 30. között kell megrendezni, és csak akkor fogadjuk el, ha a versenyt előzetesen meghirdették a Krónika hasábjain is. Kvalifikációs verseny csak olyan egyéni verseny lehet, ahol indulhatnak a profik is. Az ilyen rendezvények minden tizedik versenyző után kapnak egy indulási jogot, tehát ha 28 játékos indul az adott kvalifikációs versenyen, akkor az első 2 helyezett szerezhethet indulási jogot a Nemzeti Bajnokságra. Nagyon fontos, hogy a kvalifikációs versenyek szervezői felírják a nemzetire bejutott versenyzők nevét és címét (írányítószám!), és a verseny adataival együtt leadják nekünk. A Nemzeti Bajnokságon ezek után fennmaradó helyeket a Hatalom Szövetsége 20. féléves pontversenye alapján fogjuk betölteni, a 21. helyezettől lefelé. Remélem a korábbiakhoz hasonló sikerű lesz a bajnokság! Várjuk a kvalifikációs versenyek időpontjait és hírdetéseit.

TILTOTT MÁGIA

A BEHOLDER KFT. RENDEZÉSÉBEN!

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

Időpont: március 18., 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 felnőtté válás ceremóniája, A férges védelmezője, A furfang temploma, A forrás érintése, A gyenge ereje, A harag manifesztációja (új), A hatalom szava, A holtak serege, A kockázat ára, A káosz igazi arca, A mágia elnyelése, A mágia létsíkja, A mogokok törvénye, A múlt tükre, A nyugalom pillanata, A pokol szeme, A sárkány kincse, A sors fintora (új), A szaporaság jutalma, A szkarabeuszok átka, A szürkeállomány aktivizálása, A tiltott könyv, A tizennegyedik, A végítélet harsonái, 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 szolgája, Balladák könyve, 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), Gakk az észak ura, Goblin ügyeskedő, Griffónix (új), Haarkon öregkora (új), Hajítógép, Hatalomvarázs, Hegymélyi tánc, Hendingia intrikája, Hívó kürt, Idegösszeomlás, Földanya bölcsessége, Ifjú teknős, Illúziócsáp, Kamdemu, Keyrasi démonlidérc, Kiegyensúlyozás, Királyi palást, Kisebb zan, Különleges élvezet, Lidércharcos, Lidércúr, Lidércszellem, Majd legközelebb, Manaadó csáp, Manafonál, Manasajtolás, Manaszonda, Manaszaporodás, Manaszüret, Mandulanektár (új), Mánia, Melkon, Méonech fürkész, Morq Fan Gor, Munkagép, Nagyobb életség, Nekromanta ítélet, Nekromantanonc, Númak királynő, Okulüpj kacagása, Orgling haszonállat, Orzag managömbje, Owooti trükk, Ördögi mentor, Őrjöngő szilmill, Ősi béklyó, Pszi szakértelem, Purifikáció, Ragadozó (új), Régi dallam, Rothadó borzalom, Rundhal a gyűjtőgető, Solisar aurája, Sötét mágia, Szellemi bűbáj, Szent sólyom, Szikrázó manahal, Szkritter esélyeső, Szkritter nekromanta, Taumaturgia, Technőscsapda, Teológia, Terc, Tiltott mágia, Timera trükkje, Tleikan áruló, Tömegátok, Transzformáció, Trükkmester (új), Tudatcsapás, Tudatfaló (új), Tudatrombolás, Tudatfagyasztás, Tudós teknős, Tükörsólyom, T. Vlagyimir (új), Vadászarok, Vészkijárat, Villámhárító, Zu'lit kísérlete, összes követő, szabálylap és az ultraritkák.

Díjak: Régmúlt 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.

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 egyelőre 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.

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

VERSENYBESZÁMOLÓK

Györki Dávid paklija:

Követő: Manafamiliáris

- 3 A rend ereje
- 3 Diána kívánsága
- 2 Lord Fezmin (új)
- 2 Trükkmester (új) (*)
- 3 Ewgbert megszakítása
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 2 Tiltott könyv
- 1 Asztrális hullám
- 2 Ősi praktika
- 3 Szinaptikus kapcsolódás
- 3 Impulzus
- 2 Rhatt papja
- 3 A hatalom szava
- 2 A reménytelenség bajnoka (új) (*)
- 1 Illúziócsapda
- 2 Tleikan áruól
- 2 Chosuga
- 3 Zu'lit kísérlete
- 1 Xenó elősködő
- 1 Csáp-istenség
- 1 Kvazársárkány (új) (**)

Bakos Attila paklija:

Szabálylap: 2 Bűvös erdő

Követő: Kragoru familiárisa

- 1 Sötét Föld (új) (*)
- 1 Árnýékhold
- 3 Éjpók
- 3 Morgan pálcája (új) (*)
- 3 Melkon
- 3 Tudatfaló (új)
- 3 Eldüeni vándor
- 3 Agypörkölő
- 3 Dj'arekh tárcsa
- 2 Tguarkhan (új) (*)
- 3 Sárkányfióka
- 3 Hendiala intrikája
- 3 Kyorg szolgasárkány
- 2 A halál éjfékete lovasa
- 3 Árnýéksárkány (új)
- 3 Autentikus vámpír (új) (*)
- 3 Esszenciakapocs

Medve Kinga Sára paklija:

Szabálylap: 3 Bűvös erdő

Követő: Kragoru familiárisa

- 2 Sötét Föld (új) (*)
- 2 Ewgbert megszakítása
- 2 A mágia elnyelése
- 2 Megtestesülés
- 3 Trükkmester (új) (*)
- 2 Varázslatos Mirella
- 3 Árnýéksárkány (új)
- 3 Xenomorf királyno
- 3 Kyorg szolgasárkány
- 3 Esszenciakapocs
- 2 Autentikus vámpír (új) (*)
- 3 Sárkányfióka
- 3 Tudatfaló (új)
- 2 Morgan pálcája (új) (*)
- 2 Éjpók
- 2 Bűvös tigris
- 3 Galk, az Észak ura
- 2 Ellenvarázslat (új)
- 2 Pszi-elementál (új) (*)
- 1 Kvazársárkány (új) (*)

Huk László győztes paklija:

Szabálylap: Ősi rúna

- 3 A gyenge ereje
- 1 A mogokok törvénye
- 3 Ősi legendák
- 3 Bűbájmásolás (új) (*)
- 2 Második esély
- 3 A pokol szeme
- 3 Vészkijárat
- 2 A kockázat ára
- 3 Bűvös tavacska
- 3 Cselvetés
- 3 A bűbájosság rúnája
- 3 Az erős ereje
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Lady Olivia éneke
- 3 Ősi bűvölet
- 3 A szurréállomány aktivizálása
- 3 Varázsmező

Jámbor András győztes paklija:

2 Ewgbert megszakítása

- 2 Halászat
- 2 A mogokok törvénye
- 3 Ősi bélyő
- 3 Manafonál
- 3 Zu'lit kísérlete
- 3 Méonech fűrkész
- 1 Troglodita törzsfőnök (új) (*)
- 1 A reménytelenség bajnoka (új) (*)
- 2 Ősi praktika
- 3 A hatalom szava
- 3 Tiltott könyv
- 3 Áldozat az ősi isteneknek
- 2 Hadicsel
- 3 Björtauk tréfája
- 3 A sors firtora (új) (*)
- 3 Apró kívánság
- 3 Az erős ereje

Kiegészítő pakli:

- 3 A feledés korszaka
- 3 Pihenő
- 1 Tömegátok
- 1 Csáp-istenség
- 3 Bérmunka
- 3 Esszenciáőr
- 3 Az erős gyengéje
- 3 Fekete lyuk
- 2 Az igazság pillanata (új) (*)
- 3 Halvány reménység (új) (*)

HAGYOMÁNYOS VERSENY

A Beholder Kft. Legutóbbi versenyét január 21-én rendezték, 44 amatőr és 41 profi játékos részvételével. Beholderes hagyományos versenyen most először lehetett használni a Régmúlt kiegészítő lapjait, amit a játékosok természetesen meg is tettek, a paklistákban *-gal jelöltem az új lapokat.

Rengeteg féle pakliösszeállítást láthattunk, természetesen ez növeli a szerencse szerepét abból a szempontból, hogy ki milyen paklival kerül szembe, viszont biztosítja a játék változatosságát és szépségét, nem mindig ugyanazok a paklik, lapok csapnak össze. A profiknál az alábbi paklikonceptciókat figyeltem meg: *Lassan járj!*, kontroll (*Manafonállal* vagy anélkül), mentor, *Boszorkánykirály*, épületes, *Specializáció*, fókusz, *Bűvös erdő* (*Kragoru familiárisával* és anélkül), manó, teknős + *Zarknod bőrtöne*, *A fájdalom szépsége*, bűbájpakli. Érdekeség, hogy bár több igen gyors (2-3., extrém esetben akár 1. körben nyerő) pakli is szerepelt (vagy talán épp ezért), az első öt közé végül a lassabb kontroll, illetve a lassított *Bűvös erdő* összeállítások kerültek (pedig pl. a mentor-kombópaklival olyan „nagygyűk” is játszottak, mint Baross Ferenc vagy Sass Tamás). Szintén meglepő, hogy a *Bűvös erdővel* operáló paklik egy része az eddigi standard három helyett két darabot használt. Külön öröm, hogy a legaktívabb női versenyző, az amatőrökből nemrég a profiba felkerült Medve Kinga Sára az igen előkelő 4. helyet szerezte meg!

A profi végeredmény tehát: a győzelmet, immár sokadszor, Jámbor András szerezte meg, a második Györki Dávid, a harmadik Bakos Attila, a negyedik Medve Kinga Sára, az ötödik Simon Dániel lett 3 *Bűvös erdővel* és *A halhatatlanok nagymesterével* operáló paklijával, melyben 3 *Diuretikus krákent* (új) is használt! Az első négy helyezezett és az amatőr győztes pakliját oldalt böngészhetitek.

Az amatőrök küzdelmében Huk László diadalmaszkodott, a második helyen Dózsa Marcell végzett, *Kragoru familiárisa*, mágiikus védelmű paklival, a harmadik Vámos Csaba lett, *Ősi rúna-Manafonál* kontrollal, melyben *Szivesség* és *Nagy pulzánsmágia* is helyet kapott. A negyedik helyet Nagy Krisztián szerezte meg, *Manafamiliáris* kontrolljával.

2006-ban is mindenkit várunk versenyeinken, az amatőr kategóriában mindenkinek van esélye!

Makó Balázs

ÉRDEKESSÉG A VERSENYRŐL:

- Márki Róbert szkritter kombó paklijával végtelen sokat tudott ütni, viszont ellenfele, Kovács Attila, a *Zseléféreg* + *Rubintos aura* kombóval végtelen sokat gyógyult!

HOGYAN CSINÁLJAM

Beküldési határidő:
2006. március 12.



A decemberi feladvány helyes megfejtése:

- Az előkészítő fázisom után jön a húzás fázis és én úgy döntök, hogy a húzás helyett 2 VP-ért inkább kikérem a *Manók földjét (új)* a paklimbóól. (-2 = 17 VP)
- Ősi ellentét tör ki a *Rothadó borzalom* és a *Jáde sárkány (új)* között, ami az előbbi halálával és az utóbbi élet jelzőjének elvesztésével végződik. (-2 = 15 VP; +4 = 5 SZK)
- Érkezik *Parhalakka (új)*, ami sokat fog lendíteni később a varázspontgondjaimon. (-2 = 13 VP)
- Kijátszom a *Hívó kúrtót*, természetesen a manókat megnevezve. *Parhalakka (új)* megint ad +1 VP (+1 = 14 VP)
- Visszaveszem a *Vészkijáratot* a kezembe, majd újra kirakom. Felhúzó a *Jóságos manót (új)*, és kapok egy varázspontot. (-1 -2 +1 = 12 VP)
- Lehozom a *Jóságot manót (új)*, gyógyulok tőle kettőt, és *Parhalakka (új)* újabb varázspontot ad. (-1 +1 = 12 VP; +2 = 3 ÉP)
- A *Kapzsi manó (új)* felépíti a *Manók földjét (új)*, a szörnykomponenst helyettesítem 2 ÉP-vel. *Parhalakka (új)* miatt kapok 1 VP-t. (-2 +1 = 11 VP; -2 = 1 ÉP)
- Három szörnykomponensért lejön a *Kristályerőd*, melynek nyomán kapok három kristálymanót a tartalékomba, valamint +1 varázspontot kedvenc férgem miatt. (+1 = 12 VP; -3 = 2 SZK)
- Használok a helyszín képességét, és feláldozok két kristálymanót, leszedem velük a *Jádesárkányt (új)*. Kapok egy komponenst. (+1 = 3 SZK)
- Ismét használok a helyszín képességét, és a maradék egy kristálymanót valamint *Kapzsi manót (új)* feláldozva leszedem a *Bűbájmásolást (új)*.
- Vészkijáratot* visszaveszem a *Kristályerőd*t a kezembe, majd ismét kijátszom három komponensből. Kapok 1 VP-t és +3 kristálymanót. (-1 +1 = 12 VP; -3 = 0 SZK)
- Két kristálymanót beáldozva leszedem a *Hírnök szavát (új)*.
- A helyszín másik képességével visszaveszem az összes manót a gyűjtőmből a kezembe: *Manókirálynő (új)*, *Harcias manó (új)*, *Rejtőzködő manó (új)*, *Kapzsi manó (új)*. (-4 = 8 VP; -4 = -3 ÉP)
- Ezek után sorban lehozom az öt kezemben lévő manót. A *Manókirálynő (új)* három varázsponttal olcsóbb lesz. Minden manó egygel olcsóbb és a kijátszásuk után kapok 1 VP-t *Parhalakka (új)* miatt, tehát gyakorlatilag ingyen jönnek, valamint gyógyulok 3 ÉP-t. (+18 = 13 ÉP).
- Mivel a manóim nem foglalnak el helyet az öröspoztban ezért felküldöm támadni mind a hat manómat. Mivel mindegyik kap +1/+1-et a *Manókirálynő (új)* miatt, ezért mindegyik 3/2-es és a *Rejtőzködő manó (új)* miatt láthatatlanok. Útók 18-at. Győztem! (Ellenfél: -18 = -3 ÉP)

A feladvány nem bizonyult nehéznek, bár a legtöbben nem vették észre, hogy a leírás alapján az előkészítő fázisban vagyunk, így még lapot is húzok. Ezt nem róttam fel hibának. Igazából a legtöbben azt rontották el, hogy 1 ÉP-ben akarták helyettesíteni a helyszín komponens költségét 2 ÉP feláldozásával. Sajnos azonban nem áldozhatok több életpontot annál, amennyi van, így előbb ki kellett játszani a *Jóságos manót (új)*, hogy gyógyuljak.

Szerencsés nyerteseink: Vámos Csaba Ősíról, Horváth Zoltán Veszprémből és Prókaj Dávid Miskolcraól. Nyereményük egy-egy csomag Régmúlt. Gratulálunk!

Új feladványunkat Makó Balázs készítette: Neked 1 életpontod és 3 varázspontod, az ellenfelednek 30 életpontja és 10 varázspontja van, egyikőtöknek sincs szörnykomponense. A te körödben vagytok, most kezdődik a fő fázisod. Nyerd meg a játékot a kör végéig!

**Beküldési határidő:
2006. március 12.**

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

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

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

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

KÉZBEN LEVŐ LAPJAJD:

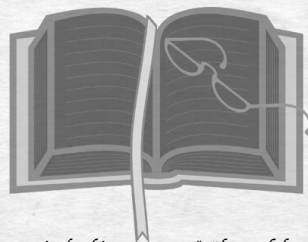
- Magzat (-)
- Quwarg felderítő (új) (D)
- Gépezet (új) (D)
- Parhalakka (új) (B)
- Lárva (új) (D)
- Kisebb Zan (D)
- Urgod csapása (új) (D)
- Illúziósárkány (új) (E)
- Zöldfülű kalandozók (új) (-)

ELLENFELED KIJÁTSZOTT LAPJA:

- Aranyforrás (R)

Leanthil naplója

26.

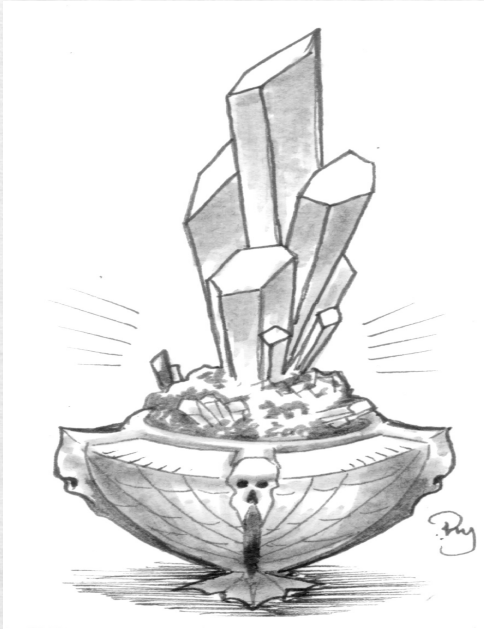


Nem tudom, mi van mostanában itt, a Hegyben, hogy egyszerre mindenki meg van örülve a felszíni dolgokért. Mintha valami vírus terjedt volna el. Vagy lehet, hogy ez is a xenók műve?

Kezdődött ugyebár a felszíni varázstárgyakkal, amikről végül is senki sem tudja, hogy tényleg felszíniek-e. A remete azt mondja, nekem viszont gyanús, hogy a remete mindent tud (tudni vél). Minden remete mindent tud. Ennyi tudással a galetki nép megbecsült tagjai lehetnének, sőt, még az akadémia elnökeiként is megállnák a helyüket, és nem kellene állandóan illegális feladatokat osztogatni a még fejlődni vágyó (és képes) galetkiknek.

Azon kívül azt sem tudni, honnan kerültek elő ezek a tárgyak ilyen hirtelen és ilyen mennyiségben. Hol voltak eddig, amikor nemcsak a tudósok és a Tudós Klán tagjai, hanem a többi galetki is rendszeresen jár régészkedni, hogy réges-régen letűnt korok többnyire már használhatatlan relikviáit túrja ki a sziklából. Nekem is van már annyi dárdahegyem, meg térkép- és vázadarabom, hogy abból már látlatot rendezhetnék, és megnyithatnám a Hegy első múzeumát. Erről olvastam még kis koromban. Ezek olyan épületek voltak, ahol bemutattak mindenféle érdekes dolgokat. Ezért belépődíjat szedtek, és ebből éltek a múzeum tulajdonosai. Mondom, hogy örület van, még én is a felszínről irkálgatók... Ha megöregszem (ténylegesen, és nem csak testileg), akkor ilyesmitől fogom magam eltartani. Mondjuk elérni a célomat, és a népemmel együtt a Mennyeik Országába jutni sokkal ideálisabb jövő volna, de hát ahogy egy réges-régi híres mágus mondta: a remény a valóság tagadása.

Ezekről a mágikus erővel felruházott tárgyakról már egy ideje nem írtam semmit, de ez nem azért van, mert mostanában nem foglalkozom velük, hanem mert sokkal érdekesebb dolgok is történtek velem. Hallottam a környezetemben élőktől, hogy létezik egy kék kristály, ami valójában Morgan kristálya (aki az ősi, akkor még mégis fiatalnak számító isteni, Leah avatárja volt). Ez egy valóban nagy hatalmú tárgy, ami annak ellenére, hogy felszíni, mégis hatással van a galetkik szervezetére. Mivel a többivel ellentétben, ezt hasznosnak tartom, minél előbb szeretnék egy ilyet szerezni. Ezzel már próbálkozom is egy ideje, így aztán – természetesen – egyet sem találtam. Pedig már minden második ismerősömnek van (sőt, annál egy kicsit többnek is). Morgan pálcája már a birtokomban van, használom is minden alkalommal, mert ez a másik általam hasznosnak ítélt dolog, a harmadik pedig az orvosságos zacskó. Persze ahelyett, hogy örülnék annak, anim van, siránkozok amiatt, ami nincs. Ez egy tipikus emberi tulajdonság (volt), de úgy tűnik, a galetkik is örökölték. Jaj, elnézés! Urgod kémszemét kihagytam a felsorolásból, pedig arról már régebben áradoztam ezeken az oldalakon. A remete azt ígérte, hogy ha elviszek neki tíz ilyen cuccot, ad egy még erősebb mágikus erővel bíró tizenegyediket. Sokáig nem is foglalkoztam ezzel a lehetőséggel, hiszen nem volt még tíz ilyen cuccom. Aztán azért nem gondolkodtam a cserén, mert tartottam tőle, hogy a jó kis (és kevésbé jó) tárgyaimért cserébe valami használhatatlan vacakot ad. Megvártam hát, amíg mások belemennek a



dologba. Elmondásuk szerint megéri a dolog, és így arra is választ kaptam, hogy voltak nénefyek képesek az Olimpián olyan irdatlan nagyokat ütni. Azért én még megpróbálok gyűjtögetni, mielőtt elszórom a legjobb felszíni tárgyaimat. Azaz csak próbálnék, mivel valószínűleg a vezetés megállapodott a próbamesterrel, hogy a Leanthil nevű galeetkit mindig buktassa el valamelyik próbáján. Ezt igyekszik maximálisan teljesíteni, mivel míg az első két nevenséges feladat után, és a harmadik, kissé izzasztó feladatot követően mindig valami olyat ad, ami teljesíthetetlen. Legalábbis számomra az. Tíz esetből egyszer jobb kedvében találok, és sikerül az elvárásainak megfelelni, de akkor meg olyant ad jutalomként, amiből már van. Sebaj, majd a felesleget viszem el a remetének. A többi galeetki szerintem már mind leadta a rá eső részt, mivel ha valamelyiket elkopom úton-út-

félen, és természetesen le is győzöm, sosem találok nála semmit.

Jött aztán a Legendák Völgyének felfedezése, ami nem tartozik bele ebbe a felszín-örületbe, sőt, éppen hogy ellensúlyozta azt (és ezt teszi a mai napig is). Nincs persze egyenes összefüggés a kettő között, de a saját példám-ból kiindulva másnak sem nagyon lehet mindkettőre ideje, meg még minden egyéb olyan dologra, amikre eddig is szánt a mindennapjaiból. Igaz, hogy a Völgybe nem lehet csak úgy ukmukfukk leugrani, de minden egyes kirándulás komoly előkészületet vesz igénybe, hiszen sosem tudhatja a galeetki, hogy éppen milyen brutális torzszülött-vezetővel akad össze az útja során, és hogy egy ilyen találkozás után vajon élve hazatér-e még. Elvégre bármikor felbukkanhat olyasmi, ami képes összetörni vagy egyéb módon megsemmisíteni a remete által adott életmentő talizánt, ami eddig bárkit kimentett a legszorultabb helyzetből is. Sajnos én is túl sokszor használtam már. Legutóbb elkerültem a Magisztert (pedig készültem rá), helyette egy őrlatató manó herceggel hozott össze a sors. Ő a következő, akit nem tudok elpusztítani. Először is olyan egokínzás varázslata van, ami mindig hat rám, és ennek következtében sosem tudom eltalálni. Így tehát csak az üres levegőt csapkodom, egészen addig, amíg el nem altat, és el nem lop tőlem valamit, míg alszom. Az italokat szereti a legjobban, de olyan ügyenc, hogy nem a mérgellenállásokból, meg a kihívás italokból válogat, hanem rögtön a gránitbőr italaimat viszi. Én egy nagyon jó kuncsaft lehetek neki, mert eddig még megkarcolni sem tudtam, tehát kockázat nélkül válogathat tőlem. Találkoztam odalenn egy szójer anyakirálynővel is. Ez a természet legesodálatosabb teremtménye, el kell ismernem! Hatalmas, savtól csöpögő agyarak, pus-.....ztásra termett végtagok, és igen erős mágikus hatalom. Egy ilyen mozdulatára csak úgy hullanak a galeetkikről a varázscuccok. Hej, ha ilyen szolgálom lehetne, mennyi-



vel kevesebb erőfeszítésembe kerülne ellenfeleim tárgyainak pusztítása! Szerencsére én sokkal hatalmasabb vagyok ahhoz, hogy egy ilyen anyakirálynő akárcsak megérintsem, így könnyedén legyőztem. Találtam is nála egy javítókalapácsot, ami igen paradox történelmi eseménynek számít, viszont igen hasznosnak, hiszen így nem találja meg más. Nálam van a legjobb helyen.

Kár, hogy csak azután találtam meg, miután megküzdöttem a mágusiskolában azzal a fekete masszával, amit a múltkor már emlegettem. Tudod, az az, ami miatt kénytelen voltam kifejleszteni magamban az elektromosság lehelésének képességét. Mielőtt elindultam volna, hogy helyre tegyem ezt a vala-

mit, főztem két elektromosság italt (ilyet még úgysem használtam, meg azóta se), és elhatároztam, hogy újdonsült lehetemet fogom bevetni ellene, és meg sem próbálok elektromos kézzel vagy egyéb haszontalansággal elpusztítani. Nem is volt probléma addig, míg a nyakamba nem tocsant egy hirtelen „mozdulattal”, így nem tudtam meginni az italt, és kénytelen voltam gyengécske kis szikrákkal csipkedni a mindent elsöprő, gigászi villámok helyett (na jó, most egy kicsit túloztam, mert olyan erős italt még nem tudok készíteni). Közben viszont módszeresen lemarta a páncélsomat, a gyűrűimet, meg mindent, amihez hozzáért. Ha mindez nem lett volna elég, mielőtt felocsúdtam volna, már fel is támadt, és egy újabb menetet kellett vele vívnom, miközben ő tovább bontotta a felszerelésemet. Végül sikerült egy adag olaj rálocsolása után elpusztítanom, de addigra már nem győztem takargatni ki-kivillanó intim testrészeimet, annyira lecsupaszított. A mágusok persze nem az én meztelenségemmel voltak elfoglalva, inkább örültek, hogy megoldottam a problémájukat. Kaptam is tőlük egy varázskövet, és a markomba nyomtak volna még egy halom aranyat is, de erről lemondtam néhány használaton kívüli elnyűtt ruhadarabért cserébe (hogy legalább legyen miben hazamen-nem). Otthon aztán fél napom és két javítás italom ment el arra, hogy ezt a sok cuccot mind rend-be hozzam. Ezután találtam csak rá a javító kalapácsra, ami az időmet ugyan nem kímélte volna meg, de a javítás italaimat biztosan. Ez az én szerencsém, de hiszen ismeresz... Na, de nagyon elkalandoztam a felszíni örülettől.

Az Olimpián történt, hogy a tömegben másként elcsíptem néhány galetki beszélgetését. Ez mindig egy jó alkalom megtudni, mivel foglalkoznak mostanában a fajtársaim. Elkezdtek örült módon érdeklődni a felszíni dolgok iránt. Odaig is elmennek, hogy a Hegy minden zugát át akarják fésülni, hátha valami igazán különlegeset találhatnak. A Hatalmasok is felbuzdultak ezen, és mindenféle jutalmakat ígértek az eredményekért (és azért, mert végre nem nekik kell minket lefoglalni, meg-tesszük ezt helyettük mi). Persze nekünk se kellett több, máris átessünk a ló túloldalára (ahogy haj-

dan mondták). Most ott tartunk, hogy a nép nagy része olyan ruhákat hord, amiket évtizedekkel régebben hordtak galetki őseink. Például a szüleink, meg a nagyszüleink. Pedig ennek nem sok köze van a felszínhez, de mivel az akkori ruhák már mind szétfoszlottak a földben, a többség a köztes megoldást választotta, ezt. Ha tudnák, milyen nevetségesen néznek ki... Az ilyen a holmikat nemrég még az igazán szegények, a remeték, meg a homlászok hordták, amiért ki is lettek nevetve, most meg az érezheti szegényben magát, aki nem követi a hülye divatjukat. A boltos meg dörzsölheti a mancsát/csápját, mert végre jó drágán adhatja el a raktáron maradt, korábban fillérékért sem kellő áruit. Én kimaradok ebből az idiótaságból, de a kutatásban részt veszek, hiszen ez nem jelent nekem plusz megterhelést, mivel eddig is benéztem minden kincsgyanús helyre. Egyéb-

ként már észrevettem magamon, hogy amióta magam is jobban körülnézek, és mindent alaposabban, körültekintőbben végzek, több tapasztalatot is szerzek a mászás, a zárnyitás vagy a csapdakeresés terén. Tehát még hasznom is van mindebből.

Egyébként azért, mert eddig nem számoltam be ilyesmiről, még nem jelenti azt, hogy ne követtem volna el megint valami igazán hősieset. Ezúttal öt szövetségi társammal együtt elhatároztuk, hogy felkeressük, és megnézzük magunknak a xenó királynőt. Ha módunk van rá el is pusztítjuk őfelségét, hogy ezekről az idegen lényekről le legyen gondja a népünknek. Egyszer már megkíséreltük ezt, de akkor egy ponton nem bírtuk azt az irdatlan büzt, ami fogadott minket, hát visszafordultunk. A királynőt megölni nem kellett, mert el sem jutottunk hozzá, hiszen az utunkba állt egy óriástestőr, aki igen komoly ellenfélnek mutatkozott. Persze ahol Leanthil és Ka-Boom együtt felbukkan, ott nem lehet akadály semmilyen torzszülött (tapasztalat). Így hát, kitapasztalva az óriástestőr gyenge pontjait, következő alkalommal már biztosan nem ússza meg a kircsi sem a verést, akárhány alattvalóját is küldi ellenünk. Állítólag már sokan megpróbálták elpusztítani, de olyan hihetetlen regenerálódó képessége van, hogy mindig újra felépíti önmagát. Na majd mi teszünk róla, vagy ne legyek én a próféta! Te meg ne aggódj, mindenről beszámolok majd.



Leanthil

ŐSÖK VÁROSÁNA VARÁZSLATTERVEZŐ PÁLYÁZAT

Az alábbiakban olvashatjátok azokat a varázslatokat, amelyeket a decemberi varázslattervező pályázatra érkezett ötletek közül megvalósíthatónak tartottunk. A gyűjteményt megfejteltem néhány általam kitalált varázslattal is, hogy teljesebb legyen a lista.

A varázslatok elsajátításáról: ezeket nem az akadémián tanítják, hanem küldetések jutalmaként, úgynevezett mágustókenekért lehet megszerezni őket. 2006-ban minden Krónikában találtak egy kupont, amit ha visszaküldtök, egy szintfüggetlen kalandot kaptok. A kalandokért jutalmul mágustókeneket kaptok. A H 672 (varázslat száma) paranccsal, 30 TVP árán tanulhatod meg a varázslatokat, csakúgy, mint a mágustoronyban. A varázslatoknak nincs IQ követelménye, csak min. szint követelmény, a varázslatot akkor tanulhatod meg, ha legalább ezen a szinten élsz. A varázslatokért nem aranyat fizetsz, hanem mágustókenet. Azt, hogy melyik varázslat hány mágustókenbe kerül, a „Mágustóken:” sorban láthatod. Természetesen a nagyobb varázslatok közül csak azokat sajátíthatod el, amelyek a saját iskoládba tartoznak.

Ne felejtse el, hogy ha a mágustókenjeidet az utolsó szálíg elköltöd, akkor már nem jár a 15% kedvezmény a mágustoronyban!

Tüzelementál idézése (#254) és

Jégelementál idézése (#255)

Nagyobb elemi varázslat	Tipus: támadó
Forma: tűz ill. jég	Táv: közel
Terület: 1 elementál	Hatóidő: csata
Költség: 3 VP x szint	Mentő: nincs
Min. szint: 10	Mágustóken: 10

Leírás: Ezek a varázslatok nagyon hasonlóak a Földelementál idézéséhez (#18). Ezek

persze más elemi lényeket idéznek meg, amelyek nem fizikai támadást, hanem lehetet használnak, értelemszerűen, a tüzelementál tűz, a jegelementál pedig jégleheletet. Mindegyik közel immúnis a saját elemi formájával szemben, és sebezhető az ellentétével. Búzza immúnisak, és ezenkívül a tuskés bőrhöz hasonlatos, ámde roncsolhatatlan tűz- ill. jégaurával rendelkeznek.

Tudattágítás (#256)

Kisebb szellemi varázslat	Tipus: általános
Forma: energia	Táv: közel
Terület: magadra	Hatóidő: 1 forduló
Költség: 60 VP	Mentő: -
Min. szint: 5	Mágustóken: 15

Leírás: A szellemi iskola egyik speciális varázslata a tudattágítás, mely kapcsolatot hoz létre a szellemi és fizikai síkok között. Régebben a legnagyobb szellemi varázslók bármilyen tárgyra, lényre kiterjeszthették hatalmukat, irányíthatták őket, átvehették tulajdonságaikat, képességeiket. Mára ez a tudás elcsökevényesedett, már csak a tárgyak feletti hatalom maradt meg. A varázslat segítségével





egy birtokodban levő, véletlenszerű tárgy képességeivel ruházhatod fel magad. Ehhez a V 256 {tárgy száma} parancsot kell kiadnod. Egy N. szintű tárgyhöz a varázslatot 2 x N. szinten kell ismerned. Ekkor megkapod a tárgy minden módosítóját, amit az azonosításakor is megtudnál róla, kivéve természetesen fegyverek esetén a sebzést. A tudattágítás forduló végéig tart, de felköltözéskor elmúlik, mivel káosztárgyat is tudattágíthatsz.

Energiapréselés (#257)

Nagyobb elemi varázslat	Típus: támadó
Forma: energia	Táv: bármi
Terület: 1 célpont ellenfél	Hatóidő: csata
Költség: 24 VP	Mentő: gyorsaság
Min. szint: 10	Mágustóken: 15

Leírás: A varázslat elmondásakor egy koncentrált energianyalábot lősz ellenfeledre, amely, ha eltalálja célpontját, kipréseli belőle a lélekenérgiát, és így masszív sokknak teszi ki a szervezetét. Ennek köszönhetően szintenként D6 életpontot veszít, te pedig a varázslat szintjétől függően lélekenérgiát nyersz ki, a lélekfacsaráshoz hasonló mértékben.

Gyógyító szél (#258)

Nagyobb nekromanta varázslat	Típus: védekező
Forma: gyógyító	Táv: bármi
Terület: összes barát	Hatóidő: azonnali
Költség: 25 VP	Mentő: -
Min. szint: 9	Mágustóken: 15

Leírás: Ez a varázslat nagyon hasonlít a gyógyító szellőhöz, de annál jóval erősebb, ez ugyanis nem D3, hanem D6 ÉP-t gyógyít szintenként. Ha egy körben egyszerre mondasz el

gyógyító szellőt és szelet megfelelő szinten, egy vesztett csatát is megfordíthatsz akár egy legendás ellenféllel szemben is.

Kegyencek oltalma (#259)

Kisebb nekromanta varázslat	Típus: védekező
Forma: gyógyító	Táv: bármi
Terület: összes szolga	Hatóidő: csata
Költség: 1 VP x szint	Mentő: -
Min. szint: 4	Mágustóken: 10

Leírás: Számtalanszor előfordult már, hogy a szíved szakadt meg, mikor a csatában felhangzott hű követőid halásikolya. E varázslat segítségével osztozhatsz valódi fájdalomkban, mitöbb, egy részét átvállalhatod szolgálid védelmében. A varázslat elmondása után a szolgálidat ért sebzés 50%-át átvállalod magadra. Az, hogy te ennek mekkora részét szenveded el, a varázslat szintjétől függ. 1. szinten a teljes 50%-ot, 2. szinten csak 49%-ot, és így tovább. A varázslat 41. szinten éri el maximális határfokát, amikor az 50%-ból te csak 10%-ot szenvedsz el, de ennél tovább ez sajnos nem redukálható.

Szörnyismeret (#261)

Kisebb nekromanta varázslat	Típus: általános
Forma: energia	Táv: közel
Terület: magadra	Hatóidő: 1 forduló
Költség: 1 TVP x lakószint, 4 VP x lakószint	
Mentő: -	Min. szint: 3
Mágustóken: 5	

Leírás: Minden rutinos vadász gyűjt valamilyen trófeát az elejtett torzszülötkekből, de megesik, hogy egy ügyetlen mozdulat miatt a kiszemelt túske eltörik, lepattan a karom hegye, vagy megsérül az irha, hiába minden elővigyázatosság. A mágustorony lakói nem bíznak semmit a kézügyességre, mágikus szavakkal, rúnákkal teszik életüket kényelmessé, mint ahogy ebben az esetben is. A játék nyelvére lefordítva: ha szörnyismeret hatása alatt állsz, és egy szörny gyógyfüvet vagy komponenst dobna, szint x 5% esély van rá, hogy kétszeres mennyiséget dob. Ha a varázslatot 20. szint fölött ismered, akkor akár háromszoros vagy négyszeres is lehet a mennyiség, és szörny alapfelszerelésébe tartozó fegyverek és italok mennyisége is nőhet.

Egyéb kincsekre a varázslat nincs hatással. Ha egy tárgy alapesélye nem 100%, akkor a találati esély fog megnőni a fenti mértékben. Figyelem: a varázslatnak csak az alapszintje számít!

Az Ősféreg ébredése (#262)

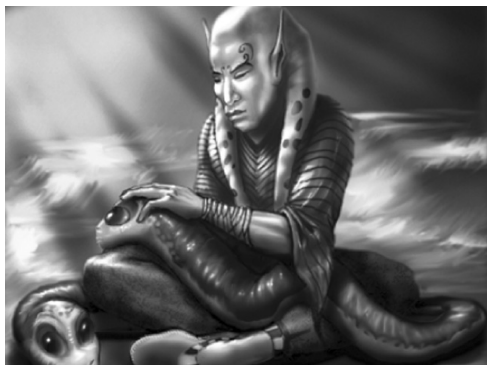
Nagyobb nekromanta varázslat	Típus: védekező
Forma: mágia	Táv: bármí
Terület: minden barát	Hatóidő: csata
Költség: 22 VP	Mentő: -
Min. szint: 8	Mágustöken: 15

Leírás: Az elsatnyult féreg érintésének az ősi, esszenciálisabb formája, amelyet csak a nekromanta ősmágusok és némely kiválasztott ismer. Elmondásakor minden végtagra rakott spec. képesség szakértelme megnő annyival, ahányadik szinten a varázslatot ismered, de nemcsak neked, hanem szövetségeseidnek is! Hatása a féreg érintésével nem adódik össze.

Kisebb valóságformálás (#263)

Kisebb elemi varázslat	Típus: általános
Forma: mágia	Táv: bármí
Terület: magadra	Hatóidő: azonnali
Költség: 80 VP, 5 TVP	Mentő: -
Min. szint: 5	Mágustöken: 20

Leírás: A varázslat ötletadója, Éjfény sosem tartozott a legnagyobb mágusok közé, leleményessége mégis mindig előbbre vitte. Kivételes eset, hogy fiatal galetkik által kifejlesztett – kissé kezdetleges – varázslatot tanítsanak a mágustoronyban, de a Főmágus szerint a lárvának szükségük van az ilyen gyengébb hatásfokú varázslatokra is.



A varázslat elmondásakor rést szakítasz a valóság szövetén, és ekkor a különböző dolgok történhetnek: kaphatsz hősiesség pontot, képességpontot, aranyat, jóllakottságot, szolgálid jóllakottsága és morálja megnőhet, megjavulhat egy törött tárgyad, sebzódhatsz, TVP-t veszíthesz, sőt el is ájulhatsz. Sajnos, a varázslat nem túlzottan kiszámítható, de minél magasabb szinten ismered, annál jobban jársz vele valószínűleg. Az, hogy egy adott tápból mennyit kapsz, lakószintedtől függ. A varázslatot csak körönként egyszer mondhatod el, és kizárólag alapszintje számít.

Fantomharc (#264)

Kisebb szellemi varázslat	Típus: általános
Forma: mágia	Táv: bármí
Terület: 1 galetki	Hatóidő: azonnali
Költség: 25 VP, 10 TVP	Mentő: -
Min. szint: 2	Mágustöken: 5

Leírás: Ez a varázslat arra szolgál, hogy kihívass egy tetszőleges galetkit, akiről valamilyen módon hallottál. Erre lenne való a kihívás itala is, de a tudósok bármennyire is próbáltak erősíteni az italon, nem sikerült a hegy szintkülönbségeit legyőzniük. Nem így a mágusoknak! Ezentúl, ha elmondod a varázslatot, a V 264 {galetki} parancs segítségével, akkor a paraméterben megadott galetkit megidéz egy fantomharcra. Sajnos a mágia is csak igen korlátozott hatással működik, habár a galetkit teljes mértékben lemásolja, a szolgálinak a másolására nem képes, ráadásul a fantom galetki megtámadására a te szolgálid nem hajlandóak (talán érzik, hogy nem valóságos), így kénytelen leszel 1-1 elleni küzde-

lemben megküzdeni célpontoddal. A teljes csata a szellemi síkon játszódik le, tehát semmilyen előnyöd vagy hátrányod nem származik belőle, még ép vesztes sem. A kihívott galetkinek csak egy álma lesz arról, hogy csatázott veled.

Torzszülött észlelése (#265)

Kisebbségi szellemi varázslat	Típus: általános
Forma: mágia	Táv: bármi
Terület: 1 torzszülött	Hatóidő: azonnali
Költség: 35 VP, 10 TVP	Mentő: -
Min. szint: 6	Mágustóken: 20

Leírás: A varázslatot elmondva, paramétereként megadhatod egy torzszülöttet, amit már ismerned kell, és tudnod kell, hogyan vadászhat rád (vagyis csak olyan torzszülöttet észlelhetsz, amelyet a VD paramétereként megadhatod.) Ekkor olyan szinten ki tudod élesíteni az érzékeidet, hogy ha létezik a körzetben ilyen lény, azt biztosan megtalálod, és meg is támadod. De sajnós ez az erősítés olyan szinten megterheli az érzékszerveidet, hogy nem vállalkozol arra, hogy egy körben többször is használd a varázslatot. A sikeres észlelés esélye a varázslat alapszintje*5% (a módosítók nem számítanak.)

Fantom idézése (#266)

Nagyobb szellemi varázslat	Típus: támadó
Forma: mágia	Táv: közel
Terület: 1 elementál	Hatóidő: csata
Költség: 3 VP x szint	Mentő: nincs
Min. szint: 11	Mágustóken: 30

Leírás: E varázslat segítségével a rémálmodokat keltheted életre, amikor egy fantomot átrángatsz az asztrális síkról a fizikai világba,



és szolgálatra kényszeríted. Ez nem csupán egyszerű illúzió, így azokat is meg tudja sebezni, akik egyébként immúnisak a szellemi mágiaira. Minél magasabb szinten ismered a varázslatot, a fantom annál hatalmasabb és erősebb lesz, de annál több varázspontba is kerül. A fantomok természetüknél fogva rendelkeznek rezisztenciával, és érintésük borzalmas mérge a fizikai sík halandói számára.

Fókuszálás (#267)

Kisebbségi elemi varázslat	Típus: védekező
Forma: mágia	Táv: közel
Terület: magadra	Hatóidő: csata
Költség: 20 VP	Mentő: nincs
Min. szint: 7	Mágustóken: 30

Leírás: A varázslat segítségével egy íjász reakcióideje alaposan lecsökken, és képes lesz egészen közelre is célra emelni az íját és lövést leadni. Emellett, nagyon pontosan tud lőni, tehát olyan ellenfélre is célozhat, amelyik már harcban áll valakivel. Természetesen, a fókuszálás hatása alatt is óvatosan kell lőned közelre. Emiatt lőfegyver szakértelmed csökken 8-cal, és lőfegyver sebzésed feleződik. 1-es fókuszálásnál 1 lövést adhatod le körönként közelre, 4-esnél kettőt, 7-esnél hármat stb. de max. annyit, amennyit lőfegyver szakértelmed is megengedne.

Aranyeső (#268)

Kisebbségi elemi varázslat	Típus: általános
Forma: mágia	Táv: közel
Terület: magadra	Hatóidő: azonnali
Költség: 5 TVP, 20 VP	Mentő: nincs
Min. szint: 4	Mágustóken: 10

Leírás: Az elemi mágusok megfejtek a régi titkot, az aranycsinálás titkát. Képesek más anyagok átalakításával aranyat kreálni. Rosszmájú szellemi mágusok szerint ugyan ezt a pénzt nem kreálják, hanem valakinek a kincstárából teleportálják el, de a többség véleménye szerint ez lényegtelen, csak az eredmény számít. Márpedig a varázslat tényleg aranyat teremt, méghozzá minél magasabb alapszinten ismered, annál többet! Egy fordulóban egyszer használható.

Tihor Miklós

TÁPLÁLKOZÁS (%)

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
zöbbréti	9,5%	10,7%	13,9%	9,9%	8,2%	8,9%	7,3%	2,5%	5,3%	10,4%	1,1%	2,5%	3,6%	0,0%	0,0%
rovarréti	16,5%	15,8%	14,4%	16,7%	16,0%	19,5%	19,2%	24,6%	21,3%	20,9%	20,7%	13,9%	7,3%	10,0%	7,7%
macinista	14,6%	14,4%	14,8%	15,3%	12,8%	15,3%	11,9%	16,4%	21,3%	14,9%	9,2%	13,9%	16,4%	20,0%	7,7%
magjafaló	13,3%	17,0%	14,2%	12,1%	8,2%	11,9%	15,9%	10,7%	11,7%	10,4%	9,2%	8,2%	9,1%	5,0%	7,7%
pironászi	15,3%	16,1%	17,1%	17,2%	18,7%	15,3%	8,6%	10,7%	8,5%	11,9%	6,9%	13,9%	10,9%	20,0%	7,7%
putány	5,9%	6,0%	6,1%	9,7%	8,9%	3,0%	6,6%	2,5%	0,0%	1,5%	3,4%	4,1%	1,8%	5,0%	0,0%
kövevi	10,6%	10,5%	10,2%	10,9%	10,1%	10,6%	11,9%	7,4%	9,6%	7,5%	19,5%	7,4%	14,5%	20,0%	15,4%
tejtövi	2,0%	1,4%	1,3%	0,7%	1,9%	0,4%	2,0%	0,8%	2,1%	1,5%	1,1%	13,9%	14,5%	0,0%	7,7%
vegetáriánus	12,2%	8,1%	7,8%	7,5%	15,2%	15,3%	16,6%	24,6%	20,2%	20,9%	28,7%	22,1%	21,8%	20,0%	46,2%

VÉGAGMÉRÉ

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
1. végtag	47	13	17	20	22	25	42	37	40	36	36	44	47	33	27
2. végtag	54	0	13	15	22	36	33	35	31	36	54	50	54	37	32
3. végtag	72	0	0	0	17	24	33	28	40	37	54	41	42	55	72
4. végtag	72	0	0	0	0	0	0	28	35	36	50	57	44	38	72
5. végtag	55	0	0	0	0	0	0	0	0	45	44	47	52	55	40
6. végtag	40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	40	0

VÉGAGSZÁKÉRTÉLEM

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
1. végtag	45	13	21	18	17	31	22	25	31	25	37	45	21	24	23
2. végtag	35	0	21	12	14	24	22	22	22	25	35	26	20	21	23
3. végtag	27	0	0	0	11	22	19	24	22	21	25	27	21	21	23
4. végtag	31	0	0	0	0	0	18	21	26	24	31	22	22	22	22
5. végtag	26	0	0	0	0	0	0	0	0	25	24	19	26	25	25
6. végtag	16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	16	0

TULAJDONSAGOK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
Erő	86	8	13	17	18	32	27	37	38	46	47	58	86	55	72
IQ	34	9	12	17	19	20	29	27	25	27	34	28	25	28	27
Ügyszerűség	58	10	11	12	15	18	28	40	42	31	54	55	58	20	46
Égészség	46	8	11	13	17	17	20	28	23	32	22	35	40	46	36
Mágia	60	9	12	17	17	35	25	25	26	36	38	57	50	54	60
Gyonsaság	85	9	13	18	31	45	40	56	57	58	65	85	80	81	72

HARCI SZÁKÉRTÉLMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
tűzlehellet	116	10	16	24	30	37	38	36	47	43	42	100	82	116	40
jéglehellet	97	10	17	17	24	47	28	45	35	38	60	97	73	71	89
savlehellet	83	13	14	17	31	32	38	26	37	63	47	83	82	17	2
elektrolehellet	110	12	14	20	31	25	27	41	44	47	50	110	94	110	95
mérg.lehellet	108	13	13	16	24	25	32	41	50	32	59	86	81	1	108
regeneráció	83	10	17	18	24	30	25	21	31	36	54	83	60	30	50
tűskes bőr	99	10	10	14	23	34	24	32	28	37	34	76	26	99	50
vastag bőr	100	12	14	17	19	24	26	34	35	47	51	55	60	100	50
tűzimmunitás	23	6	5	6	6	10	13	21	21	15	11	19	23	20	15
hidegimmunitás	22	5	4	8	9	10	16	22	10	15	15	15	15	15	15
savimmunitás	21	2	4	5	10	12	13	21	12	12	15	20	20	17	10
elkt.immunitás	25	1	4	6	6	11	10	16	13	12	12	25	12	15	15
imm.mérg.gazra	16	3	6	5	6	10	11	12	12	16	10	16	11	11	15
imm.kkt.méreg	49	3	2	0	9	10	15	21	25	40	28	49	26	25	25
reisztaencia	65	3	4	12	15	36	41	51	42	56	54	65	51	53	60
buz/llat	99	12	15	25	22	35	38	43	48	43	60	99	56	90	13
lőfegyver	81	8	18	25	30	45	42	52	53	56	48	69	76	81	73
aitörés	27	3	3	7	5	12	10	8	4	8	11	8	14	27	7
pathejózás	65	0	13	25	30	30	30	18	42	48	55	58	65	30	30

VÉGAGSZÁKÉRTÉLMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
kontaktméreg	70	5	16	18	22	36	42	56	51	40	45	62	70	52	30
béntő méreg	43	4	6	5	4	7	10	10	18	0	0	0	0	0	0
paraliz.méreg	18	8	13	17	22	31	30	33	32	36	43	31	30	20	20
vámpirtáció	26	8	10	8	10	14	17	15	12	16	26	24	20	21	20
maraszvas	17	2	3	2	5	1	5	5	5	15	12	13	12	17	12
rothasztás	22	5	10	10	19	22	20	15	20	12	14	16	10	10	10
tárgyirtás	15	0	4	5	3	8	10	13	15	12	0	12	0	0	0
energiasztás	45	8	10	14	20	32	31	27	31	22	31	45	20	22	20
sebrő méreg	51	10	10	20	24	30	19	30	33	25	51	26	4	0	3
roncsoltás	33	4	10	10	13	20	15	30	24	18	26	33	20	16	21

STATISZTIKÁK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
Galeki csapatok	1048	59	189	222	384	281	854	495	640	623	702	1048	653	391	376
Galeki győzelmek	956	55	137	167	190	210	738	374	446	315	435	956	608	284	243
Torzsilótt csapatok	3651	196	415	815	1195	1524	1872	2333	2203	2417	3010	3520	3651	3445	
Torzsilótt győzelmek	3441	170	375	807	1100	1444	1730	2192	1971	2354	2774	3232	3101	3441	3085
Leölt csapatok	6927	187	523	1031	1734	2465	3159	4178	3785	4704	5886	6025	6142	6927	6042
Psz. csapatok	2180	0	0	32	158	342	450	666	1465	834	1268	1157	2180	551	1227
Psz. győzelmek	2138	0	0	15	118	275	416	623	1321	606	1048	1108	2138	279	1034
Ájúlások száma	756	43	52	95	103	247	316	437	388	756	513	553	344	418	245

IMAX HP.

Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz. 14. sz.
456 56 75 105 132 157 186 208 235 262 287 334 373 416 456

ÖSSZEJELT STATISZTIKA

Galeki csapatok	186324	semmi:	40.9%	Rang: 0
Galeki győzelmek	86617	Haltatlanok:	6.0%	Rang: 108
Torzsilótt csapatok	1382840	Tudások:	14.9%	Rang: 108
Torzsilótt győzelmek	1192816	Mágusok:	11.7%	Rang: 105
Leölt torzsilótt	2098495	Pszionisták:	2.2%	Rang: 101
Psz. csapatok	135493	Tiszbagátok:	4.8%	Rang: 107
Psz. győzelmek	73033	Katonák:	4.1%	Rang: 102
Ájúlások száma	97832	Mutánsok:	6.7%	Rang: 101
		Tolvajok:	4.5%	Rang: 99
		Bardok:	4.0%	Rang: 101

SZANÉRTÉLMEK

	Össz.	1. sz.	2. sz.	3. sz.	4. sz.	5. sz.	6. sz.	7. sz.	8. sz.	9. sz.	10. sz.	11. sz.	12. sz.	13. sz.	14. sz.
csepakészítés	29	6	9	14	12	20	12	14	18	29	20	26	25	16	18
csepakészítés	24	4	8	9	10	16	13	15	16	15	24	22	19	19	20
zárnyítás	22	4	8	8	9	13	16	16	15	15	16	22	18	19	20
mászás	24	7	10	15	12	12	12	15	19	22	24	23	20	19	20
rugalmasság	38	3	6	8	10	16	15	11	14	13	38	15	16	15	17
meggyőzőkészség	27	3	6	11	14	13	15	12	14	18	18	19	15	14	20
transzformáció	51	2	7	10	10	14	12	12	12	51	13	19	15	14	20
auraészítés	44	3	7	8	10	13	13	16	16	24	18	27	44	22	21
ékszerészet	23	3	6	9	15	14	11	9	11	12	18	17	15	23	17
kereskedelem	24	6	10	12	11	15	20	21	17	21	23	22	20	24	
szépség	53	8	10	11	15	22	50	32	30	35	44	39	43	53	33
varázstálózás	25	3	4	6	12	16	15	15	14	12	17	25	25	17	18
gyógynövények	33	8	10	12	11	25	26	22	19	33	32	21	22	22	21
nyomkeresés	40	3	9	13	16	20	30	26	32	30	33	40	33	40	32
vezetőkézség	39	3	6	9	12	12	10	16	14	14	15	30	39	29	37
psz. támadás	27	0	0	10	11	13	19	19	22	19	23	25	27	16	23
psz. energia	46	0	0	9	12	15	30	41	46	35	40	29	45	19	27
lopás	31	6	12	11	15	18	20	19	18	31	31	20	31	24	20
éberség	37	5	7	11	15	13	19	15	15	17	34	37	36	34	32
átokszórás	50	12	16	14	22	33	49	36	23	50	45	31	22	20	16
álcázás	33	9	12	21	24	26	25	25	25	29	28	31	30	28	33
lopakodás	21	4	5	6	10	11	14	15	10	12	15	17	21	18	
regészet	35	9	13	24	21	29	23	26	27	28	27	35	34	27	21
zene	55	7	12	15	18	30	39	36	19	26	52	41	55	27	25
tanulás	26	4	9	10	13	14	15	15	26	18	21	22	26	23	24
javítás	31	0	4	5	11	10	13	20	14	17	25	31	25	24	22
épités	23	1	0	6	14	14	16	21	19	19	21	21	23	20	21
feldierítés	38	0	5	8	15	25	17	23	28	35	38	31	30	37	38
vitalitás	27	0	0	0	6	14	15	14	14	15	25	27	20	21	20
	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	25	20

HIRNÉV

Össz. 1. sz. 2. sz. 3. sz. 4. sz. 5. sz. 6. sz. 7. sz. 8. sz. 9. sz. 10. sz. 11. sz. 12. sz. 13. sz. 14. sz.
30812 975 1458 1829 3565 7084 30812 11047 8847 15736 23107 15345 18996 10453 17541

RAYMOND E. FEIST:

A SZÁMŰZÖTT VISSZATÉR

RÉSZLET

KASPAR TÜRELMESEN VÁRT.

Indulni készültek Elvandarból, és Puggal együtt azt várták, hogy a királynő és Tomas megjelenjenek reggel az udvarban. A talnoy mozdulatlanul állt Kaspar mögött.

A királyi pár érkezésekor mindenki felállt és meghajolt. A király elfoglalta trónusát.

– Köszönjük, hogy figyelmeztettél erre a veszélyes fordulatra, Pug. És önnek is köszönjük, Kaspar Olasko.

Kaspar meghajolt a királynő felé.

– Felség, kegyessége versenyre kel a szépségével. Nagylelkűségével és kedvességével bármely büszke férfit megszégyenít.

Aglaranna elmosolyodott.

– Tudom, hogy a múltja sötét, Kaspar úr, de érzem, harcol azért, hogy méltóbb utat találjon. Kívánom, hogy sikerrel járjon erőfeszítéseiben.

– Ismét megszégyenít a kegyével, felség – mondta Kaspar.

– Itt az idő? – nézett a királynő Pugra.

– Felséged engedelmével a Varázsló-szigetre távoznánk – mondta a mágus.

Aglaranna királynő mosolyogva bólintott.

– Menj csak, minden jót kívánok az utadon, Pug barátom! Mindig szívesen látunk az udvarunkban.

Tomas megrázta Kaspar kezét.

– Remélem, találkozunk még, de akkor kevésbé súlyos helyzetben. Ahogy a feleségem is mondta, minden jót kívánok az utadon, de remélhetőleg jobb út lesz, mint amelyen korábban jártál.

– Remélem, visszajöhettek még ide egy napon, Tomas.

Pugnak Tomas még megjegyezte:

– Tudod, hogy megesküdtem, soha nem hagyom el Elvandart, kivéve, ha annak védelmében teszem. Tathar azonban meggyőződött, hogy ez a fenyegetés sokkal komolyabb, mint a tsurani invázió volt. Ha szükséged van rám, csak hívnod kell.

– Imádkozom, hogy sose legyen rád szükség, de tudom, ha mégis hívnálak, nem fogod félresöpörni a dolgot – felelte Pug.

– Így van.

Pug felhúzta a talnoyt irányító gyűrűt.

– Gyere közelebb! – mondta, a lény pedig engedelmeskedett.

Pug levette a gyűrűt, és odaadta Kasparnak, aki az erszényébe csúsztatta. Pug Kaspar vállára tette a kezét, mondván:

– Elvandart olyan nagy erejű védővarázslatok óvják, mint semmi más ezen a világon. A varázslatszövők együttműködésére lesz szükségem, hogy egyenesen hazamehessünk. Enélkül először a folyópartra kellene teleportálnunk, majd átkelnünk a gázlón. – Odabiccintett Tatharnak.

Az idős varázsló bólintott, majd kántálni kezdett, s társai hamarosan csatlakoztak hozzá.

– Pár pillanat múlva képesek leszünk...

Hirtelen valami baj támadt, ijesztően nagy baj. Fülhasogató hang pendült a levegőben. Fájdalom hasított Kasparba, még a fülét sem tudta befogni.

Az egykori herceg szeme könnybe lábadt a fájdalomtól. Nagyokat pislogva térdre esett, és látta, hogy az udvarból sokan így jártak. A királynő összeszorított szemmel, fájdalomtól eltorzult arcával feszült neki trónusa háttámlájának. Tomas felpattant. Rajta is látszott, hogy kellemetlenül érzi magát, de lényegesen könnyebben viselte a dolgot, mint a többiek.

Kasparnak összeszorult a gyomra, és öklendezni kezdett. Pug felé fordulva látta, hogy a mágus nehezen bír, de keményen összpontosít. Arca eltorzult, tekintete azonban tiszta maradt. Kezét a magasba emelve valami durva hangzású varázsszót kiáltott az ég felé. A szörnyű zaj megszűnt. Mindenki dermedt maradt a váratlan eseménytől lesújtva, aztán az ég lángba borult fölöttük.

Kaspar egy pillanatig olyan forróságot érzett, mint amilyen a nyitva hagyott kemencéből árad – félt, hogy mindjárt megperzselődik a tüdeje, és felhólyagzik a bőre. Pug azonban ismét válaszolt, és egy intéssel visszaverte a lefelé ereszkedő tűzgyűrűt. A lángok egy láthatatlan energiakupolát nyaldostak, Kaspar azonban most is érezte a szinte elviselhetetlen hőséget.

ÁRNYAK TANÁCSA SOROZAT

HARMADIK KÖNYVE

A varázslatszövények alig támolyogtak. A főntről érkező támadás kiszívta az Elvandar védelméért felelős tündék erejét, de az udvart övező fákból is nagy kárt tett.

Kaspar bárhová nézett, mindenfelé tüzek gyúltak a lombkoronában. Az ősi tölgyek jobban viselték a dolgot, mint az Elvandar központját körülvevő fák. Az ágakon és leveleken át minden irányban lángok lobogtak. Ráadásul sikolyok és ordítások hallatszottak.

– Tathar! – kiáltotta Pug. – Évek óta nem használtam időjárás befolyásolást. Képesek vagytok esőt támasztani?

Az idős tünde a fejét ingatta.

– A védőkoriátok áttörése elkábított bennünket, de azért megpróbáljuk.

Az tündék egymás mellé térdelve elkezdték megvitatni, mi a teendő.

– Gyorsan! – sürgette őket Pug, aki fenntartotta a központi udvar védelmét.

Kaspar körülpillantva eltűnődött, vajon mi történhetett azokkal, akik kívül rekedtek azon a körön, amelyet a fekete ruhás mágus megvédett. A földön vagy az alsó teraszokon járók biztonságban voltak, mert a tüzek csak a legfelső szinteken pusztítottak, a felsőbb teraszok lakói azonban szinte biztosan pusztulásra ítéltettek.

Kaspar gyermekkorában szemtanúja volt egy erdőtüznek. Az édesapja elvitte vadászni egy különösen száraz nyáron, és egy villámcsapás miatt tűz gyulladt felettük a hegyekben. A fiú csak állt, és bámulta, ahogy a lángok lombból lombra szökkennek, ugyanolyan gyorsan nyargalva, mint az odalent menekülő állatok. Látni is szörnyű volt.

Hirtelen rémes érzés hasított a hercegbe: borzongás száguldott végig a gerincén. Öntudatlan mozdulattal kardot rántott, mire minden tünde nyugtalanul kezdett nézelődni. Volt ott valami, ami egy pillanattal korábban még nem.

Ekkor Kaspar megpillantotta az árnyat a szeme sarkából: egy ember halvány körvonala.

– Ott van! – kiáltotta az el-eltűnő alakra mutatva.

Kitört a pánik. Kaspar döbbenet figyelte, hogy a tünde varázslók sorban összerogynak. Csak az öreg Tathar állt, mint a mélyen gyökerező tölgy,

és varázsjeleket írva a levegőbe védelmezte királynőjét. Tomas egy lépéssel felesége mellett termett, és karjába kapta az asszonyt. Olyan könnyen vitte, mint egy kisgyermeket, a saját lakrészük viszonylagos biztonságába.

Kaspar megfordult, hogy megkeresse a korábban látott alakot. Semmit sem látott.

Pug egyik kezét magasba emelve eltűntette a fenyegető lángokat, másik kezével pedig új idézésbe fogott. Vakító kék fény tört elő a tenyeréből. A ragyogás megkönnyebbülést jelentett az udvar számára, mert éles körvonalakat és fekete árnyékokat hozott. A platform közepén – mintha keresett volna valamit – egy kardforgató férfi sziluettje látszott. Aztán kettő. Végül egy harmadiké.

– Haláltáncosok! – kiáltotta Pug.

Kaspar megpróbálta megfigyelni őket: ember alakúak voltak, ám arcvonások és mélység nélkül; mintha egy olyan anyagból vágták volna ki őket, amely nem tűrközte vissza a fényt. Az egykori herceg tudta, hogy Pug varázslata nélkül láthatatlanok lennének.

A tündék előrerontottak. Kaspar egész Elvandarból kiáltozást és sikolyokat, no meg acélcsengetést hallott.

Aztán egy haláltáncos termett előtte, és az egykori herceg az életéért küzdött. Kaspar még sosem harcolt ilyen gyors és összpontosított mozgású ellenféllel. Hárított, és nem is volt képes egybre, mint védekezésre. Nem maradt ideje, hogy ríposztra vagy támadásra gondoljon. Eyszerűen csak igyekezett életben maradni.

A visszatérő Tomas aranykardot tartott a kezében. Nagy erejű csapásával mélyen a Kaspar ellen küzdő lény vállába hasított, s az vékony hangon felvisított.

A haláltáncos Tomas felé fordult, mire Kaspar teljes erőből lecsapott a teremtmény hátára. Az újból felsikoltott, de úgy tűnt, a csapás mindössze lelassította kissé.

Ekkor valami elnyomakodott Kaspar mellett. A férfi a szeme sarkából látta, hogy két újabb haláltáncos felkapja a talnoyt, és megpróbálja elvinni.

Kaspar előkotorta a gyűrűt erszényéből, és az ujjára csúsztatta. Hirtelen megérezte a viselésével

MEGJELENIK MÁRCIUSBAN!

járó különös bizsergést. A menekülő haláltáncosok után ugrott, és egy pillanatra megérintette a talnoy vállát.

– Öld meg a haláltáncosokat! – parancsolta.

Kaspar megtorpant, ahogy a talnoy életre kelt. Felemelte a lábát, és felfelé rugdalózott, amíg a lába függőlegesen nem állt a levegőben. Olyan mozdulattal pördült lefelé, amely egy ember vállát egész biztosan kifecamította volna. Megvonaglott, s végül fekete kardjával a kezében megállt az elenséggel szemben.

A talnoy tett egy lépést előre. Emberfeletti sebességgel mozogva mindkét haláltáncost derékban kettévágta. Mindketten füstté váltak, és egy kiáltással semmivé enyészték. Ekkor a talnoy megfordult, hogy feltartóztasson egy haláltáncost, amely épp most végzett két tünde harcossal. A fekete, vonástalan táncos megfordult, és mintha megérezte volna a talnoy támadását, felemelte pengéjét. A talnoy hihetetlen erővel sújtott le. A haláltáncos hátrahőkölt a csapás erejétől. A talnoy újabb hatalmas vágást intézett ellene, és a haláltáncos összerokadva esett hátra. A fekete penge harmadik suhintása átszelte az árnyékkardot, és a jelenés nyakába vágott. A lény Kaspar szeme előtt vált füstté, és szétfújta a szél.

Mielőtt Kaspar felfoghatta volna, mit látott, a talnoy már egy negyedik haláltáncossal küzdött. Közben Tomas is legyőzött egyet: két kézre fogta kardját, és akkora csapást intézett ellene, amellyel egy üllöt is széthasított volna. A haláltáncos összeomlott, és elpárolgott.

Tomas körülnézett. Mire a tündék és emberek épp összeszedték magukat, a talnoy már vágózni kezdett – ugyanolyan keccsen és gyorsan mozgott a fák között, mint a tündék.

Tathar összezsápta a tenyerét, s válaszképpen mennydörgés hallatszott odafentről. Eleredt az eső.

Kaspar pár pillanatig tétovázott, de amikor Tomas és Pug a másik világból származó teremtmény után eredt, ő is követte őket. Futás közben Kaspar egyre dühösebb lett.

Hogy merészelik ezek a szörnyetegek, ezek a haláltáncosok megtámadni a legnyugalmasabb és

legcsodálatosabb helyet, amit valaha is láttam? – gondolta. Elméje egy zugában felmerült, hogy ez az érzelem a gyűrű viseléséből származó örület előhírnöke, és egy órán belül le kell húznia az ujjáról; csakhogy egyelőre túlságosan nagy volt az Elvandart fenyegető veszély.

Kaspar zihált, mire rohanvást felért a lépcső tetőjére. Szeme és tüdeje égett a kesernyész füsttől. Még éppen látta, merre tűnik el Pug. Az eső elfojtotta a tüzeket, viszont minden gőzölgött.

Kaspar összeszedte magát. Látta, amint Tomas egy másik terazon átgurik a fakorlátón, és eltűnik odalenn. Odarohant. Még épp idejében érkezett, hogy lássa, amint a férfi könnyedén talpra szökken úgy tíz-tizenkét méterrel lejjebb egy másik hatalmas téren. Odalenn számos tünde hevert hatalmas vértócsában. Kaspar nem látott eléggé keresztül a lombkoronán és a füstön, így Tomas eltűnt a szeme elől, viszont egészen közelről hallotta a csatazajt. Körülnézve meglátta a lépcsőt, és gyorsan elsietett a küzdelem irányába.

Mire leért, a többiek már megint továbbmentek. Továbbigyekezett, de a csatazaj mindig előtte maradt. Pedig sokkal vadabbul harcoltak, mint amit Kaspar valaha is átélt.

A következő terazon megpihent kicsit, hogy levegőhöz jusson. Alig tudott megállni a lábán, nemhogy harcolni. Tüdeje égett a gőztől és a füsttől. Combjának támasztott kézzel köhögve, köpködve hajolt előre. A távolban hallotta, hogy megint felélénkül a harc, aztán hirtelen csönd támadt.

Kaspar kissé előrehajolva állt, kapkodta a levegőt, de közben csak az eső kopogását és az erősödő vihar dühét hallotta. Még egy mély lélegzetet vett, azután elindult arrafelé, amerről utoljára észlelte a csatazajt.

Amikor a végső harc színhelyére ért, Tomast, Pugot és a talnoyt egy mészárszék közepén találta. Négy tünde feküdt holtan, kicsavarodott testtartásban, további egy tucat pedig karcolástól az életveszélyesig terjedő sebesüléseket szenvedett.

A közösség minden szegletéből tündék sereglettek a sérültek segítségére.

– Mi történt? – kérdezte Kaspar.



Pug odafordult, és felemelt kézzel jelezte Kasparnak, hogy maradjon csendben. Amikor Tomas is megfordult, Kaspar megértette.

Soha életében nem látott még ilyen látványos haragot. Tomas dühtől fojtott hangon megszólalt:

– Ki merészelte? – Amikor az elesettekre pillantott, hangja felerősödött. – Ki *merészelte* ezt tenni a népemmel?

– Valaki, aki *azt* akarja – mutatott Pug a talnoyra. – Talán nem is tudják, mi ez pontosan, de abban biztosak, hogy fontos. Megérezték, hogy nagy hatalmú sötét mágia éledt fel a világunkon, és szeretnék ők irányítani.

– Honnan tudod? – kérdezte Kaspar, miközben végre lehúzta a gyűrűt.

– Nem lehet más oka – felelte Pug. – Rádásul azért is biztos vagyok benne, mert tudom, ki küldte a haláltáncosokat.

– Ki?

Pug arcán Kaspar visszafojtott haragot látott, s ez nem kevésbé tűnt félelmetesnek, mint amit Tomason tapasztalt, sőt, talán még rémisztőbb volt, mert a mágus olyan vasakarattal fojtotta el.

– Régi barátod, Leso Varen – jelentette ki halkán Pug. Körbeintett. – Ez is bizonyítja, hogy visszatért, mert ő az egyetlen varázsló, aki képes ennyi haláltáncost létrehozni.

– Miért itt? – kapkodott levegőért Kaspar.

Pug a talnoyra mutatott.

– Alighanem megérezte a jelenlétét, amikor Tathar és a varázslatszövényők áthatolhatóvá tették Elvandar védelmét, hogy távozhassak. – Tomasra nézett. – Felelősnek érzem magam, mert ha áthelyeztem volna magunkat a folyóhoz, sosem sérthette volna meg a lakóhelyetek szentségét.

Tomas a fejét rázta.

– Nem, öreg barátom. Nem a te hibád. Azt hiszem, talán enélkül is áttörhette volna a védővarázslatokat. Ne feledd, amikor a tsurani világon raboskodtál, Fekete Macros erejére volt szükségünk, hogy visszaverjük a támadó Nagy Embereket. Ha ők áthatoltak a védelmükön, miért ne sikerülhetne ugyanez Varennak?

– Talán igazad van – bólintott Pug. – Ha hazakerék, ideküldöm Mirandát, hogy konzultáljon Tat-

harral és a többiekkel a védelem megerősítéséről. – Egy darabig a füsttel teli levegőt és a messze visszhangzó fájdalomkiáltásokat figyelte, majd azt mondta: – Ez nem történhet meg még egyszer.

Kaspar némán bólintott egyetértése jeléül.

Komor gyűlést tartottak a királynő udvarában, miután a tanács megtudta a veszteségek mértékét. Tizenhat tünde áldozta életét szülőföldje védelmében. További tizenkettő a lángok között lelte halálát, és három közülük gyermek volt.

Pug félrevonta Kaspart, amíg Aglaranna és Tomas a védelemmel kapcsolatos jelentéseket hallgatta.

– Fontos, hogy megértsd: a tündéknek nagyjából százévente születik gyermekük, de néha még több idő kell hozzá. Ez a legnagyobb veszteség, amelyet a résháború óta elszenvedtek. Az elkövetkezendő években gyászolni fogják a történeteket.

– Éreztem, hogy ez lehet a helyzet – felelte Kaspar. – Szörnyű tragédia.

Éppen Acaila beszélt a királynőhöz.

– A védelmünket elsöpörték, felség. Olyan erős volt, mintha valaki nagyon-nagyon hosszú ideig tanulmányozta volna titokban, mindenféle beavatkozás nélkül és passzívan. Abban a pillanatban, amikor áttörték, két másik varázslat is lecsapott. A lángok egy egyszerű tűzgyújtó varázslat segítségével jöttek létre, csak a szokásosnál lényegesen nagyobb területen alkalmazták. – Ekkor Pug felé fordult. – Nem a távozásotok módja miatt történt, barátom. Azt hiszem, ha a védelem teljes intenzitással működött volna, akkor is ugyanez lett volna az eredmény.

Tathar előrelépett. Vén szemét árnyékba borította bozontos fehér szemöldöke, de így is látszott haragos villogása.

– Acailának igaza van, Pug. Ez nem véletlenszerű támadás volt. – A talnoyra nézett. – Lehet, hogy régi ellenséged megérezte ennek a valaminek a jelenlétét, és azért választotta éppen ezt a pillanatot, a csapás hatékonysága azonban arra



utal, hogy alaposan felkészült a védőpecsétek áttörésére, a fák felgyújtására és a rengeteg haláltáncos idejuttatására. Tehát az Elvandar elleni támadást már régóta eldöntötték. Csak az időzítés volt kérdéses.

Pug az idős tünde felé bólintott.

– Varen bizonyára régóta tervezgette az Elvandar elleni csapást, mint eshetőséget, hiszen nem tudhatta, hogy idehozzuk ezt a valamit. Hatékony terv volt, és egyszerű, ugyanakkor komoly hatalmat igényelt. Rögtön a pecsétek leesése után zavarkeltő varázslatot alkalmaztak, és a haláltáncosok hirtelen ideszállítása sem kis teljesítmény.

Pug nagyot sóhajtott.

– De akkor sem tudok szabadulni a gondolatától, hogy ha nem hozom ide, akkor nem kellett volna keresztlümmennetek ezen.

– Akkor nyugodj meg, Pug! – szólalt meg Tomas. A talnoyra nézett. – Az egészben az a legviccesebb, hogy ha ez a valami nem lett volna (persze Kaspar irányítása alatt), sokkal nagyobb veszteséget szenvedünk. Nem kétséges, hogy végül elpusztítottam volna a haláltáncosokat, de sokkal több emberünk élete árán. Most, hogy látam, mire képes ez a lény, biztosan tudom: minél hamarabb megoldást kell találnod, mert egy ilyenekből álló hadsereg egyértelműen a véget jelentené mindannyiunk számára. – Közelebb lépett barátjához. – Ashen-shugari emlékeim egy dolgot jelentenek, Tomas-féle tapasztalataim viszont egy másikat. Pug, a Királyság és Kesh egyesült ereje és Csillagdokk meg a Varázsló-sziget összes mágusa sem állhatna meg tízezer ilyenrel szemben. lgyekeztek!

– Mennünk kell, mégpedig gyorsan – értett egyet Pug. – Nyilvánvaló, hogy ismét Varen irányítja a Tanáccsal szemben álló erőket, és bátran, sőt, vakmerően cselekedett. Elvandar védelmének áttörése nem egyszerű feladat, a kéttucatnyi haláltáncos ideküldése pedig – itt a királynőre és gyermekkori barátjára nézett – ugyanolyan szörnyűség, mint a talnoy megalkotása, hiszen a varázslónak minden haláltáncoshoz egy lélekre volt szüksége, még ha önként is kellett róla lemondani a fanatikusoknak.

Kaspar látta, hogy Tomas visszamegy Aglaran-na mellé, és hozzá hajolva halk társalgást folytat feleségével. A királynő válaszképpen megszorította férje kezét, és aggódva nézte őt. Végül az asszony beletörődve pillantott rá, Tomas pedig megcsókolta őt, majd ott hagyta. Odasétált Kasparhoz és Pughoz, mondván:

– Itt várjatok!

Azzal elindult a királyi lakosztályba.

Hamarosan visszatért, és Kaspart ismét meglepte a férfi rejtélyes kinézete. Most fehér tabardot viselt, alatta egy öltözet aranypáncélt, mellé hófehér pajzsot. Mind a tabardon, mind a pajzson aransárcány képe látszott. Tomas kobakján sárcányfej alakú aransisak csillogott, amelynek mindkét oldalán kitárt aransárcányok meredeztek.

Pug csöndesen megszólalt:

– A ma élők ilyennek láthatnak egy hús-vér sárcány nagyurat.

Tomas visszament feleségével, beszélt vele még pár szót, aztán az egybegyűlt tündékhez fordult.

– Barátaim, üzenetet küldök Calin és Calis hercegeknek, hogy azonnal térjenek vissza, és lépjenek a helyembe. Megesküdtem, soha többé nem lépem át Elvandar határát, csak nagy veszély idején. Igazságtalanul ránk támadtak, és lemészárolták szeretett testvéreinket. Egy háború jött el hozzánk, mert nem kétkedjete, ez háború. Visszatérésemig átadom Elvandar hadvezéri címét Calin hercegnek.

– Hová...? – kezdte Kaspar.

– Velünk – vágott a szavába Pug.

Tomas megállt mellettük.

– Csatlakozom hozzátok, öreg barátom. Nem térek vissza Elvandarba, amíg ez az ügy nem rendeződik.

– Lehet, hogy eltart egy darabig.

– Akkor addig, Pug. Tart, ameddig tart – felelt Tomas keserű mosollyal az ajkán.

Pug rábólintott. Aztán megfogta Tomas karját.

– Tart, ameddig tart.

Pug, Tomas, Kaspar és a talnoy eltűntek a tündék szeme elől.

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN

Figyelem! A 2005-ös játékkuponokat 2006. február 28-ig lehet beváltani. A később érkezett kuponok érvénytelenek!

Játékos neve:

Számlaszám:

2006.

2.

2006. januártól kezdve új ajándékkal szolgálunk a Túlélők Földjét vagy Ősök Városát játszó olvasóinknak. A TF-en egyedi labirintusokat, az ŐV-n egyedi kalandokat lehet megkapni az Alanori Krónika beküldött kuponjaival. A kuponok sorszámozva lesznek, januárban egyes, februárban kettes stb. sorszámmal. Egy kuponért egy számlaszámhoz tartozó, max. három karakternek lehet kalandot vagy labirintust kérni. Egy számlára több kupon is felhasználható, és vegyesen is kérhető TF-es és ŐV-s karaktereknek. Vagyis ha beküldesz egy januári kupont, azért kérheted a januári labirintust/kalandot mondjuk egy ŐV-s és két TF-es karakterednek, feltéve hogy egy számlán vannak. A kuponoknak nincs beküldési határideje, egy-kétször indult karakternek is be lehet küldeni, akár két év múlva is. Viszont az Alanori Krónika készlet véges, nem tudjuk garantálni, hogy két év múlva is kapható lesz mindegyik. Minden számban a kuponért az újságban leközölt fix labirintus vagy kaland kérhető, az előző számokban közöltéké nem, tehát pl. az áprilisi 4-es számú kuponnal, csak az áprilisi számban közölt labirintus/kaland kapható, a márciusi, a júliusi vagy bármely egyéb havi nem. A TF-en a labirintusok szétszórva vannak a különböző területek között, de reményeink szerint mindenkinek több bejárására lesz lehetősége. A labirintusokat el lehet raktározni, tehát egy kisebb karakter is lekérheti a nagy labirintusokat, hiszen a karakter megkapja a labirintus ismertségét, és bármikor, akár évek múlva is bejárhatja őket. Az ŐV-n szintfüggetlen kalandokat lehet így szerezni. Mindkét játékban hasznos, esetleg egyedi tárgyakat, varázslatokat találhattok meg így, de természetesen az sem kerül hátrányba, aki nem akarja vagy nem tudja ezeket megcsinálni.

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



A hegy Mágusmesterei összefogtak, és egy különleges jutalomrendszerrel vezettek be azon galetkik számára, akik megfelelő szolgálatokat tesznek egy Mágusmesternek. Ennek eszköze a mágustóken, melynek tulajdonosa egyrészt minden új varázslat tanulásakor 15% kedvezményt kap annak árából a hegy bármely varázslótornyában, másrészt pedig **teljesen új, egyedi varázslatokat tanulhat meg**, ha elegendő Mágustóken gyűjtött össze hozzá. A megszerezhető új varázslatok teljes listája a 34. oldalon található:

A Mágustóken csak azok érdemelhetik ki, akik már tettek szívességet egy Mágusmesternek, teljesítették egy különleges feladatát.

Nyilvános megkeresés Tor Ellergrer Mágusmestertől:

Bármely galetki, aki vállalja, hogy átkelve a veszélyes meredély-szoroson elhoz a nagybecsű mágusmester számára 25 darab varázskövet a meredélyi varázskő termelő intézetből, 800 darab mágustóken jutalomra számíthat. Követelmények: kötél, jó mászó tudás, bátorság, kitartás és a korlátlan telepportvarázslat mesteri szintű ismerete. Ez utóbbi hiánya nem záró tényező, de ez esetben a 800 darab mágustóken helyett csak 10 darabot tud a Mágusmester felajánlani.

(62. kaland, bármely lakószinten tartózkodó galetki megkaphatja)

2.

1. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

3. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

2. Karakter: TF ÖV
 Karakterszám:

KUPONOK AZ ALANORI KRÓNIKÁBAN



Figyelem!

Minden harcban, és mágiában járatos kalandozó figyelmébe!

Egynemely baljós előjelekből Őfelsége invázióügyekért felelős Minisztériuma arra a következtetésre jutott, hogy oly szörnyű veszély fenyegeti Roxat lakosságát, amelyhez foghatóval eddig még soha nem kényszerült megbirkózni! Bizonyos forrásokból a Minisztérium úgy értesült, hogy az Árnyvilág egy nagyhatalmú teremtménye (nevezetesen Kaszás Ubaron, a régmúlt hírhedt és rettegett pap-mágusa) visszatért Leah Birodalmából, és egy legyőzhetetlen, élőholt sereg előállításán ügyködik. Gyors, és hatékony megelőző csapásra van szükség, mielőtt még ez a veszedelem véres valósággá válna! Mentalistáinknak sikerült feltérképezniük a Temető

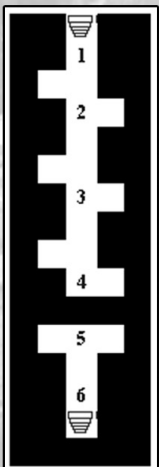
alatt rejtőző, elfeledett katakombarendszert, ahol a feltámadt nekromanta máris befészkelte, és szolgálkaival vette körül magát. Eme térképet az alkalmasnak talált kalandozók számára a Minisztérium térítésmentesen rendelkezésre bocsátja, és egyben lemond minden odalenn talált értéktárgyról a bátor jelentkező javára.

FIGYELEM!

Kérjük, hogy a pánik elkerülése végett a lakosság körében ezt az információt ne terjesszék, sőt, tartsák azt a legnagyobb titokban!

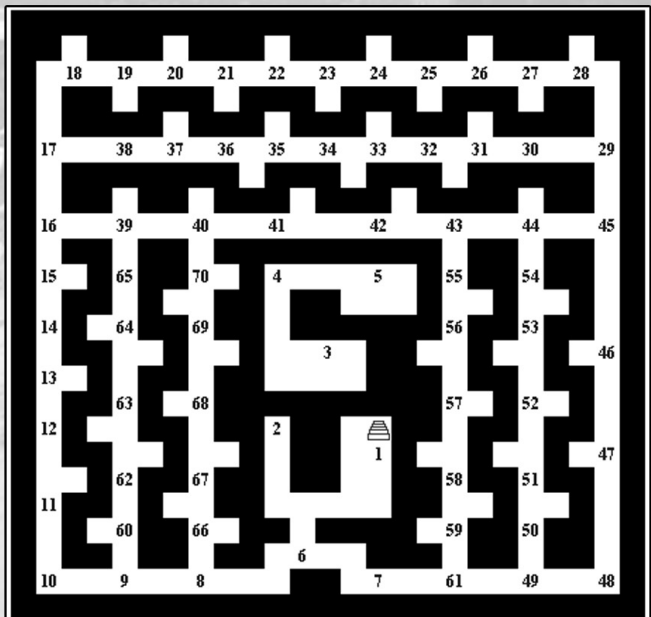
Az Invázióügyek Felelős Minisztériuma

Ez a 171. labirintus. A bejárat a (188,104)-es abszolút koordinátán található.



lépcsők hova visznek:
 1: 1. térkép 6. pont

lépcsők hova visznek:
 1: bejárat/kijárat
 6: 2. térkép 1. pont



146 Ghalla News

A Túlélők és Kalandorok magazinja

2006. február



STATISZTIKA

Ember	15.4 %
Elf	13.8 %
Törp	7.7 %
Árnymanó	7.4 %
Troll	9.3 %
Gnóm	6.3 %
Alakváltó	16.1 %
Kobudera	16.8 %
Mutáns	7.0 %

LEAH:	11.0 %
átlag hit	főpap jelöltje
DORNODON:	12.2 %
átlag hit	nagyhatalmú főpapja
RAIA:	15.5 %
átlag hit	főpapja
ELENIOS:	7.5 %
átlag hit	püspöke
SHERAN:	13.8 %
átlag hit	főpap jelöltje
THARR:	24.0 %
átlag hit	főpapja
FAIRLIGHT:	11.1 %
átlag hit	püspöke
CHARA-DIN:	5.0 %
átlag hit	nagyhatalmú főpapja

Leggazdagabb	266042
Max Hp	3642
Legtöbb skalp	73
Összes skalp	1257
Legtöbb szörny	14483
Összes szörny	5661366
Legtöbb varpont	8282
Legnagyobb hit	
<i>lényeként az univerzum felett</i>	
<i>uralkodó ősisetség</i>	
Legtöbb tudatpont	101
Összes halhatatlan	1056
Legnagyobb halhatatlanság	75
Legtöbb pszipont	2398
Legtöbb tapasztalatipont	
	264855912

Rejtőzködés	161
Nyomkövetés	266
Lopás	255
Mászás	80
Csapdakészítés	100
Csapdaészlelés	83
Gyógyítás	213
Titkosírás	53
Felderítés	133
Szörnyidomítás	68
Teológia	521
Taumaturgia	402
Szerencsejáték	31
Harcművészetek	69
Szkanderozás	82
Zene	556
Szörnyismeret	214
Pszí	218
Zárnyítás	82
Vadászat	243
Bányászat	72
Testépítés	150
Úszás	135
Orditás	141
Versengés	35

Jó	19.0%
Semleges	58.8%
Gonosz	22.2%

vízi harc	34
ökölvívás	71
szűrőfegyver	75
vágófegyver	73
ütőfegyver	73
lőfegyver	60
dobófegyver	56

Erő:	167
IQ:	147
Ügyesség:	119
Egészség:	132
Szerencse:	169



2006 JANUÁR 27

A TUDÁS SZENTÉLYE

A ryuku szigeteken járva többször észrevette a karakterem, hogy valami úszik a víz alatt a patakokban, tavakban. Mitől függ, hogy sikerül-e kihalászni azt?

Bizony, itt ilyen potyakincsre is szert tehetnek az ügyesebb kalandozók. A siker esélye az ügyesség függvénye, a program 1-től 200-ig dob egy számot, ha a karakter tulajdonsága magasabb, mint az eredmény, a tárgy az övé lehet. Egyébként a tárgy 1% eséllyel egy moa tárgy, 2% eséllyel egy hoarián tárgy, 7% eséllyel egy kalózos kincs, 14% eséllyel teriád kincs, illetve ha egyik sem, akkor egy szabvány ryuku tárgy. A program egy fordulóban csak egyszer ajánlja fel a potyakincset a karaktereknek, akkor is ha két különböző vízforrást látogattak meg abban a fordulóban.

Milyen labirintusos csapdatípusok léteznek?

Nem árt, ha láttok itt erről egy rövid összefoglalót. A csapdák elkerülésének esélyét a csapdaészlelés szakértelem mértékén kívül az óvatosság beállítása, az infralátás

(+2), az igazlátás varázslat (+3) és egy kis véletlenérték befolyásolja.

Jelen pillanatban 20 csapdaféle létezik (lásd a lenti táblázatban).

A ládákon lévő csapdák elkerülésének esélyét ugyanazok a szakértelmek és varázslatok befolyásolják, mint az imént felsorolt csapdákét. A karakterek a következő kilenc csapdatípussal találkozhatnak a ládákon (lásd a túlololdali táblázatban).

Melyik varázslat melyik típusba tartozik?

Ez fontos adat lehet, ha egy olyan tárgyhoz jutunk, amely valamelyik típusú varázslat minden komponensét helyettesíti, vagy sebzését növeli. Illetve akkor is, ha a pszi ernyővel olyan adatot les ki karakterünk, hogy az ellenfél immúnis valamelyik típusú varázslatokra.

A következőkben típusonkénti bontásban láthatjátok azokat a varázslatokat, amelyeknek van altípusuk.

Csapda típusa	Hatás
verem	sebez
karós verem	sebez
savas verem	sebez
nyílvevesszők	sebez (mértékét a karakter védettsége befolyásolja)
mérgezett nyílvevesszők	sebez (mértékét a karakter védettsége befolyásolja)
dárda	sebez (fizikai mentődobás teljesen semlegesíti)
lezúduló kőfal	sebez
kőgolyó	sebez
méreggel bekent háló	-6 támadás
VP-szívó csapda	elszívja az összes varázspontot
eltűnő padló	a karakter egy tárgya megsemmisül (akár több darab is)
hó- és jégtörmelék	erőt csökkent (a karakter erejének függvényében)
felrobbanó pszi-hólyag	felcserél egy BA és egy FT parancsot
erős pszionikus mező	felcserél két FTV parancsot
prés-csapda	lefelezi a karakter életerő pontjait
lávazuhatag	egyszerre szív varázspontot és sebez
mágiatörő varázslat	megszünteti a karakteren lévő egyik varázslatot
kövesedést okozó csapda	TVP-t veszít a karakter
mérgezett levegő	max. ÉP-t és max. VP-t veszít a karakter
futóhomok	a karakter a súlyának függvényében elsüllyed a futóhomokban, és TVP-t veszít, míg kievickél

Csapda típusa	Hatás
méregtű	sebez
gázfelhő	sebez (mértékét az méreg elleni mentődobás befolyásolja)
kígyó	sebez, mérgez
robbanó láda	a láda megsemmisül, a karakter sebződik (a sebzés mértékét az energia elleni mentődobás befolyásolja)
vízszívó	a karakter vízkészlete megsemmisül, illetve sebződik valamennyit (a sebzés mértékét az energia elleni mentődobás befolyásolja)
tűznyelv	sebez (mértékét az energia elleni mentődobás befolyásolja)
dezintegrálás	a karakter egy tárgya megsemmisül (akár több darab is)
forgópenge	sebez
erőszívó	a karaktere ereje csökken

Tűzvarázslatok:

lángcsóva (#31)
védelem tűz ellen (#38)
tűzeső (#61)
kisebb tűzlehelet (#110)
nagyobb tűzlehelet (#150)
tűzgolyó (#155)
tűzmágia (#157)
tűzvihar (#175)
armageddon (#218)
tűzkéz (#255)

Jégvarázslatok:

jégcsóva (#41)
fehér glóbusz (#47)
jégoszlop (#231)
elemi fagyföregteg (#274)
jégmágia (#279)
jégahal (#350)
jégvihar (#353)

Villámvarázslatok:

villámcsapás (#50)
elektromos pajzs (#51)
villámsújtás (#89)
természet haragja (#141)
gömbvillám (#176)
villámmágia (#227)
villámkéz (#254)
bo'adhun csapás (#266)

Energiavarázslatok:

energiatűskék (#29)
tisztítóvíz (#44)
energiapajzs (#103)
élőholt pozdorja (#134)
energiafolyam (#136)
energiaspirál (#232)
energiacsóva (#269)
istenitélet (#284)
manarobbantás (#349)

Savvarázslatok:

védelem sav ellen (#36)
savhurrikán (#107)
savlehelet (#225)
savhurrikán II (#336)

Fizikai varázslatok:

izomernyesztés (#33)
éhínség (#39)
szárazság (#48)
gigaököl (#49)
puha ütés (#60)
Tharr haragja (#145)
háló (#186)
Asylux csapdája (#233)
rovarfelhő (#245)
hullámkeltés (#283)
lassulás (#291)
rovarfelhő II (#335)
széllököt (#337)

Méregvarázslatok:

méregfelhő (#37)
méregfelhő II (#193)
méregfelhő III (#229)
ryuku átokvarázs (#280)
skarlatia (#293)
sebfertőzés (#333)
mérgecsók (#351)
lappangó méreg (#371)

Mentális varázslatok és

pszi képességek:
vérbeli borzongás (#46)
gyóntatás (#56)
agyroppantás (#91)
agykorbács (#97)
tudatrombolás (#111)
agybénítás (#114)
teljes örület (#118)
varázslatlopás (#154)
becsületjel (#158)

pszi ragyogás (#166)
az agy kifacsarása (#197)
agybénítás II (#246)
fehérállomány roncsolása (#248)
filofaxáció (#277)
agybénítás III (#302)
csendvarázs (#341)
hangcsapás (#344)
banshee-sikoly (#373)

Mágiatörő varázslatok:

mágiatörés (#35)
mágiafeloldás (#75)
fullasztás (#282)

Halálvarázslatok:

sötét halál (#45)
pusztító végzet (#106)
halálvarázslat (#124)
sötét rítus (#131)
életpajzs (#142)
a halál szava (#152)
káoszcsapás (#200)
halálvarázs II (#206)
Chara-din lesújt (#223)
negatív csapás (#259)
végső enyészet (#264)
halalos érintés (#271)
holtak szava (#354)

Nekromanta varázslatok:

nekromanta csókja (#230)

Őselemi varázslatok:

óstűz (#310)
ősjég (#311)
ősi hurrikán (#312)
fekete energia (#325)
őselemi savcsapás (#331)

Farkas Zsolt



ÚJ KÖZÖS TUDATOK

Az elmúlt hetekben többen felvetették a Beholder honlap fórumjaiban, hogy talán sok már az a 400 nap, amíg az újonnan alakult Közös Tudatoknak az első KT képesség kifejlesztéséig várniuk kell. Nos, mi is úgy látjuk, hogy a még 9 napos játékhét idejében bevezetett 400 napon csökkentenünk kell, ezért a Krónika megjelenésétől új szabályt vezetünk be ezzel kapcsolatban.

Miután a Közös Tudat megalakult, 100 napig nem fejlesztheti ki első képességét, viszont a 400. napig nem fejleszthet saját képességet, tehát csupán választhat a már létező KT képességek közül. A 400. naptól aztán – csak úgy mint most – új KT képességeket is fejleszthetnek. Az első képesség továbbra is csak 0 vagy 1 pontos lehet, a másodikra +2 pontot kapnak, a harmadikra +3-at stb. Tehát a választás során is csak az ilyen pontértékű képességek közül választhatnak a Közös Tudatok. Persze a Közös Tudat dönthet úgy is, hogy nem aknázza ki az új szabályokat, inkább megvárja a 400. napot, hogy első (0 vagy 1 pontos) képessége saját képesség lehessen.

ÚJ TÁRGY AZ ŐSI PÁNCÉLOKBÓL

Mivel az ősi páncéldarabok összegyűjtéséhez elég sok fordulót kell gürizni, és manapság a játékba került más, alternatív lehetőségek miatt kevesen választják az éjfattyazást, úgy döntöttünk, jutalmazzuk valahogy az ősi páncéldarabokkal rendelkező karaktereket. Létrehoztunk tehát egy új tárgyat, amire a hét ősi páncéldarab becserélhető. Ez a ryuku szigeteken megszerezhető (hogy hogyan, és mit csinál, arra a játékból lehet rájönni). A tárgy különlegessége folytán, ezúton egy rendkívüli, egyedi ajánlattal állunk azon karakterek elé, akik valamelyik ehhez szüksé-

ges komponenst a múltban (azaz a Krónika megjelenéséig) elalkímíázták, eldobták, mert már úgy látták, nem lesz rá szükségük. Ha te is ezek közé tartozol, jelenj meg a Sötét Földön, az isteni totemoszlopnál, és annak tövében letáborozva imádkozz a Játékvezetőhöz (tf@holder.hu e-mail címen), megemlítve annak a fordulónak a számát, amelyben ez történt, és visszakaphatod az elkótyavetélt ősi páncéldarabokat darabonként 3000 aranyért. A pénznek karakternél kell lennie (nem a bankban!).

VÁLTOZÁSOK

- ❖ Bekerültek a varázslattervező pályázaton kiválasztott varázslatok a játékba. Megtanulásuk a magustornyokban, ill. imádkozással VP regenerációból (akinek már van elég VP regenerációja, a következő isteni küldetés leimádkozása után láthatja majd, milyen varázslatok vannak) sajátíthatók el.
- ❖ A karakterek közötti találkozás programkódját kénytelenek voltunk átírni teljesen, hogy a jövőben egyszerűbben bővíthető legyen. Régen úgy működött a program, hogy a táborozó félnek a táborozás alatti találkozásait a saját fordulójának elején generálta le, nem akkor, amikor azok ténylegesen megtörténtek. Onnantól, hogy a változás a játékba kerül, a találkozások azonnal megtörténnék a passzív fél részére is (a korábbi találkozások viszont ugyanúgy generálódnak, mint eddig). Persze ez elsősorban háttérváltozás, amiből ti nem sok mindent fogtok tapasztalni, két jelentősebb dolog van csupán, ami a fordulóban is megváltozott:
A D.E.M.-ezés, halál azonnal megtörténik, ha a táborozó fél meghalna a találkozásakor. Ha csak D.E.M.-ezett, a karakter óvatosabb lesz a hátralevő időben, azaz nem fog ugyan másik kalandozókkal találkozni,

de neki lehet tárgyat átadni majd. A deus ex machina a táborozás alatt nem repíti el több mezőnyire a karaktert, akkor sem, ha a beállítás ezt indokolta volna (illetve elre-píteni elrepíti, de a karakter automatikusan visszasétál a következő forduló elejéig a kiinduló táborozási koordinátára). Így a jövőben mindenki biztos lehet benne, hogy a fordulóját azon a koordinátán kezdi, ahol letáborozott (kivéve persze, ha az ominó-zus találkozás még a változás előtt történt volna meg, csak nem lépett a karakter az-óta).

- ❖ A másik fontosabb változás a Feltételes Udvarlással kapcsolatos. Sikeres szerel-meskedés után az FU azonnal törölődik a táborozó felekről, kivéve ha ők házastár-sak. A gravia öve nevű tárgyat emellett csak fordulónként egyszer lehet használni.

A találkozás rutin bonyolultsága miatt az alapos tesztelés ellenére is előfordulhat-nak hibák. Amennyiben ilyet tapasztalsz, kérjük jelezd a Játékvezetőnek.

- ❖ A csatorna nyugati oldalán mostantól a Teljes transzformáció képességével bíró alakváltók nem változhatnak olyan szörnyé, amikkel ott amúgy sem lehet ta-lálkozni (azaz 17-nél magasabb szintűek.)
- ❖ A csatorna nyugati oldalán mostantól nem lehet olyan szörnyeket megidézni, amikkel ott nem is lehet találkozni (azaz 17-nél ma-gasabb szintűek).
- ❖ Az alanori íjászversennyel kapcsolatos is-teni küldetés kicsit megváltozott. Most már nem csak az első helyezést fogadják el az égiek, hanem a második és harmadik (az-az bármelyik dobogós) helyezést is. A mi-nimum pontszámra vonatkozó alternatív küldetésfeltétel nem változott.
- ❖ A Szabad Kompania tagjainak rangjai a KT kérésére megváltoztak.
- ❖ A moa munkáskesztyű eddig csak a 10 TVP-nél drágább költségű tárgyakra mű-ködött, de mostantól egy fajtából több tárgy elkészítése esetén is (amennyiben az összköltség legalább 10 TVP) látni lehet majd hatását.

- ❖ Mostantól írjuk a karakterlapon, ha a deus ex machinát meghalásra állította valaki.
- ❖ A teljes gyógyulás varázslatra nem hatott az átok varázslat, ez hiba volt, javítottuk.
- ❖ Ha a labirintusban ládában kincset talált a karakter, a program figyelmen kívül hagyta a GYJ beállítását annak eldöntésekor, hogy felvegye-e. Ezt javítottuk.
- ❖ Sajnálatos módon a harci mágia és szörd két kézzel KT képességek mára nagyon megerősödtek a hasonló típusú, ugyan-annyi pontos képességekhez képest (pl. közösség ereje). Épp ezért némi korláto-zással kell élnünk a képességekkel kap-csolatban: mostantól nem hatnak a va-rázslatsebzeést növelő effektek (pl. Sshreakza amulettje, agvari manafókusz, FNO-s képesség) rájuk, kivéve a tűzmá-gia, tűzúr csizmája, villámmágia stb., hatá-sok, amik a szint függvényében adják a bónuszt. Ezenkívül ezek a KT képességek nem működnek a víz alatti harcban, ahol amúgy sem lehet varázsolni. Emellett azt a hibát is kijavítottuk, hogy ezek a sebzeések duplán jelentek meg a csatastatisztikában.
- ❖ A halotthívás varázslat nem működött a drakolder csatamezőn, javítottuk.
- ❖ Felülvizsgálatot tartottunk azzal kapcsola-tban, melyik kesztyűknek is kellene mági-kus kesztyűknek lenniük, bár a program-ban a hozzájuk beállított érték nem minden esetben működött. A következő kesztyűkkel öklözéskor mágikus támadást kapnak a harcművészek: adamantit kesz-tyű, mihlanil kesztyű, Huddens kesztyűje, tleikan kesztyű, Buqqe karma, faji kesz-tyűk, Urgol lángkesztyűje.
- ❖ Az Isteni kapcsolat KT képesség mellett működött az Őrzők ébersége tenger me-zőn imádkozva is. Ez természetesen hiba, imádkozni ugyan lehet hajóból, de ez ször-nyet nem fog generálni.
- ❖ Az Utazók Gyűrűje bankba be nem rakha-tó tárgy lett, ugyanis programozástechni-kai okok miatt, amikor a karakter bankba rakná, elveszne a hajója belőle.

Farkas Zsolt

KALANDOZÓ KALAUZ

Hoarián törzsek

Kalandzásaim a ryuku szigetvilágban inkább unalmasnak mondhatók mintsem érdekesnek. Itt is ugyanolyan bűdösek a szörnyek, ugyanolyan barátságtalanok az emberek, ryukuk, teriádok mint Alanorban. Leginkább úgy jellemezném, hogy ez is csak egy porfészek, mint a legtöbb hely a világban. Még csak egy jó kocsmát se talál az ember sehol. Mikor a ryuku város utcáit járom, mindenki gyanakodva néz, mikor egy teriád településre vetődöm, mindenki rajtam próbálja elvégezni a felnőtté válás szertartását, miszerint minél több véremet csapolják le annál több elismerést szereznek a település öregei között. Ezen próbálkozásaik rendszerint oda vezetnek hogy megölöm az öregeket is, amiért ilyen buta feladatokat adnak a halott fiataloknak. Kiirtani nem lehet őket, annyian vannak, de amint megölöm az egyik öreget helyére lép egy fiatalabb, aki ettől a pillanattól fogva a legöregebb lesz és így tovább. Ördögi Kör ez. Néha magányra van szükségem, mint minden kalandozónak, ilyenkor elvonulok távol mindentől, megpróbálok szabadon élni egy kis szigeten, ahol nem cseszeget senki és semmi. Amikor rábukkantam a hoariánok szigetére akkor is ezt próbáltam elérni, hát nem sikerült...

Kicsit gyanús volt a teleport után, hogy túl sok a sárkány ezen az eldugott kis szigeten. Láttam már pár sárkánylovast a tengerpartokon, ahogy járőröztek a víz felett. Néhányat le is vadásztam, miután beszólt a kis hoarián muksó a sárkány tetején, de alapjában véve barátságos voltam velük. Ahogy sétáltam a sziget mélyén, néhol elhagyott tűzrakó helyekbe bukkantam, néha meg is találtam azokat akik elhagyták. Sámánok, nagy csapatban mászkálnak és időnként monotonon ugrálnak a tűz körül. Sosem értettem az ilyesmit, de inkább nem zavartam meg ezt az idilli mulatságot.

Egyik nap egy faluba botlottam, nagy farönkökkel védték amiket összecsomóztak valamilyen számomra ismeretlen kötéllel. Mivel nem vagyok egy gyáva kobudera, egyből a falu közepe felé vettem az irányt, mivel ott láttam egy kutat és amúgy is szomjas voltam. A pizskafa lándzsákat félrelökdöstem a torkom elől, amivel megpróbálták megállítani. Gondolom látták hogy elég elszánt vagyok és valójában szomjas is ezért nem erőltették a dolgot. Épp lecsücsültem a kút elé iszogatni, amikor megjelent egy botra támaszkodó rongyokba öltözött hoarián, nyakában szép talizmánnal, ujjain mágikus gyűrűkkel. Teljesen más a hoariánok és teriádok népszokása a vendégekkel kapcsolatban, így nem az volt az első gondolatom, hogy kiirtsam a teljes falut (valójában ez a második volt). Az első gondolatom az volt, hogy ahonnan ezek a gyűrűk jönnek, ott lennie kell nekem is valami tápnak, hehe. Fültől fülig érő mosollyal fogadtam az öreget, aki elmesélte hogy ők mennyire utálják a ryukukat (nagy ügy, ki nem?) és nekik milyen rossz, hogy a ryukuk nem hajlandóak elismerni a függetlenségüket. Rendszerint ilyenkor az jön, hogy megkérnek, ugyan menjek már gyilkoljak le párat és milyen mesés kincset is kapok majd én ezért. Pár perc után kiderült itt sem kellett csalódjak. Legyek oly szíves hozzak nekik hat ryuku derékszíjat annak bizonyításául, hogy én is valóban nagyon utálok ők. Igazából nem értettem az öreg észjárását, mivel ha a ryukuk barátja lennék akkor is simán szereznék derékszíjat, de nem gond, kell egy kis testmozgás. Pár nap elteltével és pár órjárt eliminalása után visszatértem az öreghez, akinek látszólag még rongyosabbak voltak a ruhái mint azelőtt (nem hiszem hogy hancúrozott volna ebben a korban, szerintem csak simán elfeküdte). A szemei felragyogtak amint meglátta a derékszíjakat, és beinvitált a kunyhójába. Igazi koszos legénykunyhó volt, nem is ér-



tem miért nem talált még egy megfelelő fonnyadt nőt ebben a faluban, láttam párat kint pedig, mégis ő a főnök vagy mi. A derékszíjakat elrakta egy ládába, és leült mellém, hogy bevasson a legtitkosabb terveibe:

– Vannak ezek a ryukuk és nekünk az a terveünk, he, hogy majd jól szétverjük őket, he. Oda készülünk nekie he, be a ryukukhoz, he... oda be a szívükbe, he. Érted-e, he?

– Értem, bemegeyünk, megverjük őket, kijö-
vünk. Valami más?

– Gyors felfogású egy kölök vagy, he, ilyenre van szükségem, hehe. Megkapod féltucat emberemet, he, és majd belopóztok a városba, oké, he? Itten van ni egy kis izé, szerkentyű, he. Teriád fétis a neve, lévén teriádoktól loptuk, és úgy néz ki mint egy fétis, he.

– Rendben papa, adja ide aztán már mehe-
tünk is.

– Nem úgy van az, nem úgy van, he. Két fétisünk van már, he, másik öt is kéne he.

– Értem, szóval menjek öljek teriádot nek-
tek... hát ez nem lesz könnyű, de megoldom.

Azzal elbúcsúztunk, az öreg elbóbiskolt én meg elmentem szereztem pár fétist a közeli teriád településről, meg kértem Ezeréves Solyomtól is, neki úgyis sok volt (valójában már Ezeregyszázéves, de ilyen kicsivel nem szoktam foglalkozni). Néhány nap elteltével visszatértem a faluba mind az 5 fétissel az öreg legnagyobb megrökönyödésére.

– Há hunnan szereztél ilyen gyorsan ötöt, he?

– Há a teriádoktól, papa.

– Mindegy az fiam, lényeg hogy megvan, he. Mi se tétenkedtünk, szereztünk még kettőt, csak 150 emberem halt bele, de megvan, he.

Ekkor kezdtem el újra gondolkodni azon, hogy mi lenne ha kinyírnám az egész falut, hát-ha megtalálom egyedül is a kincseket, de visszafogtam magam. Ryukut ölni jó dolog, miért ne tegyem én is még egy kicsit.

– Na mivel osztán hát mi is szereztünk még, he, elég lesz a tiedéből három is, he.

– Jól van papa, nekem úgy is jó.

Az öreg egy papírtekercset húzott elő az egyik polcra, és vadul ecsetelni kezdte nekem, hogy mit is látok a papíron (nem volt egyszerű a sok irkafirkából kihámozni a lényegét).

– Ez itten egy féltve őrzött térkép, he, ryuku tudósok itten gyártják a gólemeket. Ezt kell nektek lerombolni, he, hogy egy gólem se legyen kész többé. Érted-e, he, ugye? Vidd ezt a térképet, de a tyúkszedem is rajta legyen, he, mert drága pénzé vettük egy ryuku kémtől, biza.

– Csak bízd rám, öreg.

Miután elraktam a térképet és elindultam kifelé, kint már várt rám a hat hoarián harcos, bár inkább koldusoknak néztek ki, akik harcost játszanak, mint vérbeli harcosnak. Megbeszéltük a terveket, hogy másnap hajnalban a gólemgyártó üzemnél találkozunk a közeli ryuku városnál.

Úgy is lett, reggel felkeltem, egy gyors teleporttal az üzemhez értem, ahol már várt rám az a hat esetlen kiscserkész. A gólemgyártó üzem nem volt túl érdekes hely, volt bent pár gólem, néhány gólem, még sok gólem és pár tudós, aki a gólemeket gyártotta. Bár minden sarkon rá kellett parancsoljak a kíséroidimre és „védelmezőimre”, hogy maradjanak már csendben és ha lehet ne kocogtassák a kardjaikat a falhoz osonás közben, mert esetleg véletlenül gigászi csatában egyedül térek vissza a faluba. Ettől annyira megszeppentek, hogy az egyik el is bőgte magát. Még az a szerencse, hogy kevés gólem volt a közelben. Miután sikeresen felgyújtottunk mindent amit lehet, hazateleportáltam az egész csapatot a faluba. A fiatalok egyből ecsetelni kezdtek a falu lakóinak, hogy ki mennyi ryukut ölt meg, és hogy ők mekkora hősök. Rájuk hagytam, előbb-utóbb őket is kinyírom. Letörölgettem a vért a kezemről, felvettem egy bájvigyort és beléptem az öreghez, aki nagyban ügyködött valamit a kunyhó egyik sarkában, majd egy nagy könyvvel a hóna alatt elővánszorgott.

– Gyorsak voltatok, he, látom ám. Közben ryuku kémeinktől új információt vettünk, he, bár lassan egy lyukas aranyunk se nem marad, ehe. Aszongyaja kém-e, hogy a ryukuk legitkosabb relikvája az Istenek Kristálya egy föld alatti labirintus-rendszerben leledzik-e ne. Hát mi nem vagyunk elég felkészültek oda le. De te bátor kölöknek látszol, fiatalja koromban én is ilyenén bátor voltam, he, és erős is, he. Itt van a Legendák Könyve, aztán nem szabad, hogy az a Kristály a ryukuk kezébe kerüljön, he.

Gondosan eltettem a könyvet és kísétáltam a kunyhóból egy csendes helyre, ahol tanulmányozni tudtam. Nem volt egyszerű megfejteni a különleges írást, a ryukuk levésték szinte az összes legendáikat ebbe a könyvbe, de végül mindent megtudtam az Istenek Kristályáról. „S midőn az Istenek Kristálya az Istenek Gyűrűjének foglalatába kerül, az ezt elvégző halandó halhatatlanságot nyer”. A Kristály pontos helyét már lehetett tudni a kémektől és a homályos útmutatókból, ami a Legendák Könyvében található, de vajon a ryuku császár megszerezte-e már a gyűrűt? Ki tudja, majd ha arra járok, kifagatom őt is.

Amíg olvastam a könyvet nagy riadalom támadt a faluban, mindenki azt ordibálta, hogy „rijukuu, rijukuu, jönnek a rijukuuk, végünk, segítséég”, majd hirtelen mindenki eltűnt a kunyhókban, csak az örök álltak a kapunál remegő lábakkal. Kinéztem a kapu felé, ahol egy kis koszos árnymanó próbált bejönni a faluba. Persze teriád féltis volt ráterítve, azért nézték ryukunak. Az nem tűnt fel senkinek, hogy egy hatalmas ősi kardot szorongat a kezében. Meg az se, hogy a ryukuk szinte sosem járnak egyedül. Mindegy, olvastam szépen tovább, és azon tűnődtem mennyi idióta van erre felé.

Másnap elindultam megkeresni a kürtőt ami a barlangrendszerbe vezetett. Aránylag könnyen megtaláltam az útmutatások alapján. A ryukuk természetesen már befészkeltek magukat mire odaértem, így néhány szamuráj után be is jutottam a barlangba. Nem volt túl nagy a hely, de olyan furcsa ajtókat találtam bent, amilyeneket a phua kúpokban láttam legutóbb. Mivel volt nálam egy moa kártya, amin ugyanolyan fények villogtak mint az ajtón, nem kellett hozzá sok ész, hogy rájöjjek az ajtó nyitjára. Odanyomtam a fényekhez a kártyát és az

ajtó fájdalmasan lassú zümmögéssel kinyílt. Miután kipucoltam a teljes labirintust néhány szívfalóval és ryuku szamurájjal egyetemben, rábukkantam egy teremben egy furcsa mágiikus térképre. Azért volt furcsa, mert a terem közepén lebegett és csak akkor volt látható amikor beléptem a terembe. Miután összehasonlítottam a Legendák Könyvében lévő útmutatókkal egyből rájöttem, hogy a hoarián főnököt csúful átrázták. A Kristály biztos hogy nem volt itt, lehet hogy nem is létezik, de legalább az öregnek nem kell félnie a halhatatlan császártól.

Egy gyors teleport után máris az öreg harcos vigyorgó képét bámultam.

– Hát fiam, te tényleg gyorsan végzed a munkádat, ehe. Addsa ide vissza aztat a könyvet csak, ne. Úgy.

Elmeséltem neki, hogy igazából jól átrázták, mert az a labirintus-rendszer egy moa tároló lehetett valamikor, ami most tele volt szamurájjal. Amikor meghallotta, hogy egyedül végeztem annyi szamurájjal, felderült nagyon, jókat kuncogott és félelemmel vegyes tisztelettel kibökte:

– Há te egy Isten vagy fijam.

Nem mondom, az egómnak jót tett, de azért csak szerényen mosolyogtam, és közben arra gondoltam mikor verhetem be végre a képét. A mosolyomat letörölte azonban egy síró megtépázott kiscyere, aki riadtan szaladt az öreghez és zokogva újságolta, hogy a közeli sámán tábornok megtámadta egy csapat ryuku őrjárat, megölték mindenkit, és ellopták a szent kódex lapjait. Az öreg persze egyből meggyőződött, hogy milyen jó lesz nekem, ha ezeket visszaszerezem nekik és milyen jó lesz nekik, ha ezek nem a császár könyvtárában landolnak. Érvei elfogadhatók voltak számomra is, és bár kicsit már kezdett elegendem lenni ezekből a barbárokból akik csak nyafogni tudnak, de mantráztam magamnak „nem, nem ölöm meg őket, nem, nem fojtom bele őket a kútba”. Nehéz volt, Dorodon lássa lelkem.

A közeli sámányúlás körül annyi nyomot találtam, hogy még egy három éves mutáns kiskölyök is tudta volna követni őket. Hamar eljutottam egy csapat ryuku lovashoz, akiknek közülük lehetett a dologhoz. Fél óra testmozgás után sikerült kivennem belőlük, hogy hat kódex lapot szereztek, de mivel többen voltak ezért



szétváltak a beosztott partszakaszok miatt. Náluk csak két szentírás volt, a másik négygel nem tudták mi lett. Két napig követtem a nyomokat, minden lovas csapatot szétkergettem és elpusztítottam amit csak megláttam, végül nagy nehezen összeszedtem mind a hat főlíánst. Útközben a falu felé beleolvastam, a hoariánok valójában nem is őslakosok a ryuku szigetvilágban, hanem bevándorlók, mint jómagam. Hajókkal érkeztek a szigetekre egy távoli helyről átkelve a tengereken. Miután felidéztem ezt az élményt egyből tengeribeteg lettem és majdnem elhánytam magam.

Az öreg nagyon örült nekem, mikor meglátott a főlíánssal a kezemben, hálálkodott nagyon, végre megeredt a nyelve és előadta népük történetét, ami legalább annyira unalmas volt, mintha egy ryuku mesélt volna nekem vicceket. Majd rátért a jutalomra, hogy amiért ennyit segítettem neki és a népének végre megjutalmaz egy csodálatos varázstárggyal, egy immunitáskristállyal, amit egy kis lelakatolt dobozból vett elő. Neve alapján már jól hangzott a dolog, és tényleg elbűvölt az a zölds derengés ami a kristályból áradt, amikor újra a zokogó kisgyerek jelent meg az ajtóban kicsit összepörkölve (gyakorlatilag nyakig kormosan), és az öreghez rohant.

– Kartavanh bááácsiiii, Kartavanh bááácsiiii, egy sárkánybébi elszabadult és felégetett miiindent, de miiindent. Szegény Kaontoa bácsi leesett róla a béklyóval együtt. Mind meg fogunk halni!

Majd rám nézett hatalmasra nyílt, könnybe lábadt szemmel, legörbült ajkakkal és halkan

sírdogált „mimimimimimimiiii”. Azt hitte meg-sajnálom, de tévedett, már nyúltam a kristályért, hogy na én elköszönök, mielőtt a sárkány ideér, tényleg köszönök mindent, és jó volt együtt, meg ilyesmi. Az öreg viszont gyorsan lecsapta a kis ládikó fedelét.

– Ha ebben segítenél még, he, mi aztán tényleg hálásosak lennénk-e veled, he. És a kristályt is neked adom, biza.

– De hát már az előbb is nekem akartad adni, öreg.

– Tudom, de most VÉSZHELYZET van-e, he. – ezt a mondatot hangos toporzékolás közepette a botjával hadonászva adta elő.

Mivel már a Sötét Földön sem okoztak gondot az ősőreg sárkányok, gondoltam egy sárkánybébi sem lesz probléma. Megkaptam a hoarián béklyót, ami a sárkány féken tartásához kell és útra keltem Kaontoa farmja felé. Amikor odaértem már láttam, hogy ez igazából nem is egy nagy sárkány, nem lehet probléma az elfogása. Előlkaptam egy teriád dobóhálót elindultam a morcosan repkedő sárkány felé. Amikor közelebb értem, hangosan kiabálva a kezemmel kalimpálva futottam a bébihez. Mondanom sem kell, a sárkány, amikor meglátott úgy gondolta én is csak egy vagyok a többi közül, akit ő most jól meg fog enni, de egy laza csuklómozdulattal ököllel állcsúcson találtam, majd a fejére dobtam a hálót, amitől szegény úgy megzavarodott, hogy a fejét kezdte el rázni össze-vissza. Párszor beleütötte a kunyhó falába, egy fakupacba és egy útba eső sziklába is. Előlkaptam a hoarián béklyót, és amit láttam, hogy szegény nem tud mit kezdeni ezzel a háló dologgal, ráhúztam a lábára a mágikus béklyót, és megszabadítottam a hálójától. A béklyó hatására olyan lett mint egy kezes bárány, idióta nagy szárnyakkal. Már csak bégetnie kellett volna. Komótosan visszaballagtunk a faluba, ahol örömujjongás közepette az öreg saját lábán botját eldobva szaladt elénk.

– Hát végre egy hős, he, egy isteni hatalmú kalandor, he, aki mindenre képes-e, te vagy a népünk hőse, he. Itten van ni a kristály, és még a sárkányt is megtarthatod, neked adjuk, he. Csak vidd innen, de izibe.

Majd az egész falu táncot lejtve kikísért a falon kívülre a sárkányommal együtt, és rámcapták a kaput.

Néhány nap barangolás után már kezdett kicsit idegesíteni, hogy egy otromba sárkány lohol a nyomomban mint egy kiskutya, és mindig szuszog, főleg hogy néha elfelejtkezik magáról és lángnyelvek csapnak ki az orrából, fúj, undorító. Ezért elhatároztam megnevelem, és megpróbálkozom a lehetetlennel, sárkánylovas leszek. Mindig is erre vágytam. Egy igazi sárkányra hátasként. Elneveztem Didinek, mert szerintem egy lánysárkány. Kicsit nehéz volt betanítani neki, hogy ha felülök a hátára, akkor nem az a dolga, hogy hempergőzzön egyet a földön, nem tudom ki tanított neki ilyen hülyeséget, de tényleg nehéz volt kiverni a fejéből. Pár nap elteltével viszont megértette mit szeretnék, és én is megértettem ő mikor mit szeretne. Most már akár 36 mérföldet is meg tud tenni egyhuzamban pihenés nélkül, ha harcolok, ő is harcol, időnként megharapdálja az ellenfelet, aminek én nagyon örülök, az ellen már kevésbé. És milyen jó is lesz majd villogni vele Alnorban az olimpián, mikor berepülök az arénába, leszálok a sárkányom hátáról, és kikötöm a sok alpesi tehén és szőrös pók mellé. Kiteszek majd egy táblát és ráírom: „A tőkös legények sárkányon járnak, hey”. Már csak azt nem tudom, mit fognak szólni a ryukuk, ha a városukban egy sárkányt porázon vezetve próbálok elvegyülni, de ez egy másik történet, egy másik terv, amit még ki kell dolgoznom.

Hoarián falu (#726) (490,111) küldetései:

1. Hozz 6 ryuku derékszíjat / ryuku függőt / ryuku nyakláncot. Jutalom: 20 000 TP
2. Hozz 5 teriád fétist (3 fétist vesznek el). Jutalom: 50 000 TP
3. Rombold le a ryuku gólemgyártó üzemet. 142. labirintus (475, 93). A labirintus 52. pontjára kell eljutni. Ryuku gólemek, kvazárgólemek, teriád órgólemek, rubingólemek és ryuku gólemtudósok találhatóak bent. A labirintusban megtanulható a kreáció és az unkreáció varázslat. Jutalom: 100 000 TP
4. Kutasd fel az Istenek Kristályát. 143. labirintus (436, 100). A labirintus 2. szintjének 11. pontjára kell eljutni. A labirintusban sok ryuku szamuráj és néhány szívfaló található. Az ajtók többségét és a ládákat moa kártyával lehet kinyitni, amit nagyobb phua-kúpból lehet szerezni, de mivel átadható kölcsön is



lehet kérni, vagy venni aukción. Jutalom: 120 000 TP

5. Szerezd vissza a 6 hoarián szentírást. A szentírás a csapat ryuku lovasból esik 20 % eséllyel 1-3 db. Van néhány fészek a szigeteken, de kör végén szörnykereshető a következő mezőkön is: síkság, bozótos, sivatag. Jutalom: 150 000 TP
6. Fogj el egy hoarián sárkánybébit, ehhez kapsz egy hoarián béklyót. Ha elfogtál egy sárkánybébit és nálad van a béklyó, a bébi kör végén nem hagy el. Jutalom: 200 000 TP, +1% halhatatlanság, 1 immunitáskristály (ezzel a tárggyal beállíthatod egy általad ismert támadó varázslatot, amire attól kezdve immúnis leszel, amíg át nem állítod a kristályt), megtarthatod az elfogott sárkánybébit és a béklyót is. A beidomított sárkánybébi 12 mezőt lép 8 tvp-ért lépésenként és ad +14 védekezést, illetve minden harci körben (kivéve varázslatkör) sebez az ellenfelet D55-öt. Ha szerzel egy hoarián nyeret, akkor a bébire ráterítve még +8 védekezést és +8 támadást kapsz.

Hoariánok közül a szigeten kívül csak a sárkánylovással lehet találkozni, illetve a sárkánylovassal neves változatával, Démoni Horsával. Minden más hoarián lény a szigeten jön, más hol a szigetvilágban nem lehet találkozni velük (kivéve az arénában). Ha egyetlen hoarián lényre kiadsz egy BA parancsot az összes hoarián lényvel barátságos leszel és nem támadod meg őket.

Eynome